



การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

ไพฑูรย์ โพธิ์สาร

มหาวิทยาลัยปทุมธานี

อีเมล : elovemylove@gmail.com

นรีนาท จุลเนียม

มหาวิทยาลัยปทุมธานี

อีเมล : elovemylove@gmail.com

เอก เกิดเต็มภูมิ

มหาวิทยาลัยปทุมธานี

อีเมล : elovemylove@gmail.com

Received : December 23, 2021 Revised : May 16, 2022 Accepted : June 22, 2022

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) การศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผลกระทบและความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ในยุค New Normal covid-19 และความต้องการการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์วิกฤติ 2) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา และ 3) ศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา โดยเป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยปทุมธานี ที่ลงทะเบียนเรียนวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา และการออกแบบบทเรียนออนไลน์ ปีการศึกษา 2564 ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 32 คน ซึ่งใช้สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ยทางคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ค่า t-test dependent



ผลการวิจัย พบว่า

1. รูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้นมี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) จุดประสงค์การเรียนรู้ 2) เนื้อหาบทเรียน 3) กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 4) การใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ 5) บทบาทผู้เรียนและครูผู้สอน และ 6) การวัดประเมินผล โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน ดังนี้ (1) เรียนเนื้อหาบทเรียนและสะท้อนความคิด (2) กำหนดปัญหาหรือเป้าหมาย (3) ระดมสมองเพื่อแสวงหาแนวคิดใหม่ (4) รวบรวมข้อมูลและสรุปรูปแบบเป็นแผนผังความคิด (5) พินิจพิจารณาร่วมกัน (6) การสร้างสรรค์ผลงาน และ (7) การนำเสนอและประเมินผลงาน ซึ่งผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบดังกล่าว โดยผู้เชี่ยวชาญ และภาพรวมของรูปแบบฯ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 4.31 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.33

2. กลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 206.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 68.06 และคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 424.41 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 54.20

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning, เครือข่ายสังคมออนไลน์, ยุค New Normal covid-19, ความคิดสร้างสรรค์



DEVELOPMENT OF LEARNING MANAGEMENT MODEL, ACTIVE LEARNING, SOCIAL NETWORK SYSTEM IN THE NEW NORMAL COVID-19 ERA TO PROMOTE CREATIVITY OF STUDENTS IN HIGHER EDUCATION

Paitoon Pothisan

Pathum Thani University

e-mail : elovemylove@gmail.com

Neranart Chulniam

Pathum Thani University

e-mail : elovemylove@gmail.com

Aek Girdtempumi

Pathum Thani University

e-mail : elovemylove@gmail.com

Abstract

The objectives of this research were 1) to study the learning management model, its impacts and opinions on learning management in the New Normal covid-19 era, and the need for learning management in critical situations; 2) to develop a learning management model. Manage learning in Active Learning, online social networking system in the New Normal covid-19 era to promote creativity of higher education learners; and 3) to study the effect of using an Active Learning model of learning management, an online social network system in the New Normal covid-19era to promote creativity of higher education learners. This is experimental research. There was a sample group used in the experiment, including students studying in the bachelor's degree. Faculty of Education PathumThani University. who registered for innovation and educational technology courses and the design of online lessons for the academic year 202, which were obtained by purposive sampling for 32 students using statistics used in the research, namely the mathematical mean; standard deviation and t-test dependent analysis?



The results of the research found that

The developed format has 6 components: 1) learning objectives 2) lesson content 3) active learning management activities 4) use of social networking technology 5) roles of learners and teachers teaching and 6) evaluation measurements There are 7 steps of learning management as follows: (1) learn lesson content and reflect on ideas (2) formulate problems or goals (3) brainstorm to find new ideas (4) collect data and summarize the patterns into a mind map (5) examine them together (6) creation of work; and (7) presentation and evaluation. The results of the evaluation of the appropriateness of the aforementioned model by an expert and an overview of the model the appropriateness was at a high level, at a mean of 4.31, a standard deviation of 0.33.

The sample group studied with an Active Learning model of learning management, an online social network system in the New Normal covid-19 era to promote creativity of higher education learners. They have higher creativity scores after school than before. with statistical significance at the .05 level, with a mean score of creativity before school was 206.81, a standard deviation of 68.06 and a score of creativity after school. had a mean score of 424.41, a standard deviation of 54.20.

Keywords: Active Learning Management, Social Networking, New Normal covid-19 era, Creativities



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาวิจัย

ในสถานการณ์ปัจจุบันมีความเป็นไปได้สูงที่สถานการณ์โรคระบาด Covid-19 จะยืดเยื้อไปอีกนาน ความเป็นโลกาภิวัตน์จะถูกล้มล้าง เพราะโรคระบาด โลกที่เคยกว้างก็จะแคบลง การศึกษาที่เดิมจะมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะต่างๆเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน และการเป็นพลเมืองโลก กลายมาเป็นเพียงการมีชีวิตอย่างมีความสุข ของผู้เรียนและครอบครัว ฉะนั้น เป้าหมาย ปรัชญา กรอบแนวคิด นโยบาย และกระบวนการต่างๆ ย่อมเปลี่ยนไปเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของ ทักษะการคิดวิเคราะห์สร้างสรรค์ยิ่งต้องเข้มข้นมากกว่าเดิม เพื่อส่งเสริมให้สามารถวิเคราะห์ศักยภาพของ รวมถึงความสามารถในการเรียนรู้ปรับตัวกับสถานการณ์ที่ผกผัน ได้อย่างรวดเร็ว ล้วนเป็นสมรรถนะใหม่สำหรับผู้เรียนในปัจจุบันจำเป็นต้องมี ซึ่งโรคระบาด COVID-19 ได้สร้างปัญหาและความยุ่งยากให้กับการศึกษาไทย แต่ในอีกมุมหนึ่งกลับเป็นตัวแปรในการสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับ การศึกษา และเป็นตัวขับเคลื่อนในการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในระบบการศึกษาไทย ดังนั้นหากทุกฝ่ายในระบบการศึกษาไทยช่วยกันทำระบบกลไกการศึกษาที่แข็งแกร่ง ก็จะสามารถขับเคลื่อน การศึกษาท่ามกลางสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างแน่นอนระบบการศึกษาที่ดีควรมีความยืดหยุ่น ปรับเปลี่ยนได้ทันสถานการณ์และบริบทแวดล้อมที่ไม่ใช่แค่ในประเทศแต่เป็นของโลก การบริหารจัดการ ระบบการศึกษาในศตวรรษที่ 21 จึงต้องปรับตัวไปสู่ “การศึกษายกกำลังสอง” ที่จะเปลี่ยนจาก One-Size-Fits-All ไปสู่การตอบโจทย์การเรียนรู้และการพัฒนารายบุคคลมากยิ่งขึ้น ต้องมองกว้างกว่าแค่ระบบการศึกษาแต่เป็น “ระบบนิเวศ” การศึกษาของไทย (TE2S: Thailand Education Eco-System) เพื่อผลักดันให้ก้าวไปสู่การเป็นฐานการผลิตทุนมนุษย์ (Human Capital) ที่เป็นเลิศ (Office of the Basic Education Commission, 2020) และแน่นอนว่าสถานการณ์เช่นนี้ กลไกการศึกษา ทั้งหมดจะต้องเป็นลักษณะของการจัดการศึกษาทางไกล ที่มีทั้งในรูปแบบ Analog สำหรับ ผู้ด้อยโอกาส และในรูปแบบของ Digital Platform ซึ่งขณะนี้ก็เกิดการตื่นตัวอย่างกว้างขวางในการใช้ เครื่องไม้เครื่องมือและ Application เพื่อพัฒนาบทเรียน และรูปแบบการถ่ายทอดความรู้ของผู้สอน ไปสู่ผู้เรียนด้วยวิธีออนไลน์ ซึ่งถือเป็นนิมิตหมายที่ตระหนักในมิติของการจัดการเรียนรู้ที่ “ยึดผู้เรียน เป็นศูนย์กลาง” มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ หรือการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ใน Virtual classroom

ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ในตัวทุกคน และสามารถส่งเสริมคุณลักษณะนี้ให้ พัฒนาสูงขึ้นได้ (นิพาดา ไตรรัตน์, 2560) กล่าวไว้ว่า ผู้เรียนระดับอุดมศึกษาส่วนใหญ่มีความคิด สร้างสรรค์ในระดับต่ำ และมีความสามารถสร้างสรรค์มองเห็นการณ์ไกลนำความคิดไปปฏิบัติได้นั้น ผู้เรียนส่วนใหญ่มีน้อยที่จะสะท้อนให้เห็นว่าการสอนที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร สอดคล้องกับการก้าวสู่ยุคการศึกษาไทยแลนด์ 4.0 ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ (2560) กล่าวไว้ว่า การศึกษาไทยแลนด์ 4.0 ผู้สอนต้องเน้นสร้างนักผลิต ให้ผู้เรียนสร้างผลผลิตหรือนวัตกรรม ใหม่ออกมาได้ โดยกระบวนการศึกษาได้ ซึ่งการจัดการศึกษาไทย 4.0 จะประสบความสำเร็จได้นั้น ต้องเริ่มจากผู้สอนต้องเปลี่ยนวิธีคิด ไม่ใช่การเรียนเพื่อให้ผู้เรียนสอบทำคะแนนได้สูง ซึ่งจะทำให้ ผู้เรียนถูกจำกัดอยู่ในกรอบ ไม่สามารถคิดนอกกรอบได้ ผู้สอนต้องให้เสรีภาพผู้เรียนได้เลือกเรียนตาม



ความถนัดของตนเอง โดยส่งเสริมตามศักยภาพของผู้เรียน ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคที่หลากหลาย ลดการบรรยายให้น้อยลง และให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติด้วยตนเองมากขึ้น สร้างนวัตกรรมใหม่ จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างทรัพยากรบุคคลที่มีทักษะและศักยภาพให้สอดคล้องกับการก้าวสู่ยุคไทยแลนด์ 4.0

ความปกติใหม่ (New Normal) เป็นรูปแบบการดำเนินชีวิตอย่างใหม่ที่แตกต่างจากอดีต อันเนื่องมาจากมีบางสิ่งมากระทบจนแบบแผนและแนวทางปฏิบัติที่คนในสังคมคุ้นเคยอย่างเป็นปกติ และเคยคาดหมายล่วงหน้าได้ ต้องเปลี่ยนแปลงไปสู่วิถีใหม่ภายใต้หลักมาตรฐานใหม่ที่ไม่คุ้นเคย รูปแบบวิถีชีวิตใหม่นี้ ประกอบด้วยวิถีคิด วิถีเรียนรู้ วิถีสื่อสาร วิถีปฏิบัติ และการจัดการ การใช้ชีวิตแบบใหม่เกิดขึ้น หลังจากเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างใหญ่หลวงและรุนแรงอย่างใดอย่างหนึ่ง ทำให้มนุษย์ต้องปรับตัวเพื่อรับมือกับสถานการณ์ปัจจุบันมากกว่าจะรักษาวินัยดั้งเดิมหรือหวนหาถึงอดีต ในช่วงหลังวิกฤติเศรษฐกิจถดถอยทั่วโลกในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 21 (ค.ศ. 2007 – 2008) ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระบบเศรษฐกิจครั้งใหญ่ การจัดการบางอย่างซึ่งแต่เดิมเคยถูกมองว่าผิดปกติได้ กลักลับกลายเป็นสิ่งที่พบเห็นกันได้ทั่วไป และถูกนำมาใช้ในบริบทอื่น ๆ อย่างเช่น ด้านวิทยาศาสตร์ เพื่อสื่อสารและทำความเข้าใจถึงสภาวะการเปลี่ยนแปลงของภูมิอากาศ เช่น อุณหภูมิที่สูงขึ้นและความเปลี่ยนแปลงของฤดูกาลส่วน "New Normal" ในบริบทสถานการณ์การแพร่ระบาดของ “โควิด – 19” ช่วงปลาย พ.ศ. 2562 ถึง พ.ศ. 2563 นั้น อธิบายได้ว่าเป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว และรุนแรงจนแพร่กระจายไปในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ผู้คนเจ็บป่วยและล้มตายจำนวนมาก จนกลายเป็น ความสูญเสียอย่างใหญ่หลวงอีกครั้งหนึ่งของมนุษยชาติ มนุษย์จึงจำเป็นต้องป้องกันตนเอง เพื่อให้มีชีวิตรอดด้วยการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมดำรงชีวิตที่ผิดไปจากวิถีเดิม โดยมีการปรับท่วงที การ ดำรงชีวิตแบบใหม่เพื่อให้ปลอดภัยจากการติดเชื้อควบคู่ไปกับการพยายามรักษาและฟื้นฟู ศักยภาพ ทางเศรษฐกิจและธุรกิจนำไปสู่การสรรค์สร้างสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ เทคโนโลยีใหม่ ๆ มีการปรับแนวคิด วิสัยทัศน์ วิธีการจัดการ ตลอดจนพฤติกรรมที่เคยทำมาเป็นกิจวัตร ความคุ้นเคยอันเป็น ปกติมาแต่เดิมในหลายมิติ ทั้งในด้านอาหาร การแต่งกาย การรักษาสุขอนามัย การศึกษาเล่าเรียน การสื่อสารการทำธุรกิจ ฯลฯ ซึ่งสิ่งใหม่เหล่านี้ได้กลายเป็นความปกติใหม่ จนในที่สุดเมื่อเวลาผ่านไปก็ ทำให้เกิดความคุ้นชินก็จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตปกติของคนในสังคม (Support Thrombus, 2020)

การเปลี่ยนแปลงพื้นที่การเรียนรู้เป็นเรื่องที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด ด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบันและ นวัตกรรมที่สร้างสรรค์คอนเทนต์ (Content) อำนวยความสะดวกการสอนได้แค่ปลายนิ้ว ทำให้เรา สามารถเรียนรู้ทุกเนื้อหาได้จากทุกคน ทุกที่ ทุกเวลา แต่นั่นไม่ได้หมายความว่า การปฏิสัมพันธ์ของคุณ อาจารย์และนักศึกษาจะลดน้อยลง ชุมชนแห่งการเรียนรู้ยังมีอยู่แต่เปลี่ยนพื้นที่จากมหาวิทยาลัยสู่ โทรศัพท์มือถือหรือเครื่องคอมพิวเตอร์เท่านั้น ทุกคนอาจคุ้นชินกับภาพห้องเรียนที่มีผู้เรียนจำนวน มากรวมตัวกันใช้หนังสือเหมือนกัน สื่อประกอบการสอนเหมือนกัน และมีวิธีการประเมินผลเหมือนกัน เพื่อไปสู่เป้าหมายเดียวกันในการเรียนรู้วิถีใหม่นั้น เป้าหมายของการศึกษาอาจยังคงเดิมแต่ผู้เรียน สามารถใช้วิธีที่แตกต่างในการไปถึงจุดหมายได้ นักศึกษาบางคนอาจเรียนรู้ได้เร็วกว่าหากได้ดูภาพ



หรือคลิปวิดีโอ แต่นักศึกษาบางคนอาจชอบการฟังอาจารย์บรรยาย เพราะรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละคนไม่เหมือนกัน มหาวิทยาลัยจึงต้องกำหนดแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมเพื่อให้สามารถดำเนินการเรียนการสอนให้ไปได้ แสดงให้เห็นถึงการบริหารรูปแบบการเรียนการสอนหลังโควิด-19 (Social Distancing) และการบริหารจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับความปกติใหม่ (New Normal) มีความสำคัญต่อการบริหารจัดการ ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนการสอนนั้นต้องการการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ (Change Learning) เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่เกิดขึ้นโดยการจัดการศึกษา Online แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ให้เป็น High Functioning Classroom (ห้องเรียนที่มีประสิทธิภาพสูงทั้งกระบวนการและผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน) ได้นั้นจะต้องคำนึงถึงธรรมชาติผู้เรียน ผู้สอน และบริบทต่างๆรวมถึง สภาพแวดล้อม ภูมิสังคมที่ผู้เรียนเติบโตมา และสถานการณ์ของโลกปัจจุบันเพื่อการออกแบบโครงสร้างเนื้อหาที่สอดคล้องสามารถนำไปใช้ได้จริง และการออกแบบรายวิชาจะต้องไม่เป็นลักษณะของการจำแนกเป็นวิชาใดๆแต่จะต้องรวบรวมรายวิชาในลักษณะของการบูรณาการให้น้ำหนักไปกับวิชาการสร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นต้น โดยการเรียนรู้และมอบหมายงานต่อ Learner 1 Unit จะไม่ได้มีเพียงผู้เรียน 1 คน อีกต่อไป แต่ในการจัดการเรียนรู้จะต้องรวมถึงบุคคลรอบข้างของผู้เรียนซึ่งก็คือผู้ปกครองหรือครอบครัวของผู้เรียน จึงนับเป็น 1 Unit เราคือครอบครัวและผู้ปกครองเด็กจะต้องรับรู้ว่าคุณเรียนกำลังเรียนสิ่งใด และกำลังทำสิ่งใด ถึงขนาดที่ว่าบางครั้งผู้ปกครองอาจจะต้องเข้ามามีส่วนร่วมเป็นเหมือน Facilitator หรือเป็น Coach ให้กับผู้เรียนในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังลงมือเรียนรู้ด้วยตนเอง

สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์นั้นจึงไม่ใช่แค่เพียงให้ผู้เรียนเข้ามาฟังการบรรยายเพียงอย่างเดียวเท่านั้นแต่ผู้สอนต้องมีการออกแบบกระบวนการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วย เพราะการที่ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้นั้นก็ต้องอาศัยการลงมือทำหรือการปฏิบัติ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา โดยมีการศึกษาวิจัยอย่างเป็นรูปธรรมเพื่อให้ได้มาซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ และทันสมัยในวงการศึกษาเพื่อเป็นต้นแบบในการนำไปประยุกต์ใช้ต่อไป

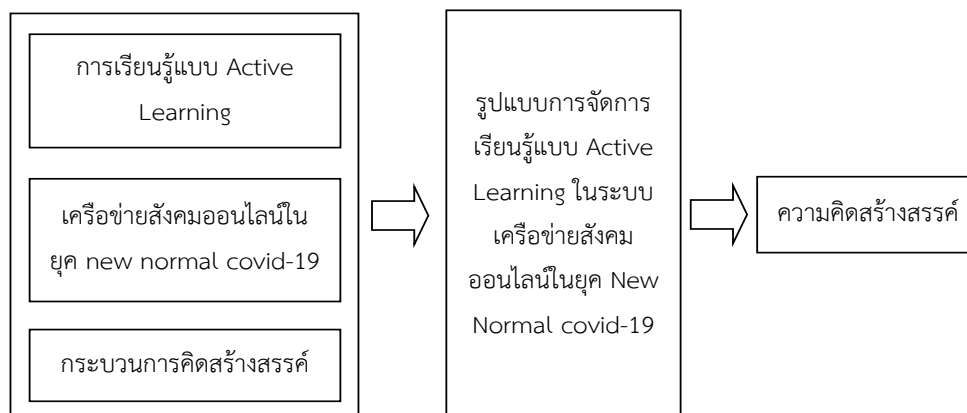
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. การศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผลกระทบ และความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ในยุค New Normal covid-19 และความต้องการการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์วิกฤติ
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา



3. เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี มีการดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 2 ระยะ คือ
 ระยะที่ 1 การศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผลกระทบ และความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ในยุค New Normal covid-19 และความต้องการการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์วิกฤติ
 ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษาที่สมบูรณ์ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ระยะที่ 1 การศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผลกระทบ และความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ในยุค New Normal covid-19 และความต้องการการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์วิกฤติ
 การศึกษาในระยะที่ 1 มีการดำเนินการด้วยวิธีการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยดำเนินการ ดังนี้

1.1 การดำเนินการวิจัยเชิงปริมาณ

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ผู้บริหารสถานศึกษา ครู นักเรียน ผู้ปกครอง และกรรมการสถานศึกษา จากสถานศึกษาชั้นพื้นฐาน 47,439 แห่ง ปีการศึกษา 2564 จำแนกเป็นสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (41,246 แห่ง) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (4,338 แห่ง) กรุงเทพมหานคร (437 แห่ง)



กลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากประชากรแต่ละกลุ่มของทุกสังกัดมีจำนวนมากกว่า 10,000 คน ดังนั้น จึงกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Yamane (1973) ที่ระดับความคลาดเคลื่อน + 5% ได้กลุ่มตัวอย่างของแต่ละกลุ่มประชากร ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา ครู นักเรียน ผู้ปกครอง และกรรมการสถานศึกษา กลุ่มละ 200 คน รวมทั้งสิ้น 1,000 คน จากนั้น ดำเนินการสุ่ม โดยกำหนดตามสัดส่วนให้มีการกระจายตามสังกัดและสถานภาพของผู้ให้ข้อมูล ดังรายละเอียดในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สำนวนความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ในยุค New Normal covid-19 และความต้องการการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์วิกฤติ

	ผู้บริหาร สถานศึกษา	ครู/ อาจารย์	นักเรียน	ผู้ปกครอง	กรรมการ สถานศึกษา	รวม
มหาวิทยาลัยภาครัฐ	100	100	100	100	100	500
มหาวิทยาลัยภาคเอกชน	100	100	100	100	100	500
รวม	200	200	200	200	200	1,000

2) เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

2.1) ลักษณะของเครื่องมือ ที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยระยะที่ 1 ได้แก่ แบบสอบถามแบบเลือกตอบ แบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับและคำถามปลายเปิด จำนวน 5 ฉบับ

2.1.1) สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผลกระทบของการจัดการเรียนรู้ และความคิดเห็นและความต้องการการจัดการเรียนรู้ แบ่งเป็น 4 ตอน

2.1.2) แบบสอบถามเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผลกระทบของการจัดการเรียนรู้ และความคิดเห็นและความต้องการการจัดการเรียนรู้สำหรับครู/อาจารย์ แบ่งออกเป็น 4 ตอน

2.1.3) แบบสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบ และความคิดเห็นและความต้องการการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนแบ่งออกเป็น 3 ตอน

2.1.4) แบบสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบ และความคิดเห็นและความต้องการการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้ปกครองแบ่งออกเป็น 3 ตอน

2.1.5) แบบสอบถามความคิดเห็นและความต้องการการจัดการเรียนรู้สำหรับกรรมการสถานศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ตอน

นำแบบสอบถามทั้ง 5 ฉบับไปทดลองใช้กับประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามกลุ่มของผู้ให้ข้อมูลกลุ่มละไม่น้อยกว่า 30 ฉบับ แล้ววิเคราะห์หาค่าความเที่ยง (Reliability) ของแบบสอบถามด้วยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ของครอนบาค (Cronbach, 1970, อ้างถึงใน สุวิมล ติรภานันท์, 2551, น. 156) ได้ค่าความเที่ยงแต่ละฉบับดังนี้



ตารางที่ 2 การวิเคราะห์หาค่าความเที่ยง ของแบบสอบถามด้วยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach,1970)

ข้อ	แบบสอบถาม	ค่าความเที่ยง
1	แบบสอบถามสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา	
	1.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในช่วงที่ 1 ก่อนเปิดภาคเรียน (วันที่ 16 พฤษภาคม – 30 มิถุนายน 2564)	0.92
	1.2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในช่วงที่ 2 หลังปิดภาคเรียน (วันที่ 1 กรกฎาคม - 12 สิงหาคม 2564)	0.78
	1.3 ผลกระทบของสถานการณ์โควิด-19 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา	0.88
	1.4 ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์โควิด-19	0.93
	1.5 ความต้องการของผู้บริหารสถานศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์วิกฤติ	0.95
2	แบบสอบถามสำหรับครู/อาจารย์	
	1.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในช่วงที่ 1 ก่อนเปิดภาคเรียน (วันที่ 16 พฤษภาคม – 30 มิถุนายน 2564)	0.90
	1.2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในช่วงที่ 2 หลังปิดภาคเรียน (วันที่ 1 กรกฎาคม - 12 สิงหาคม 2564)	0.89
	1.3 ผลกระทบของสถานการณ์โควิด-19 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา	0.86
	1.4 ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์โควิด-19	0.91
	1.5 ความต้องการของครู/อาจารย์ ต่อการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์วิกฤติ	0.96
3	แบบสอบถามสำหรับผู้เรียน	
	3.1 ผลกระทบของสถานการณ์โควิด-19 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา	0.86
	3.2 ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์โควิด-19	0.93
	3.3 ความต้องการของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์วิกฤติ	0.95
4	แบบสอบถามสำหรับผู้ปกครอง	
	4.1 ผลกระทบของสถานการณ์โควิด-19 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา	0.91
	4.2 ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์โควิด-19	0.93
	4.3 ความต้องการของผู้ปกครองต่อการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์วิกฤติ	0.96



ข้อ	แบบสอบถาม	ค่าความเที่ยง
5	แบบสอบถามสำหรับกรรมการสถานศึกษา	
	5.2 ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์โควิด-19	0.94
	5.3 ความต้องการของกรรมการสถานศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์วิกฤติ	0.96

3) การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1) ทำหนังสือเพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแนบไปพร้อมกับแบบสอบถามถึงกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ตอบแบบสอบถาม

3.2) ส่งแบบสอบถามถึงผู้ตอบแบบสอบถามแต่ละกลุ่มทางไปรษณีย์ และขอรับแบบสอบถามคืนทางไปรษณีย์ ภายในเวลา 3 สัปดาห์ได้รับแบบสอบถามทั้ง 5 ฉบับคืนมารวมจำนวนทั้งสิ้น 968 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 96.8

4) การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1) ตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลในแบบสอบถาม และคัดสรรเฉพาะแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์พร้อมที่จะใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลไว้นำแบบสอบถามทั้งหมดมาจัดระเบียบข้อมูล ลงรหัส และกรอกข้อมูลลงในโปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูล

4.2) วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติวิเคราะห์ดังนี้ (1) ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาความถี่ และร้อยละ (2) ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามแบบตรวจสอบรายการเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาความถี่ และร้อยละ (3) ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับเกี่ยวกับผลกระทบของการจัดการเรียนรู้ ความคิดเห็น และความต้องการในการจัดการเรียนรู้วิเคราะห์ด้วยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ (3) ข้อมูลจากคำถามปลายเปิด วิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)

ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ที่สมบูรณ์ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2.1 การดำเนินการวิจัยเชิงทดลอง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ในสถาบันอุดมศึกษา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ลงทะเบียนวิชานวัตกรรมเทคโนโลยีทางการศึกษา และการออกแบบบทเรียนออนไลน์ ปีการศึกษา 2564 ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 32 คน



ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19

2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ดังนี้

1. วิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดขอบข่ายพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการสภาพปัจจุบัน

2. นำกรอบแนวคิดที่ได้จากการสังเคราะห์ มาสร้างเป็น (ร่าง) รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

3. สร้างเครื่องมือในการวิจัยสำหรับการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา จากอาจารย์ผู้สอนในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน และเครื่องมือในการวิจัยสำหรับใช้ในการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบดังกล่าว

4. ทำการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือการวิจัย โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านการเรียนการสอนและด้านการวัดและประเมินผลการวิจัย จำนวน 5 ท่าน

5. เก็บรวบรวมข้อมูลจากอาจารย์ผู้สอนในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามนี้ จะนำมาปรับปรุง (ร่าง) รูปแบบฯ ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

6. นำ (ร่าง) รูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน พิจารณาในด้านการสื่อความหมาย ความครอบคลุมเนื้อหา และความเหมาะสมในการนำไปใช้ ตลอดจนการให้ข้อเสนอแนะต่างๆ โดยใช้แบบประเมิน (ร่าง) รูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้น

7. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินรูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้น มาทำการวิเคราะห์ผลการประเมินและปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ เพื่อให้ได้รูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้นอย่างสมบูรณ์มากขึ้น

8. นำรายละเอียดของรูปแบบที่พัฒนาขึ้น มาสร้างและพัฒนาเครื่องมือวิจัยตามที่ได้ออกแบบไว้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปแบบและภาษาที่พัฒนาโดยอารี พันธุ์ณี ที่ได้พัฒนามาจากแบบวัดของทอแรนซ์



(Torrance Test of Creativity Thinking with Picture Form A and Words Form B) แบบประเมินผลงานของผู้เรียน และแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ได้สร้างขึ้น

9. นำรูปแบบที่สมบูรณ์ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยปทุมธานี ที่ลงทะเบียนวิชานวัตกรรมเทคโนโลยีทางการศึกษา และการออกแบบบทเรียนออนไลน์ ปีการศึกษา 2564 จำนวน 32 คน จากนั้นรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการทดลองและวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้การวิเคราะห์ค่า t-test dependent ในการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการทดลองต่อไป

10. ประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามการวิจัยเพื่อศึกษาสภาพการเรียนการสอนและความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 แผนการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 และแบบประเมินรับรองรูปแบบฯ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาผลการวิจัย ได้แก่ แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ แบบประเมินผลงาน แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 1 เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน แบบสอบถาม

ตอนที่ 2 เป็นข้อมูลเกี่ยวกับการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัย สามารถนำเสนอผลการวิจัย แบ่งเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนรวมความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ก่อนเรียนและหลังเรียน

คะแนน ความคิดสร้างสรรค์	N	Mean	S.D.	df	t-test	Sig.
ก่อนเรียน (Pre-test)	32	206.81	68.06	24	25.40*	0.00
หลังเรียน (Post-test)		424.41	54.20			

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



จากตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนรวมความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 206.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 68.06 ส่วนคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 424.41 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 54.20 และเมื่อพิจารณาจากค่า t สรุปได้ว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบและขั้นตอนการเรียนการสอน ดังนี้

1. องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา มี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) จุดประสงค์การเรียนรู้ 2) เนื้อหาบทเรียน 3) กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 4) การใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ 5) บทบาทผู้เรียนและครูผู้สอน และ 6) การวัดประเมินผล

2. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ (1) เรียนเนื้อหาบทเรียนและสะท้อนความคิด (2) กำหนดปัญหาหรือเป้าหมาย (3) ระดมสมองเพื่อแสวงหาแนวคิดใหม่ (4) รวบรวมข้อมูลและสรุปรูปแบบเป็นแผนผังความคิด (5) พินิจพิจารณาร่วมกัน (6) การสร้างสรรค์ผลงาน และ (7) การนำเสนอและประเมินผลงาน ซึ่งผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบฯ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ด้วยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบฯ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. ด้านหลักการของรูปแบบที่ใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบ	4.60	0.58	มากที่สุด
2. ด้านองค์ประกอบของรูปแบบฯ	4.00	0.00	มาก
3. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning	4.30	0.58	มาก
4. ด้านการนำรูปแบบฯ ไปใช้งาน	4.60	0.58	มากที่สุด
รวม	4.38	0.43	มาก



จากตารางที่ 2 พบว่า ภาพรวมความเหมาะสมของรูปแบบฯ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.38 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.43 และเมื่อพิจารณาเป็นรายการ 2 ด้าน ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านหลักการของรูปแบบฯ ที่ใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบฯ และด้านการนำรูปแบบไปใช้งาน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับคือ 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา มีการดำเนินการวิจัย 2 ระยะ คือ

ระยะที่ 1 การศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผลกระทบ และความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ในยุค New Normal covid-19 และความต้องการการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์วิกฤติ ผลการวิจัยพบว่า มี 3 รูปแบบหลัก คือ การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การจัดการเรียนรู้ผ่านออนไลน์ (Online) และการจัดการเรียนรู้ผ่านโทรทัศน์ (On-air) ซึ่งส่วนใหญ่ใช้การเยี่ยมบ้านเป็นหลักโดยผสมผสานกับรูปแบบอื่น ๆ เช่น การผสมระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้การจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหาให้เหมาะสมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ การเชื่อมโยงเนื้อหาให้เหมาะสมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ การนิเทศ กำกับ ติดตามการจัดการเรียนรู้ และการวัดประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีการอบรมครูเกี่ยวกับการใช้สื่อ เทคโนโลยี และการสำรวจความพร้อมของนักเรียน การประสานแจ้งผู้เรียน ผู้ปกครองเกี่ยวกับตารางการเรียน การปรับเนื้อหา/กิจกรรมเสริมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ สำหรับการจัดการเรียนรู้ผ่านออนไลน์ มีใช้การใช้แพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Google Meet, Zoom, MST การใช้สื่อ Social Media

ผลกระทบทางบวกต่อการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษา พบว่าสถานศึกษา 1) มีการปรับเปลี่ยนแผนและเป้าหมายในการจัดการศึกษา 2) ปรับวิธีการนิเทศ การกำกับติดตาม และการประเมินผลการศึกษาใหม่ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ 3) มีการปรับปรุงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้มีคุณภาพสูงขึ้น 4) มีการปรับลดขนาดห้องเรียน ทำให้ครูสามารถดูแลนักเรียนได้อย่างทั่วถึงและใกล้ชิดมากขึ้นและ 5) มีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้และเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้ ทำให้การจัดการเรียนรู้นำเสนอในเชิงขึ้น และมีการนำวิธีการวัดประเมินผลใหม่ๆ มาใช้มากขึ้น

ผลกระทบทางบวกต่อการปฏิบัติงานของผู้บริหารและครูพบว่า 1) ผู้บริหารต้องพัฒนาตนเองให้มีความรู้และทักษะในการบริหารจัดการรูปแบบต่าง ๆ 2) ผู้บริหารและครูต้องพัฒนาตนเองให้มีความรู้และทักษะการจัดการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ 3) ครูต้องเรียนรู้และพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีเพิ่มขึ้น 4) ครูต้องเปลี่ยนวิธีสอน วิธีการ วัดผลประเมินผลให้เหมาะสม 5) ครูมีความกระตือรือร้นในการปรับปรุงแบบการเรียนการสอนใหม่ 6) ครูจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง 7) ครูมีความสามัคคี ร่วมมือและช่วยเหลือกันมากขึ้น และ 8) ครูได้รับความชื่นชมจากผู้ปกครองมากขึ้น



ผลกระทบทางบวกต่อผู้เรียน พบว่า 1) ครูและผู้ปกครอง มีโอกาสได้ร่วมกันดูแลการเรียนรู้ของนักเรียนมากขึ้น 2) นักเรียนมีเวลาอยู่กับผู้ปกครองและครอบครัวมากขึ้น 3) นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้อีกมากขึ้น 4) นักเรียนมีโอกาสดำเนินการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี 5) นักเรียนมีพฤติกรรมไม่เรียนรู้อีกมากขึ้น 6) นักเรียนเปลี่ยนพฤติกรรม การเรียนรู้จากออนไลน์และแหล่งเรียนรู้อื่นๆ มากขึ้น 7) นักเรียนสามารถลดเวลา ความเสี่ยง และค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปโรงเรียน 8) นักเรียนมีความสงบและมีสมาธิในการเรียนมากขึ้น และ 9) การเรียนออนไลน์หรือผ่านทีวีสามารถลดค่าใช้จ่ายได้ในการเดินทางและค่าใช้จ่ายอื่น ๆ

ผลกระทบทางบวกต่อผู้ปกครอง ชุมชนและสังคม พบว่า 1) ผู้ปกครองต้องติดต่อสื่อสารเพื่อรับข่าวสาร จากทางโรงเรียนมากขึ้น 2) ชุมชนและท้องถิ่น สนับสนุนงบประมาณ ให้ความร่วมมือและช่วยเหลือ สถานศึกษามากขึ้น และ 3) ผู้ปกครองเข้าใจและมีความสัมพันธ์อันดีกับสถานศึกษาดีขึ้น

ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษาที่สมบูรณ์ไปตลอดทั้งชีวิตกับกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) จุดประสงค์การเรียนรู้ 2) เนื้อหาบทเรียน 3) กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 4) การใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ 5) บทบาทผู้เรียนและครูผู้สอน และ 6) การวัดประเมินผล และมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) เรียนเนื้อหาบทเรียนและสะท้อนความคิด 2) กำหนดปัญหาหรือเป้าหมาย 3) ระดมสมองเพื่อแสวงหาแนวคิดใหม่ 4) รวบรวมข้อมูลและสรุปรูปแบบเป็นแผนผังความคิด 5) พินิจพิจารณาร่วมกัน 6) การสร้างสรรค์ผลงาน และ 7) การนำเสนอและประเมินผลงาน โดยผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบฯ โดยภาพรวม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

รูปแบบการจัดจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาความคิดเห็น สภาพ ปัญหาและความต้องการให้การจัดการเรียนการสอน เพื่อนำมาเป็นข้อมูล หลักการพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการสอนที่ตอบสนองตามสภาพปัญหาและความต้องการที่เกิดขึ้นจริง ขั้นตอนการกำหนดองค์ประกอบและขั้นตอนการเรียนการสอนของรูปแบบ นี้ ผู้วิจัยได้นำหลักการวิธีการระบบ (System Approach) เข้ามาใช้ออกแบบและพัฒนา เพื่อให้เห็นแนวคิดพื้นฐานโครงสร้างและการดำเนินงานอย่างเป็นระเบียบแบบแผน โดยมีองค์ประกอบหลัก 4 องค์ประกอบ คือ 1. ปัจจัยนำเข้า 2. กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 3. ประเมินผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการจัดการเรียนการสอน และ 4. การให้ผลป้อนกลับ โดยมีการแสดงขั้นตอนรายละเอียดอย่างต่อเนื่องและชัดเจน ในการพัฒนารูปแบบการสอนจะคำนึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบแต่ละส่วนให้มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน เพื่อนำข้อมูลไปปรับปรุงให้ระบบการเรียนการสอนมีความสมบูรณ์มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Tracy & Richey (2007)



ที่กล่าวไว้ว่า การออกแบบและพัฒนาวิธีการเรียนรู้ตามวิธีระบบ ประกอบด้วย ปัจจัยนำเข้า (Input) กระบวนการ (Process) ผลผลิต (Output) และมีการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อการประเมินปรับปรุง (Feed Back) แสดงให้เห็นเหตุผลว่าดำเนินการตามขั้นตอนนั้นเพื่ออะไร เพื่อนำไปสู่จุดหมายปลายทางตามที่ได้กำหนดไว้ อีกทั้งรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะ ผ่านกระบวนการปรับปรุงแก้ไขทำให้รูปแบบฯ มีความเหมาะสมในการนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียนได้จริง

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้สอนที่นำรูปแบบฯ ไปใช้ สามารถปรับเปลี่ยนรายละเอียดของการทำกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาวิชา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริบท เนื้อหา และกลุ่มเป้าหมายเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนต่อไป

2. การเตรียมความพร้อมของผู้เรียนให้เคยชินในการกล้าแสดงออก ทั้งด้านความคิด และแนวคิดใหม่ๆ การตั้งคำถามจากข้อสงสัยต่างๆ รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุค New Normal covid-19 พฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนเป็นเรื่องสำคัญ ดังนั้นผู้สอนจะนำรูปแบบนี้ไปใช้ต้องสร้างบรรยากาศสภาพแวดล้อม และกิจกรรมที่สร้างเสริมความมั่นใจให้กับผู้เรียนอย่างแท้จริงเพื่อเป็นการเสริมแรงให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรม เป็นการกระตุ้นให้เกิดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการพัฒนาแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นๆ ผสมผสานกันบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีความหลากหลาย สร้างทักษะด้านอื่นของผู้เรียน เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะทางสังคม เนื่องจากการเรียนรู้แบบ Active Learning บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และใช้กระบวนการคิดในการทำกิจกรรม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือสนับสนุนซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและผู้สอนได้ดี

บรรณานุกรม

นิพาดา ไตรรัตน์ (2560) รูปแบบห้องเรียนกลับทางเสมือนจริงที่มีฐานความช่วยเหลือด้วยการเรียนเชิงรุกเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.



ไพฑูรย์ สีนลรัตน์ (2560) ชูการศึกษา 4.0 ต้องสอนเด็กมีผลผลิตนวัตกรรม. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 ธันวาคม 2563 จากเว็บไซต์ <https://www.komchadluek.net/news/edu-health/258744>.

อารี พันธมณี (2547) ฝึกคิดให้เป็น คิดให้สร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไยไหม.

Ethier, J (2006) Current Research in Social Network Theory. Retrieved January 24, 2019, from <http://www.ccs.new.edu/home>

Fink, L.D. (2003) Creating Significant Learning Experiences: An Integrated Approach to Designing College Courses. San Francisco: Jossey-Bass.

Marquez, R. (2011) Analysis of Social Networking: Good Idea or Not? U.S.A: Kennesaw State University.

Tracey, M.W., & Richey. R.C. (2007) ID Model Construction and Validation: A Multiple Intelligences Case. Educational Technology Research and Development. 55(4), 369-390.