นวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักเรียนประถมศึกษาในสังคมวิถีใหม่*

Learning Innovation in Social Studies to Develop Digital Citizenship Skills of Primary School Students

[1]วราภรณ์ ชนะจันทร์ตา และ ชรินทร์ มั่งคั่ง

[1]Waraporn Chanachanta and Charin Mangkhang

[1]คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

[1]Faculty of Education, Chiang Mai University, Thailand.

[1]Corresponding Author's Email: waraporn.chanachanta@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษานวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาวิถีใหม่ เพื่อพัฒนาทักษะดิจิทัลวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษา และ 2.พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้และประเมินสิทธิภาพการเรียนรู้สังคมศึกษาวิถีใหม่ เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล บทความวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นตัวอย่างการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม 1) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลแนวทางการเรียนรู้สังคมศึกษา 2) กลุ่มประเมินความเหมาะสมแนวทางการเรียนรู้ ได้แก่ คณาจารย์และครูผู้สอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จำนวน 5 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง 3) กลุ่มทดลองใช้แนวทางการเรียนรู้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเรียนาเชลีวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 5 ห้อง 178 คน โดยใช้วิธีการเลือกการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นเครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วย 1. แบบแบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง 2. แนวทางการจัดการเรียนรู้ 3. แบบประเมินความเหมาะสมของแนวทางจัดการเรียนรู้นวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาฐานโครงงานดิจิทัล ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดย วิธีหาดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญเป็นค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1. นวัตกรรมการเรียนรู้วิถีใหม่ ควรจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ผสมผสานการเรียนรู้โดยการรวมเอาการเรียนในชั้นเรียนกับการเรียนจากเทคโนโลยีต่างๆ มารวมเข้าด้วยกัน โดยการรู้จักใช้การเรียนแล้วการใช้ สื่อในทางที่ถูกต้องโดยเกิดการ เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล ซึ่งจะต้องมี 3 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนวิถีใหม่ (2) สื่อการเรียนสอนวิถีใหม่ (3)การประเมิน 2. พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้และประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้สังคมศึกษาวิถีใหม่ พัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิชาสังคมศึกษาของนักเรียน พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่เป็นแผนการจัดการ เรียนรู้ประกอบด้วย(1)เนื้อหาการสอน (2) เนื้อหาการสอนสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ (3) เหมาะสมกับผู้เรียน ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า การจัดการเรียนช่วยส่งเสริมความเป็น พลเมืองดิจิทัลของนักเรียน นักเรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาวิชาได้ง่ายขึ้นด้วยการจัดการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ใหม่ในการเรียนที่ทันสมัยและใช้สื่อในทางที่ถูกต้องในพื้นฐานความเป็นพลเมืองดิจิทัล

คำสำคัญ: นวัตกรรมการเรียนรู้; สังคมศึกษา; พลเมืองดิจิทัล; สังคมวิถีใหม่

*Received April 29, 2021; Revised July 4, 2022; Accepted July 4, 2022

Abstract

The objectives were (a) to study the innovation of learning in a NEW NORMAL way for social studies and to develop digital skills in social studies of primary school students, and (b) to develop learning innovative management and to assess the learning rights in social studies in a NEW NORMAL way to develop digital citizenship. This research article was participatory action research. The sample group used in the study was divided into 3 groups: 1) informants for social studies learning guidelines; 2) learning guideline appraisal groups, consisting of 5 faculty members and teachers in social studies, religion, and culture using the purposive selection method. 3) The learning approach experimental group consisted of Prathom Suksa 2 of 5 classrooms, 178 students at Regina Coeli College, Chiang Mai Province by using a simple random sampling method. The research tools used to collect data as tool consisted of 1. Unstructured Interview Form 2. Learning Management Guidelines and 3. Appropriateness Assessment Form for Social Studies Innovation Learning Management Guidelines Based on Digital Projects. The data was analyzed by expert concordance index as mean and standard deviation.

The results showed that 1. The innovative way of learning should provide problem-based and Blended learning by combining classroom learning with learning from various technologies. together with knowing how to use the type of studying and type of using media in the right way to develop digital citizenship. There were 3 elements: (1) a New Normal Learning Management Plan (2) a New Normal with media Teaching and (3) Assessment, 2. Develop learning management innovations and assess learning efficiency in New Normal social studies to develop digital citizenship in social studies students. It was found that the New Normal Learning Management Plan was a learning management plan consisting of (1) content for teaching, (2) Teaching content consistent with learning outcomes, and (3) suitable for learners. The results of using the learning management plan showed that learning management helped promote a sense of belonging for students as digital citizens to learn and understand the content of the subject more easily by teaching and learning causing students to Relearn modern learning and use the media in the right way in the fundamentals of digital citizenship.

Keywords: Innovative Learning; Social Studies; Digital Citizen; A New Normal Society

บทนำ

จากการศึกษาเบื้องต้นผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพื่อสร้างนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้วิถีใหม่โดยพัฒนาทักษะดิจิทัลวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาเกิดขึ้น ด้วยเหตุที่ผู้วิจัยพบปัญหาในช่วงที่ผ่านมาเป็นเวลาหลายเดือนแล้ว นับตั้งแต่รัฐบาลได้ประกาศสถานการณ์ฉุกเฉินกรณีการแพร่ระบาดไวรัสโควิด-19 หรือ COVID 19 แต่เมื่อถึงปัจจุบันเรารับรู้ได้ว่าผลกระทบของสถานการณ์ทั้งในไทยและทั่วโลกมีมากเพียงใดที่มีการแพร่ระบาดไม่หยุด และผู้วิจัยก็มีการกระทบต่อการสอนเป็นอย่างมาก จึงศึกษาวิธีการสร้างสื่อนวัตกรรม เป็นเรื่อง

ที่ได้รับความสนใจ มานานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นที่ยอมรับว่านวัตกรรมมีส่วนสำคัญในการเสริมสร้าง ขีดความสามารถในการแข่งขัน นวัตกรรมยังมีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์และ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ส่งผลต่อทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปตามเทคโนโลยีความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นจากนวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดปรากฏการณ์ที่เห็นได้ชัดเจน และเพิ่มพูน ความสามารถในการแข่งขันของประเทศ นวัตกรรมมีรากศัพท์มาจากคำว่า innovateในภาษาลาติน แปลว่า ทำสิ่งใหม่ขึ้นมา (Luang Pirom, 2014)

การสอนที่รองรับกับยุคการเรียนรู้วิถีใหม่ การจัดการเรียนรู้ให้เข้ากับยุคสมัยการเรียนรู้วิถีใหม่ (New normal) มีวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีความพอเพียง และ ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง ด้วยเหตุนี้ผู้สอนจึง เป็นบุคคลที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการที่จะออกแบบการเรียนรู้ให้มี การออกแบบการเรียนรู้ใน New normal มุ่งเน้นการเปิดพื้นที่ ให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถของตนเองอย่างสูงสุดในการเรียนรู้ และนำไปใช้ประโยชน์ต่อส่วนรวม และการเรียนรู้วิถีใหม่ (New normal)และวิธีการเรียนรู้ ที่หลากหลาย ตอบสนอง Passion ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนใช้พื้นที่ การเรียนรู้ของตนเอง 5 ประการ และนำไปสู่การเรียนรู้เชิงลึก ซึ่งเป็น คุณภาพของการเรียนรู้ ส่วนคุณค่าแท้ของการเรียนรู้คือการนำสิ่งที่ ได้เรียนรู้ไปทำประโยชน์ต่อส่วนรวม การออกแบบการเรียนรู้วิถีใหม่ (New normal) ผู้สอนพยายาม ค้นหาสิ่งกระตุ้นของผู้เรียน แล้วนำสิ่งกระตุ้นนำมาออกแบบการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย ผู้เรียนทุกคนมีพื้นที่ การเรียนรู้ของตนเองในลักษณะ การเรียนรู้วิถีใหม่ (New normal) ผู้สอนเปิดพื้นที่การเรียนรู้อันมีคุณค่าให้กับผู้เรียน แทนการครอบครอง ไว้ที่ตนเองแต่เพียงผู้เดียว (Wongyai, and Phat Tha Phl, 2019)

การเลือกใช้สื่อดิจิทัลเลือกใช้ผลิตภัณฑ์ทางเทคโนโลยีที่ได้รับการยอมรับคือผลิตภัณฑ์จาก Google นำมาพัฒนาสื่อแล้วใช้ประกอบการสร้างบทเรียนให้น่าสนใจ และเกิดการพัฒนาการสอน เข้ามาสร้างช่วยบทเรียนโดยกำหนดห้องเรียนขึ้นมาใหม่ในรูปแบบออนไลน์รวมไว้ในห้องเรียน Google classroom การออกแบบมาเพื่อช่วยให้ครูสามารถสร้างและเก็บงานสอน ใส่ข้อมูล เพื่อให้ผู้เรียนกลับมาเรียนได้เสมอและครูสามารถดูได้อย่าง ตลอดจนสามารถแสดงความคิดเห็นและให้คะแนนโดยตรงได้แบบ เรียลไทม์ใน Classroom เสมือนเรียนในห้องเรียนจริงที่นั่งเรียนจริงตามปกติ แต่เปลี่ยนเป็นผ่าน Google Apps for Educationเป็นชุดเครื่องมือเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานที่ให้ห้องเรียนสำเร็จรูป Classroom และมีการเรียนการสอนและระบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem – Based Learning) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรคนิยม (Constructivism) โดย ให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงเป็นบริบทของการเรียนรู้ เป็นการค้นคว้าด้วยตนเองโดยให้นักเรียนช่วยกันคิดแก้ปัญหา ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้ และผู้สอนเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือในการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และ การแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขากลุ่มสาระที่ตนศึกษาด้วย ดังนั้นการเรียนรู้โดยใช้ 14 ปัญหาเป็นฐานจึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยความเข้าใจและการแก้ไขปัญหาเป็นหลัก แล้วเป็นรูปแบบการสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่ประยุกต์ ที่นำมาใช้ในการเรียนรู้ ในยุคแห่งสังคมสารสนเทศในปัจจุบัน ซึ่งเป็นลักษณะการผสมผสานรูปแบบเนื้อหาการสอนที่เน้นสถานการณ์ปัญหาเป็นฐาน ฝึกการคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา เกิดการเรียนรู้ ทั้งผสมลักษณะอิเล็กทรอนิกส์เผชิญหน้า และการเรียนผ่านระบบคอมพิวเตอร์ ในการสร้างองค์ความรู้ได้อย่างหลากหลาย ปัจจุบันรูปแบบการเรียนการสอนแบบนี้ ได้ถูกนำมาใช้กันในการจัดการเรียนรู้ในทุกระดับการศึกษา เพื่อลด ช่องว่างหรือความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้และทักษะที่จำเป็นอย่างเต็มศักยภาพอัน นำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิตการเรียนการสอนแบบผสมผสานหรือไฮบริดจึงเป็นวิธีการสอนรูปแบบหนึ่งที่มี ความเหมาะสมต่อการพัฒนาคุณภาพของการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21ได้เป็นอย่างดี (Atikat and Santhuenkeaw, 2019)

การเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนต้องมีการพัฒนาไปพร้อมกับการเรียนรู้ในด้านการรักษาความปลอดภัย สิทธิและความรับผิดชอบ รวมถึงโอกาสและความท้าทายแห่งยุคสมัย ซึ่งล้วนมีความสำคัญต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์ ในโลกดิจิทัลที่เราเวียนว่ายอยู่ในข้อมูลที่ท่วมท้น ทักษะกับความรู้ดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับการเข้าถึง ประเมิน ใช้ และสรรค์สร้างข้อมูล มีความสำคัญต่อการเป็นพลเมืองที่ประสบความสำเร็จ นอกจากนั้น การพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยจะช่วยให้เราใช้ชีวิตในสังคมเศรษฐกิจยุคใหม่โดยห่างไกลจากภัยออนไลน์ ในฐานะพลเมืองที่ใช้ชีวิตอยู่ในสังคม การเรียนรู้และเข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบออนไลน์ย่อมเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี นอกจากนั้น การเรียนรู้เกี่ยวกับโอกาสแห่งศตวรรษใหม่ที่เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างขึ้น ไม่ว่าจะเป็นโอกาสทางเศรษฐกิจ การเมือง และการเรียนรู้ ผ่านกรณีศึกษาที่ประสบความสำเร็จ จะช่วยให้เราจินตนาการถึงสังคมเศรษฐกิจดิจิทัลที่พึงปรารถนาและร่วมสร้างสรรค์มันขึ้นมาได้จริง สุดท้าย พลเมืองดิจิทัลจะต้องเข้าใจและเตรียมรับมือกับความท้าทายในยุคดิจิทัล อาทิ ความเป็นกลางของเครือข่าย (net neutrality) ช่องว่างดิจิทัล (digital divide) เพื่อให้อินเทอร์เน็ตเป็นพลังที่สร้างสรรค์ทั้งกับตัวเราเองและสังคมในศตวรรษที่ 21

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้เห็นความสำคัญต่อการใช้นวัตกรรมการสอนนี้จะช่วยสร้างบทเรียนให้น่าสนใจและเกิดการ พัฒนาการสอน กระตุ้นผู้เรียนเกิดความสนใจ การศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยเลือกใช้นวัตกรรมการเรียนรู้วิถี ใหม่ เลือกสอนในบทเรียนเพื่อการพัฒนารูปแบบการสอน โดยการใช้สื่อการสอนดิจิทัล แล้วที่เคยปัญหาการ สอนในช่วงสถานการณ์โรคระบาดโควิด ไม่สามารถเรียนในห้องเรียนได้ โดยอนาคตอาจเกิดโรคอื่นๆอีก แล้วไม่ สามารถเรียนในห้องได้หรืออาจเรียนได้ แต่เชื่อว่าสื่อการสอนดิจิทัลจะเป็นประโยชน์ต่อการสอนสังคมศึกษาเป็นอย่างมากทั้งครูผู้สอนและผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และส่งงานได้ตรงตามความต้องการ มีประสิทธิภาพในการ พัฒนาการเรียนการสอนในทางที่ดีและสร้างการเรียนรู้ในรู้แบบใหม่ตามยุคสมัยและเน้นผู้เรียนที่เก่งเทคโนโลยี แล้วให้ความสำคัญในด้านนี้มากและการเรียนที่ดีจะต้องให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้สังคมวิถีใหม่ โดยมีการพัฒนา นักเรียนเป็นพลเมืองดิจิทัลจะต้องเข้าใจและเตรียมรับมือกับความท้าทายในยุคดิจิทัล อาทิ ความเป็นกลางของ เครือข่าย (net neutrality) ช่องว่างดิจิทัล (digital divide) เพื่อให้อินเทอร์เน็ตเป็นพลังที่สร้างสรรค์ทั้งกับตัว เราเองและสังคมในศตวรรษที่ 21 นำมาใช้เกิดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามความสนใจและถนัดของ ผู้เรียนและรองรับการเรียน การสอนในหลากรูปแบบให้เกิดประสิทธิภาพที่ดี

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษานวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาวิถีใหม่ เพื่อพัฒนาทักษะดิจิทัลวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

2. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้และประเมินสิทธิภาพนวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาวิถีใหม่ เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การสำรวจเอกสาร (Documentary Research)

ค้นคว้าจากเอกสาร ได้แก่ งานวิจัย ตำราวิชาการ และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการศึกษานวัตกรรมการเรียนรู้สังคมวิถีใหม่ เพื่อพัฒนาความเป็น พลเมืองดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 2 การสำรวจข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลองโดยใช้วิธีการใช้แนวคิดการ เรียนรู้วิถีใหม่ เป็นกรอบการวิจัย พื้นที่วิจัย คือโรงเรียนเรียนนาเชลีวิทยาลัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 3 ชนิด ดังนี้

1) แบบสัมภาษณ์ แบบไม่มีโครงสร้าง

2) แผนการจัดการเรียนรู้

3) แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

4) แบบประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยการวิเคราะห์คะแนนค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD) และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา และข้อมูลจากเว็บไซต์ งานวิจัย ตำราวิชาการ และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมการเรียนรู้สังคมวิถีใหม่ดังกล่าว

ขั้นตอนที่ 3 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาประกอบไปด้วย 2 กลุ่มเป้าหมายหลัก คือ 1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผู้บริหารและครู จำนวน 10 คน และ 2) นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 35 คน รวมทั้งสิ้น 45 คน ซึ่งคณะผู้วิจัยทำการคัดเลือกตัวอย่างเพื่อให้สะดวกแก่ การเก็บข้อมูลและเพื่อให้ได้ข้อมูลจากตัวอย่าง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นผู้มีคุณวุฒิทางการศึกษาเกี่ยวกับหลักสูตรการศึกษาสังคมศึกษา หรือปฏิบัติการสอนในสถานศึกษามากกว่า 5 ปี จำนวน 10 คน

2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 35คน

ขั้นตอนที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย

1) แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างเรื่อง พัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

2) แบบประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้สังคมศึกษาวิถีใหม่ พัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิชาสังคมศึกษาของนักเรียน เพื่อใช้สำหรับการตรวจสอบคุณภาพองค์ประกอบ และเนื้อหาของหลักสูตรสังคมศึกษาที่พัฒนาขึ้น

ขั้นตอนที่ 5 การรวบรวมข้อมูล

1) การศึกษาข้อมูลภาคเอกสาร (Documentary Study) โดยรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ วารสาร ทั้งที่เป็นทฤษฎี แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ประกอบการวิเคราะห์ประเด็นการศึกษา

2) การศึกษาข้อมูลภาคสนาม (Field Study) แบ่งเป็น 3 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 การใช้นวัตกรรมการเรียนรู้วิถีใหม่ ควรจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem – Based Learning) ซึ่งจะต่องมีองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบได้แก่ (1)แผนการจัดการเรียนวิถีใหม่ (2)สื่อการเรียนสอนวิถีใหม่ (3)การประเมิน วิเคราะห์ สภาพการณ์ (Situational Analysis) เป็นการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่ เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ ผู้บริหารสถานศึกษา ครู และนักเรียน โดยมีเครื่องมือที่ใช้คือ การวิจัยมี 3 ชนิด คือ 1)แบบสัมภาษณ์ แบบไม่มีโครงสร้าง 2)แผนการจัดการเรียนรู้ 3)แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ 4)แบบ ประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยการวิเคราะห์คะแนนค่าเฉลี่ย □□ ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD) และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา เรื่อง การพัฒนาความเป็นพลเมือง ดิจิทัลของนักเรียน

ระยะที่ 2 ศึกษาผลประเมินนวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาฐานโครงงานดิจิทัล การจัดการเรียนจัดการเรียนรู้ผู้เข้าร่วมการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้เรียนในการศึกษาข้อมูลและใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง และรู้จักการใช้ความคิดสร้างสรรค์สร้างสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง

ประเมินทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียน ระดับประถมศึกษาของผู้เรียนเมื่อพิจารณาเป็นด้าน ผลการประเมินการรับรู้ทักษะผลการเรียนสังคมศึกษาที่ใช้นวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาฐานโครงงานดิจิทัล เพื่อพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล ระดับประถมศึกษารวมทุกด้านมีความสอดคล้องอยู่ในระดับด้านความรู้ (K) ผลการประเมินด้านทักษะกระบวนการ (P) ผลการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) ผลการประเมินด้านการมีส่วนร่วมต่อสังคม (S) เป็นมาตรฐานการรับรู้ทักษะผลการเรียนสังคมศึกษาที่ใช้นวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาฐานโครงงานดิจิทัล เพื่อพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล ระดับประถมศึกษา มีความสอดคล้องอยู่ในระดับผลการประเมินการรับรู้ทักษะผลการเรียนสังคมศึกษาที่ใช้นวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาฐานโครงงานดิจิทัล ไปใช้ในการเรียนการสอนได้ผลมากที่สุด การรับรู้ทักษะผลการเรียนสังคมศึกษาที่ใช้นวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาฐานโครงงานดิจิทัล เพื่อพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล ระดับประถมศึกษา

ระยะที่ 3 สรุปผลการวิจัยเมื่อสิ้นสุดการทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาฐานโครงงานดิจิทัล เพื่อพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยใช้กระบวนการสอน BASICLY Model ในด้านต่างๆ ที่ได้รับจาการเรียนรู้จากประเมินแบบการรับรู้ผลการใช้นวัตกรรม โดยการประเมินทักษะผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาที่ใช้นวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาฐานโครงงานดิจิทัล เพื่อพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล และผลการจัดการเรียนรู้ทักษะ KPAS ด้านความรู้ (K) ด้านทักษะกระบวน (P) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) ด้านการมีส่วนร่วมต่อสังคม (S) เพื่อพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูล

1.ข้อมูลเชิงคุณภาพ คณะผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายการศึกษาโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการตีความ (Interpretation) ซึ่งได้จากการสัมภาษณ์ เพื่อสรุปประเด็นตามกลุ่มข้อมูลและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของข้อมูล

2.ข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมิน มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติที่สามารถนำมาวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีความเหมาะสม เป็นการวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) โดยการแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ จะวิเคราะห์ผลเป็นค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ขั้นตอนในวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยการวิเคราะห์คะแนนค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา โดยผู้วิจัยดำเนินพัฒนาศึกษาเกี่ยวกับนวัตกรรมและพัฒนาเครื่องมือวิจัยและสร้างการตั้งคำถามของบทเรียนทางเครื่องมือวิจัยโดยใช้เทคนิคที่ถูกต้องตามหลักการที่สอดคล้องกับแนวทางและเทคนิคการสร้างและพัฒนาเครื่องมือการวิจัยทางสังคมวิทยา (Wannapaisan, 2019) และการเรียนการสอนนับแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบันเนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพต้องพึ่งพาเทคนิคการสอนและทักษะการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นกระบวนการที่วางแผนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงเพื่อให้เกิดเทคนิคการสอนและทักษะการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาที่มีประสิทธิภาพ (Mangkhang, 2018) เพื่อใช้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเชิงสร้างสรรค์ตามการเรียนรู้วิถีใหม่ เพื่อพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา และ 3) แบบสอบถามผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเชิงการเรียนรู้วิถีใหม่ เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา เพื่อใช้ศึกษาผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเชิงการเรียนรู้วิถีใหม่ เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดย

แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Buosonte, 2009)

ผลการวิจัย

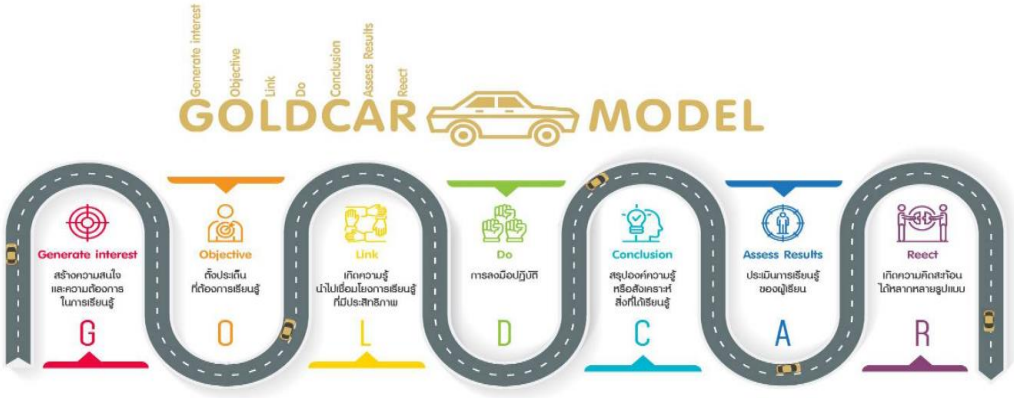
วัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า การเรียนรู้สังคมศึกษาวิถีใหม่ได้รับความรู้ พฤติกรรม ทักษะ คุณค่าหรือความพึงพอใจที่เป็นสิ่งแปลกใหม่ด้วยวิธีการถ่ายทอดหรือวิธีการสอนที่หลากหลาย รูปแบบให้เหมาะสมตามศักยภาพของผู้เรียน รูปแบบการเรียนการสอนที่มีลักษณะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในการจัดการเรียนการสอนกระบวนการสอนที่เหมาะสมกับแนวทาง ในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบของบทเรียนออนไลน์ ซึ่งใช้เป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับวิธีสอน ตามหลักการจัดการเรียนการสอนได้ถูกต้องตามกระบวนการ พร้อมทั้งจะช่วยให้เป็นระบบ ระเบียบในการนำเสนอข้อมูลทางการเรียนการสอนแก่ผู้เรียนอย่างมีคุณภาพ และบทเรียนออนไลน์ การเรียนจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีการออกแบบรูปแบบการเรียนการสอนไว้อย่างเป็นระบบ และมีการกำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย การจัดการเรียนการสอนไว้อย่างชัดเจนจัดการเรียนการสอนตามหลักทฤษฎีทางการศึกษาหลักการ เรียนรู้ และจิตวิทยาการศึกษา ซึ่งนำเสนอบทเรียนในลักษณะสื่อหลายมิติ ทั้งนี้การใช้เครื่องมือ ที่เรียกว่า “บทเรียน” ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นการสื่อสารกระบวนการจัดการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา และทุกรูปแบบของเทคโนโลยี ที่สามารถเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

วัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า การพัฒนาความเปนพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ตองพัฒนาหลักสูตรดิจิทัลสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21 โดยการบูรณาการในการจัดการเรียนรูและ การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร สามารถพัฒนาความรูเนื้อหาสาระและสมรรถนะ ความสามารถในการใช เทคโนโลยี การเสริมสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรูโดยใชปญหาเป็นฐาน การเรียนรูโดยใชโครงงานเป็นฐาน ผู้เรียนสามารถเลือกและใชเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อคนหาความรู ติดตอสื่อสาร ออกแบบ สร้างชิ้นงานดิจิทัล และนำเสนอชิ้นงานได้อย่างสะดวกและเหมาะสมกับชิ้นงานเชน ใชเทคโนโลยีสื่อสังคมในการเผยแพรชิ้นงาน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างมีคุณธรรมจริยธรรม รูจัก เคารพสิทธิ สามารถแสดงความคิดเห็น เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรูกับเพื่อนและบุคคลทั่วไปผ่านเครือข่ายออนไลน์ด้วยวาจาสุภาพ และมองเห็นความสำคัญของการกลั่นกรองข้อมูลข่าวสารที่น่าเชื่อถือ พัฒนา วิชาชีพใหแกครูและผู้บริหารใหมีทักษะ ความรูความสามารถเชิงบูรณาการ สามารถทำแผน เชิงยุทธศาสตร์ มีความรูความสามารถเชิงลึกในการแกปญหาใชเทคโนโลยีในการบริหารจัดการและ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สร้างครูตนแบบสำหรับเป็นตัวอย่าง ในการพัฒนาวิชาชีพครู สรางชุมชนการเรียนรูระหว่างครูที่ปฏิบัติในวิชาชีพเดียวกัน (Professional Based Learning) ด้านสภาพแวดลอมในการเรียนรู (Learning Environments) ในศตวรรษที่ 21 โดยจัด สภาพแวดลอมทางกายภาพที่เหมาะสม สร้างบรรยากาศการเรียนรู้โดยเชื่อมโยงความรูหรือแลกเปลี่ยน ความรูกับชุมชน สร้างโอกาสใหผู้เรียนได้เขาถึงสื่อเทคโนโลยี เครื่องมือและแหล่งเรียนรูที่มีคุณภาพ

องค์ความรู้ใหม่

การเตรียมพลเมืองดิจิทัลต้องมีความพร้อมเริ่มตั้งแต่ผู้สอนส่งมอบส่งนักเรียน ถ้าผู้สอนมีความพร้อมในการเป็น พลเมืองดิจิทัล จะส่งผลทำให้นักเรียนสามารถจะเกิดการเป็นพลเมืองที่ดีในการสร้างบุคลากรที่ดีให้แก่ประเทศชาติ แล้วยังจะช่วยทำให้ผู้เรียนใช้สื่อดิจิทัลได้ถูกต้อง จะช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนได้ นวัตกรรมวิถีใหม่มีดังนี้ มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การสอน มอบหมายงาน การ

ทำงานร่วมกัน รวมทั้งเสริมแรงใน ทางบวก เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ที่มีความต่อเนื่องให้มีประสิทธิภาพ สร้างบทเรียนออนไลน์ การเรียนรู้ที่เรียนออนไลน์สอดคล้องกับศตวรรษที่21 และประกอบด้วยสื่อออนไลน์ และผู้สอนจะต้องมีการสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับความพึงพอใจการใช้สื่อนวัตกรรม เพื่อปรับการเรียนการสอน ให้เหมาะสมกับการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและจัดการเรียนที่มีขั้นตอนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน โดยผู้วิจัยใช้กำหนดโมเดลนี้ ชื่อว่า GOLDCAR M MODEL เป็นแนวทางการ ดำเนินการวิจัย



งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง ผู้วิจัยกำหนดโมเดลนี้ ชื่อว่า GOLDCAR MODEL เป็นแนวทางการ ดำเนินการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

G จากคำว่า Generate interest สร้างความสนใจและความต้องการในการเรียนรู้ ขั้นนี้เป็นขั้นแรกของการเรียนรู้ตามแนวการสอนนี้ เป็นขั้นที่ครูผู้สอนจะต้องร่วมมือกับผู้เรียนในการกำหนดและตั้งประเด็นการเรียนรู้ ในหัวข้อที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ตามแผนที่ยึดโยงกับหลักสูตร ผู้เรียนจะต้องรับรู้ถึงจุดหมายและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้บทเรียน โดยผู้สอนสามารถเลือกใช้กิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การเล่าเรื่อง การศึกษาจากบทความหรือคำประพันธ์ หรือ การชมวีดีทัศน์ วีดีโอ ข่าวต่าง ๆ เพื่อการนำเข้าสู่บทเรียนและการเรียนรู้ แล้วพยายามให้นักเรียนเกิดความสนใจ เกิดคำถามและข้อซักถามต่าง ๆ

O จากคำว่า Objective กำหนดประเด็น เพื่อให้ผู้เรียนตั้งประเด็นที่ต้องการรู้ และการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนด้วยกิจกรรม ซึ่งจุดที่สำคัญในขั้นตอนนี้คือการที่ผู้เรียนต้องสามารถตั้งประเด็นอภิปรายได้ เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ในขั้นถัดไป

L จากคำว่า Link บูรณาการ การประสานกลมกลืนกันของการเรียนรู้และนำความรู้ที่ได้รับสู่การเชื่อมโยงไปยังวิชาต่างๆ การบูรณาการที่มีประสิทธิผล เกิดความสอดคล้องไปในแนวทางเดียวกันให้เกิดการเรียนรู้ที่เรียกว่าและใช้ในทักษะชีวิตในสังคมหรือชีวิตประจำวันที่มีประสิทธิภาพ

D จากคำว่า Do การลงมือปฏิบัติทำซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้ความรู้โดยตรงจากการลงมือทำด้วยตนเองผ่านวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สำหรับการสอนในขั้นนี้ ครูควรให้ความรู้พื้นฐานกับผู้เรียนเกี่ยวกับการสร้างองค์ความรู้ 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 คือ แนวทางการสืบค้นความรู้เพื่อให้ได้ความรู้ที่ต้องการ ส่วนที่ 2 คือ ศาสตร์ สาขา แขนงความรู้และแหล่งความรู้ที่เกี่ยวข้อง และ ส่วนที่ 3 คือ การเรียบเรียงข้อมูล ค้นพบ ความคิดเห็น และการให้เหตุผลโต้แย้งและสนับสนุน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจถึงกระบวนการสร้างองค์ความรู้ ในการจัดการเรียนรู้แต่ละครั้งได้ ซึ่งครูผู้สอนจำเป็นต้องมีเทคนิคในการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การอภิปรายกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การระดมสมอง และ การใช้สถานการณ์จำลอง เป็นต้น โดยเน้นไปที่กระบวนการคิดเป็นหลัก

ผู้เรียนจะศึกษาค้นคว้าตามประเด็นความรู้หรือหัวข้อที่ตกลงกัน โดยครูผู้สอนจะทำหน้าที่ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมมือกันในการดำเนินกิจกรรมเพื่อสืบค้นข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม

C จากคำว่า Conclusion ซึ่งเป็นการที่ผู้เรียนสามารถสรุปองค์ความรู้หรือสังเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้ตามความคิดและภาษาของตนเองได้ โดยขั้นนี้จะเป็นการที่ผู้เรียนจะนำผลการอภิปรายและสาธิตที่เป็นผลจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน มากำหนดเป็นความคิดหรือองค์ความรู้ใหม่ และสรุปออกมาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเขียนแผนผังโครงการ บทความ การทำรายงาน การบรรยาย หรือ การสรุปองค์ความรู้ในลักษณะอื่น ๆ ซึ่งครูผู้สอนจะทำหน้าที่ในการประเมินองค์ความรู้ของผู้เรียนเพื่อให้ทราบถึงองค์ความรู้และความสมบูรณ์ขององค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้รับที่มีประสิทธิภาพ

A จากคำว่า Assess Results วัดประเมินผล กระบวนการรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องระหว่างการเรียนการสอน ประกอบด้วยขั้นตอนการประเมินการปฏิบัติงานที่ สัมพันธ์กับสถานการณ์แวดล้อมที่ถูกกำหนดขึ้น หรือที่เป็นบริบทจริง และผลิตภัณฑ์ หรือชิ้นงาน มี การตีความหมาย ทำความเข้าใจธรรมชาติการเรียนรู้ และระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน และการให้และใช้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อเป็นแนวทางปรับปรุงการเรียนและการสอนในอนาคต

R จากคำว่า Reflect ซึ่งเป็นการที่ผู้เรียนนำผลการเรียนรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ เผยแพร่ความรู้สู่ครอบครัว ชุมชน และสังคมต่าง ๆ ซึ่งขั้นนี้จะเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการนำความรู้ความเข้าใจของตนไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มความชำนาญ ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหาและความจำในเรื่องนั้นมากยิ่งขึ้น โดยเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ความรู้ให้เป็นประโยชน์ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งหลังจากนำองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้แล้ว ก็ควรที่จะเผยแพร่องค์ความรู้ไปยังครอบครัว ชุมชน และสังคม หรืออาจเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ก็ได้ เกิดความคิดสะท้อนได้หลากหลายรูปแบบ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเกิดการแสดงศักยภาพสะท้อนในตัวเองออกมาสู่การใช้ชีวิตประจำวันและสังคมให้เกิดประสิทธิภาพ

จากองค์ประกอบทั้งหมดจะเห็นได้ว่า ในขั้นที่หนึ่งถึงขั้นที่สี่นั้น จะเป็นกระบวนการที่ต้องการให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ให้เกิดขึ้นได้ด้วยตัวเอง ในขณะที่ขั้นที่ห้าถึงขั้นที่เจ็ดนั้นจะเป็นเรื่องของการที่ผู้เรียนนำองค์ความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้และเผยแพร่สู่สาธารณะ ซึ่งจากขั้นตอนทั้งหมดที่กล่าวมานี้ นับได้ว่าเป็นแนวการสอนมีความสอดคล้องกับการพัฒนาการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นอย่างดี

การสอนแบบ GOLDCAR MODEL นั้น นับเป็นแนวการสอนที่ช่วยฝึกให้ผู้เรียนกล้าตั้งคำถาม กล้าคิด กล้าแสดงออก และกล้าตัดสินใจ ซึ่งเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนจากการที่ผู้เรียนไปแค่ผู้รับฟังเพียงอย่างเดียว ไปสู่การเรียนรู้ด้วยตนเองแบบร่วมมือ ซึ่งกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจใฝ่รู้ และรู้จักเรื่องรู้เพื่อแก้ปัญหา สามารถตกผลึกองค์ความรู้ใหม่ได้ด้วยตัวเองโดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ถูกต้อง และสนับสนุนให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้ที่ได้ประยุกต์ใช้ และนำเสนอสู่ภายนอก เพื่อให้เกิดประโยชน์หรือความเข้าใจแก่บุคคลอื่นในระดับสาธารณะและยังเป็นการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถสืบค้นความรู้จากแหล่งข้อมูลที่มีมากมายในโลก จากทั้งสถานที่จริง และการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะในการสื่อสาร ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมากในโลกยุคปัจจุบัน โดยการสอนแบบ GOLDCAR M MODEL นับว่าเป็นแนวการสอนสมัยใหม่ที่มีประโยชน์อย่างมากต่อการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน เพราะถ้าสามารถนำแนวการสอนนี้มาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันได้ การพัฒนาการศึกษาไทยเพื่อไปสู่การศึกษาในศตวรรษที่ 21

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า การจัดการเรียรู้เชิงการเรียนรู้วิถีใหม่ ต้องมีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม เป็นทักษะพื้นฐานที่ผู้เรียนทุกคนในศตวรรษที่ 21 การผสมผสานการมีความฉลาดทางดิจิทัลซึ่งถือเป็นทักษะร่วมของทุกคนในสังคมเกิดอัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity) ความสามารถในการสร้างและจัดการตัวตนออนไลน์ของผู้ใช้งาน การรับรู้ตัวบุคคลในสื่อออนไลน์ และการมีส่วนร่วมในการจัดการผลกระทบที่เกิดขึ้นจากสื่อออนไลน์ ทักษะนี้ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้

(1) การเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen)

(2)การเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ดิจิทัล (Digital Co-Creator)

(3) การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล (Digital Entrepreneur)และการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) ความสามารถในการค้นหา การใช้ประโยชน์ การประเมิน การสร้างเนื้อหา และการแบ่งปัน รวมถึงการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการใช้สื่อดิจิทัล ซึ่งทักษะนี้ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)

2) การสร้างเนื้อหา (Content Creation)

3) การคิดเชิงคำนวณอย่างมีระบบ (Computational Thinking) ตามแนวคิดของ (Chusaengnil, 2019) ที่กล่าวว่า ความฉลาดทางดิจิทัล เป็นผลจากศึกษาและพัฒนาของ DQ institute หน่วยงานที่เกิดจากความร่วมมือกันของภาครัฐและเอกชนทั่วโลกประสานงานร่วมกับ เวิลด์อีโคโนมิกฟอรั่ม (World Economic Forum) ที่มุ่งมั่นให้เด็ก ๆ ทุกประเทศได้รับการศึกษาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพและใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่ ความฉลาดทางดิจิทัล เป็นกรอบแนวคิดที่ครอบคลุมของความสามารถทางเทคนิคความรู้ความเข้าใจและความคิดทางสังคมที่มีพื้นฐานอยู่ในค่านิยมทางศีลธรรมที่ช่วยให้บุคคลที่จะเผชิญกับความท้าทายทางดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัล มีสามระดับ 8 ด้าน และ 24 สมรรถนะที่ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ ทัศนคติและค่านิยม โดยบทความนี้จะกล่าวถึงทักษะ 8 ด้านของความฉลาดดิจิทัลในระดับพลเมืองดิจิทัล ซึ่งเป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อในรูปแบบที่ปลอดภัยรับผิดชอบ และมีจริยธรรม ดังนี้

1. เอกลักษณ์พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen Identity) เอกลักษณ์พลเมืองดิจิทัล เป็นความสามารถสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริงอัตลักษณ์ที่ดีคือ การที่ผู้ใช้สื่อดิจิทัลสร้างภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์ของตนเองในแง่บวก ทั้งความคิด ความรู้สึก และการกระทำ โดยมีวิจารณญาณในการรับส่งข่าวสารและแสดงความคิดเห็น มีความเห็นอกเห็นใจผู้ร่วมใช้งานในสังคมออนไลน์ และรู้จักรับผิดชอบต่อการกระทำ ไม่กระทำการที่ผิดกฎหมายและจริยธรรมในโลกออนไลน์ เช่น การละเมิดลิขสิทธิ์ การกลั่นแกล้งหรือการใช้วาจาที่สร้างความเกลียดชังผู้อื่นทางสื่อออนไลน์

2. การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล (Screen Time Management) การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล เป็นความสามารถควบคุมตนเอง ความสามารถในการจัดสรรเวลาในการ ใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลและอุปกรณ์เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้งานสื่อสังคม (Social Media) และเกม ออนไลน์ (Online Games) ด้วยความรับผิดชอบต่อตนเอง สามารถบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกความเป็นจริง อีกทั้งตระหนักถึงอันตราย และสุขภาพจากการใช้เวลาหน้าจอนานเกินไป และผลเสียของการเสพติดสื่อดิจิทัล

3. การจัดการการกลั่นแกล้งบนไซเบอร์ (Cyberbullying Management) การจัดการการกลั่นแกล้งบนไซเบอร์ เป็นความสามารถในการป้องกันตนเอง การมีภูมิคุ้มกันในการรับมือและจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ตได้อย่างชาญฉลาด การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือหรือช่องทางเพื่อ

ก่อให้เกิดการคุกคามล่อลวงและการกลั่นแกล้งบนโลกอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ โดยกลุ่มเป้าหมายมักจะเป็นกลุ่มเด็กจนถึง เด็กวัยรุ่น การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คล้ายกันกับการกลั่นแกล้งในรูปแบบอื่น หากแต่การกลั่นแกล้งประเภทนี้จะกระทำผ่านสื่อออนไลน์หรือสื่อดิจิทัล เช่น การส่งข้อความทางโทรศัพท์ ผู้กลั่นแกล้งอาจจะเป็นเพื่อนร่วมชั้น คนรู้จักในสื่อสังคมออนไลน์ หรืออาจจะเป็นคนแปลกหน้าก็ได้ แต่ส่วนใหญ่ผู้ที่กระทำจะรู้จักผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรูปแบบของการกลั่นแกล้งมักจะเป็นการว่าร้าย ใส่ความ ขู่ทำร้าย หรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย การคุกคามทางเพศผ่านสื่อออนไลน์ การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น การแบล็กเมล์ การหลอกลวง การสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีโดยเฉพาะ

4. การจัดการความปลอดภัยบนระบบเครือข่าย (Cybersecurity Management) การจัดการความปลอดภัยบนระบบเครือข่าย เป็นความสามารถในการสำรวจ ตรวจสอบ การป้องกัน และ การรักษาความปลอดภัยของข้อมูลในระบบเครือข่าย ป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการถูกโจมตีออนไลน์ได้ มีทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ คือการปกป้องอุปกรณ์ดิจิทัลข้อมูลที่จัดเก็บและข้อมูลส่วนตัวไม่ให้เสียหาย สูญหาย หรือถูกโจรกรรมจากผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์

5. การจัดการความเป็นส่วนตัว (Privacy Management) การจัดการความเป็นส่วนตัว เป็นความสามารถในการจัดการกับความเป็นส่วนตัวของตนเองและของผู้อื่น การใช้ข้อมูลออนไลน์ร่วมกัน การแบ่งปันผ่านสื่อดิจิทัล ซึ่งรวมถึงการบริหารจัดการ รู้จักป้องกันข้อมูลส่วนบุคคลของตนเอง เช่น การแชร์ข้อมูลต่าง ๆ ด้วยเครื่องมือดิจิทัล การขโมยข้อมูลอัตลักษณ์ เป็นต้น โดยต้องมีความสามารถในการฝึกฝนใช้เครื่องมือหรือวิธีการในการป้องกันข้อมูลตนเองได้เป็นอย่างดี รวมไปถึงปกปิดการสืบค้นข้อมูลต่างๆ ในเว็บไซต์ เพื่อรักษาความเป็นส่วนตัวความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ คือสิทธิการปกป้องข้อมูลความส่วนตัวในโลกออนไลน์ของผู้ใช้งานที่บุคคลหรือการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว รวมถึงการใช้ดุลยพินิจปกป้อง ข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่น

6. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ หมายถึงความสามารถในการตัดสินของบุคคลว่าควรเชื่อ ไม่ควรเชื่อ ควรทำ หรือไม่ควรทำบนความคิดเชิงเหตุและผล มีความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาเป็นประโยชน์และข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้ เมื่อใช้อินเทอร์เน็ตทราบว่าเนื้อหาใดมีประโยชน์ รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ สามารถวิเคราะห์และประเมิน ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ เข้าใจรูปแบบการหลอกลวงต่าง ๆ ในสื่อดิจิทัล เช่น ข่าวปลอม เว็บไซต์ปลอม ภาพตัดต่อ ข้อมูลอันที่เท็จ เป็นต้น

7. ร่องรอยทางดิจิทัล (Digital Footprints) ร่องรอยทางดิจิทัล เป็นความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ ร่องรอยทางดิจิทัล อาจจะส่งผลกระทบในชีวิตจริง ที่เกิดจากร่องรอยทางดิจิทัลเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อนำมาใช้ในการจัดการกับชีวิตบทโลกดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบ ข้อมูลร่องรอยทางดิจิทัล เช่น การลงทะเบียน อีเมล การโพสต์ข้อความหรือรูปภาพ ไฟล์งานต่าง ๆ เมื่อถูกส่งเข้าโลกอินเทอร์เน็ตแล้ว จะทิ้งร่องรอยข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไว้ ให้ผู้อื่นสามารถติดตามได้ และจะเป็นข้อมูลที่ระบุตัวบุคคลได้อย่างง่ายดาย

8. ความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นทางดิจิทัล (Digital Empathy) ความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นทางดิจิทัล เป็นความสามารถในการเข้าใจผู้อื่น การตอบสนองความต้องการของผู้อื่น การแสดง ความเห็นใจและการแสดงน้ำใจต่อผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม มีปฏิสัมพันธ์อันดีต่อคนรอบข้าง ไม่ว่าพ่อแม่ ครู เพื่อนทั้งในโลกออนไลน์และในชีวิตจริง ไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นจาก

ข้อมูลออนไลน์แต่เพียงอย่างเดียว และจะเป็นกระบอกเสียงให้ผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือในโลกออนไลน์ จะเห็นว่าความฉลาดดิจิทัลในระดับพลเมืองดิจิทัลเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับนักเรียน และบุคคลทั่วไปในการสื่อสารในโลกออนไลน์เป็นอย่างยิ่ง ทั้งเอกลักษณ์พลเมืองดิจิทัล การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล การจัดการการกลั่นแกล้งบนไซเบอร์ การจัดการความปลอดภัยบนระบบเครือข่าย การจัดการความเป็นส่วนตัว การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ร่องรอยทางดิจิทัล ความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นทางดิจิทัล หากบุคคลมีทักษะและความสามารถทั้ง 8 ประการจะทำให้บุคคลนั้นมีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตน รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทัน เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม เรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด และปลอดภัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่าการการจัดการเรียนรู้ออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาวิถีใหม่ เพื่อพัฒนาทักษะดิจิทัลภาพรวมและประเมินสิทธิภาพนวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาวิถีใหม่ ซึ่งสอดคล้อง (Thongkeaw, 2020) ที่กล่าวว่าด้านการเรียนการสอน การปรับแนวทางการเรียนการสอน ที่มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ ที่เรียกว่าสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่ครูและผู้บริหารต้องปรับบทบาทในการสอน การบริหาร และวิธีการสอน การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ในมิติแบบใหม่ ที่ผสมผสานการสาธารณสุขกับการจัดการศึกษาในระบบใหม่ ในศตวรรษที่ 21 การพัฒนาแนวคิดแบบใหม่ (Design Thinking) การพัฒนาทักษะชีวิต (Life Skill) ในภาวะ วิกฤติที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต ในด้านความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และกระบวนการทางความคิด (Mindset) ผลกระทบจาก COVID-19 ก่อให้เกิดชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) คือ รูปแบบใหม่ในการจัดการศึกษา ในระหว่างการระบาดของ COVID-19 บนหลักการและพื้นฐานตามมาตรการทางสาธารณสุขของรัฐบาล ซึ่งการจัด การศึกษาได้มีการปรับตัวบนเงื่อนไขในเวลากำลังระบาดหรือสถานการณ์วิกฤติ (During Crisis) มีปัจจัยที่เกี่ยวข้อง คือ การดำรงชีพปัจจุบัน ด้านการเรียนการสอน ด้านการบริหาร การเว้นระยะห่างทางสังคม การเงินในรูปแบบใหม่ และการเตรียมการหลังการยุติการแพร่ระบาด COVID-19 (After Crisis) การออกแบบการศึกษาในชีวิตวิถีใหม่ คือ การออกแบบเพื่อการปรับตัว หรือพิมพ์เขียว ทางการศึกษาในอนาคต ที่ให้ความสำคัญกับการปรับแนวคิด ความเชื่อของบุคลากรว่า จะต้องปรับตัวอย่างมาก และสร้างพลังใจในการพัฒนาตนเอง บทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบเรียกว่า Growth Mindset เป็นเรื่องสำคัญ ผู้บริหารและครูในการขับเคลื่อนการเรียนการสอน การใช้เทคโนโลยีในการบริหารหรือในการจัดการศึกษา เช่น การเรียนการสอนออนไลน์ การทำงานที่บ้าน การประชุมออนไลน์ การสื่อสาร ความสัมพันธ์กับชุมชน ระบบฐานข้อมูล และเทคโนโลยีสารสนเทศ จะเป็นกลไกสำคัญ สนับสนุนการบริหารจัดการศึกษา การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างการเรียนรู้วิถีใหม่ ทำให้เกิดทักษะการเรียนรู้บทเรียนออนไลน์ผ่านทักษะดิจิทัล ซึ่ง Graham, Allen, and Ure (2005); Allan (2007) ได้กล่าวว่า ในทศวรรษที่ผ่านมาการเรียนรู้ตามแนวคิดการใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (Technology-based Approach) ทั้งในรูปแบบที่ผสมผสานกันระหว่างเทคโนโลยีต่างๆ และรูปแบบที่ผสมผสานเทคโนโลยีกับการเรียนรู้ที่ใช้ห้องเรียนเป็นฐาน (Classroom-based Learning) เป็นการเรียนรู้ที่นิยมนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้กันอย่างแพร่หลายเนื่องจากเป็นแนวคิดที่ช่วยพัฒนาการสอน เพิ่มประสิทธิภาพในการเข้าถึงข้อมูลความรู้ และมีความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ และการศึกษาของ Tanthong (2020) ได้เสนอการเรียนรู้ในโลกยุคดิจิทัลเป็นการเรียนรู้ที่นำเอาความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมาใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนในหลากหลายรูปแบบ โดยกระบวนการเรียนรู้จะเป็นไปตามแนวคิดของทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้คือ ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านกระบวนการเชื่อมต่อโหมดต่างๆ ที่มีอยู่มากมายในอินเทอร์เน็ต เป็นเครือข่ายความรู้แบบออนไลน์ จากนั้นตีความการเชื่อมโยงหรือเครือข่ายนั้นแล้วสร้างความรู้ขึ้นภายในตนเอง ซึ่งการเรียนรู้ที่มีกระบวนการให้ผู้เรียนเชื่อมต่อโหมดต่างๆ ในเครือข่ายออนไลน์นั้นคือการเรียนรู้แบบผสมผสาน ด้วยเป็นการเรียนรู้ที่นำเทคโนโลยีสารสนเทศมาผสมผสานกับการเรียนรู้แบบเผชิญหน้า

ซึ่งมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในหลายลักษณะ ทั้งนี้แม้การเรียนรู้แบบผสมผสานจะสัมพันธ์กับทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้ และมีข้อดีที่เหมาะสมสำหรับสภาพสังคมปัจจุบันหรือโลกยุคดิจิทัล แต่การจัดการเรียนรู้นั้นก็มีข้อจำกัดที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงและหาทางจัดการหรือป้องกันเพื่อให้การจัดการเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพมากที่สุด

สรุป

การศึกษานวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาวิถีใหม่ เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษา พบว่านวัตกรรมวิถีใหม่ มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การสอน มอบหมายงาน การทำงานร่วมกัน รวมทั้งเสริมแรงใน ทางบวก เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ที่มีความต่อเนื่องให้มีประสิทธิภาพ สร้างบทเรียนออนไลน์ การเรียนรู้ และประกอบด้วยสื่อออนไลน์ และผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาวิถีใหม่ เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล จากผลการประเมินความเหมาะสม แผนการจัดการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเชิงการเรียนรู้วิถีใหม่ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการศึกษา พบว่าการจัดการเรียนรู้นวัตกรรมการเรียนรู้วิถีใหม่ องค์ความรู้ด้านการเข้าใจ การเข้าถึงบทเรียนออนไลน์ และการพัฒนา การจัดการเรียนรู้มีความครอบคลุมการพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ ทักษะ การคิดวิเคราะห์ การจัดการเรียนรู้มีบทเรียนออนไลน์ ที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การจัดการการเรียนรู้มีกิจกรรมบทเรียนออนไลน์ หลากหลายและเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้มีการใช้บทเรียนออนไลน์ เพื่อส่งเสริมทักษะดิจิทัลการจัดการเรียนรู้มีการทักษะดิจิทัลและบทเรียนออนไลน์พัฒนาเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนเชิงการเรียนรู้วิถีใหม่ การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะด้านพุทธพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย การจัดการเรียนรู้มีการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนที่มีการพัฒนาเพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1.1 ถ้าผู้สอนมีความพร้อมในการเป็นพลเมืองดิจิทัล จะส่งผลทำให้นักเรียนสามารถจะเกิดการเป็นพลเมืองที่ดีในการสร้างบุคลากรที่ดีให้แก่ประเทศชาติ แล้วยังจะช่วยทำให้ผู้เรียนใช้สื่อดิจิทัลได้ถูกต้อง จะช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนได้

1.2 ผู้สอนมีความพร้อมในการใช้เครื่องมือดิจิทัลใช้ร่วมการเรียนการสอน นวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาวิถีใหม่ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ศึกษาขั้นตอนเทคนิคการสร้างนวัตกรรมการเรียนที่หลากหลายวิธี แล้วนำมาประยุกต์ใช้สื่อบทเรียน เพื่อการสร้างนวัตกรรมที่กระตุ้นการเรียนรู้ผู้เรียนด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ๆที่มีประสิทธิภาพ

2.2 ศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ ควรสังเกตการพัฒนาของผู้เรียน หลังจากการใช้สื่อนวัตกรรมจัดการเรียนเกิดประสิทธิภาพที่ดีมากขึ้นกว่าเดิม

References

Barlow, R. (2010). *An Experimental with Learning Contracts*. The Journal of High Education. Bangkok: Chulalongkorn University.

Buosonte, R. (2009). *Research and Development of Education System*. Bangkok: Chulalongkorn University Printing House.

Chusaengnil, C. (2019). *Using Technology Wisely*. Nakhon Si Thammarat: Mahachulalongkorn-rajavidya University.

Graham, A., & Ure A. (2007). *Technology-Based Approach*. Jacksonville: University of North Florida University.

Luang Pirom, N. (2014). *Innovation Management and the Development of Innovative Capability Model of the Researchers*. Bangkok: Ramkhamhaeng University.

Mangkhang, C. (2018). *Knowledge of Curriculum and Teaching in Social Studies*. Bangkok: Chulalongkorn University.

Tanthong, S. (2020). *The Model of Integration of Learning Activities Using Digital Technology to Create Innovations that Enhance the 21st Century Learning Skills of Students in the Faculty of Education*. Rajabhat Maha Sarakham University.

Thongkeaw, T. (2020). *Design-Based New Normal*. Bangkok: Khurusaha.

Wannapaisan, C. (2019). *Social Studies Research Tools*. Chiang Mai: Research Management Center Chiang Mai University.

Wongyai, T., and Phat tha Phl, T. (2019). *Development of the Growth Mindset of the Learners in the 5G*. Bangkok: Srinakharinwirot University.