

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

Development of an Innovative History Learning Management Model in the
Digital Age for the Office of the Basic Education Commission (OBEC)

ณัฐชา เมินไธสง¹, ระเบียบ สิทธิชัย², พัทธนันท์ พิพิทวนวงศ์³ และคณะ⁴

Natchaya Menthaisong¹, Rabiab Sittichai², Phatthanan Phiphitthanawong³ and et al⁴

July 27, 2026; Retrieved, September 22, 2026; Accepted September 23, 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและแนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัลของโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2) เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล และ 3) เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัลของโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้แนวคิดเชิงระบบ เป็นกรอบการวิจัย ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ผู้บริหารสถานศึกษา ศึกษานิเทศก์ ครูผู้สอน และนักเรียน จำนวน 1,292 คน ใช้วิธีคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง มีเครื่องมือคือแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบประเมินวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ แบบประเมินความพึงพอใจ และแบบประเมินความสุขของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหาแบบสถิติเชิงพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยเฉพาะด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีการเรียนรู้ 2) ผลการสร้างและพัฒนานวัตกรรมได้ชุดนวัตกรรม “12 เดือน Webinar การเรียนรู้ประวัติศาสตร์วิถีใหม่ วิถีอนาคต” พร้อมคู่มือและแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล ซึ่งผ่านการประเมินด้านความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับดีมาก 3) ผลการใช้นวัตกรรมพบว่า โรงเรียนที่เข้าร่วมสามารถพัฒนาการจัดการเรียนรู้

¹นักวิชาการศึกษา ผอ.กลุ่มวิจัยและพัฒนานวัตกรรมฯ สนก.สพฐ., ²อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มจร.นครน่าน
Educational Specialist / Director of the Research and Innovation Development Group, Innovation
Creator for Better Education, Lecturer, Faculty of Education, MCU, Nakhon Nan Buddhist Campus
³รองผู้อำนวยการ สพป.น่าน เขต, อาจารย์พิเศษ วิทยาลัยชุมชนน่าน, ⁴นักวิชาการอิสระ, คณะทำงาน
Deputy Director, Nan Primary Educational Service Area Office 1, Special Lecturer, Nan Vocational
College., Independent scholar, working group member

Email: Yim.natchaa@gmail.com ; Rabiab.sit@mcu.ac.th ; phukanthong2516@gmail.com



ประวัติศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ผู้บริหารสถานศึกษา ศึกษานิเทศก์ และครูผู้สอนมีความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรม และนักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์, นวัตกรรมการเรียนรู้, ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล, วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

Abstract

This research article had objectives 1) to examine the current state and approaches for history instruction in the digital age within schools under the Office of the Basic Education Commission; 2) to create and develop an innovation for history instruction in the digital age; and 3) to study the results of implementing this innovation in schools under the Office of the Basic Education Commission. This study employed a qualitative research design utilizing a systems approach as its framework. The key informants consisted of 1,292 individuals—including school administrators, educational supervisors, teachers, and students—selected through purposive sampling. Research instruments included questionnaires, interview forms, a best practice assessment form, a satisfaction assessment form, and a student happiness assessment form. Data were analyzed using frequency, percentage, mean, standard deviation, and descriptive content analysis. The research findings revealed that: 1) The overall current condition of history learning management in schools under the Office of the Basic Education Commission was at a moderate level, particularly in the areas of learning management processes, instructional media, innovation, and educational technology. 2) The development process resulted in the innovation entitled “12-Month Webinar: New Ways of History Learning for the Future”, accompanied by implementation manuals and guidelines for history learning management in the digital age. The innovation was evaluated as being at the highest level in terms of appropriateness, feasibility, and usefulness. 3) The implementation of the innovation significantly enhanced the effectiveness of history learning management in participating in schools and led to the development of exemplary Best Practices in digital-age history learning management. School administrators, educational supervisors, and teachers reported the highest level of satisfaction with the innovation, while students demonstrated the highest level of learning happiness.



Keywords: History Learning Management, Innovative History Learning Management Model, History Learning in the Digital Age, Best Practice.

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 (National Education Act, B.E. 2542 (1999) and Amendment (No. 2), B.E. 2545 (2002) กำหนดให้การจัดการศึกษามุ่งพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และทักษะการคิด โดยบูรณาการความรู้เกี่ยวกับตนเอง สังคม และประวัติศาสตร์ พร้อมทั้งส่งเสริมการประยุกต์ใช้ความรู้ในการแก้ปัญหาและดำรงชีวิต สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (2008) ที่กำหนดให้สาระการเรียนรู้ประวัติศาสตร์มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติ ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย เพื่อปลูกฝังความรัก ความภาคภูมิใจ และการธำรงความเป็นไทย ตลอดจนพัฒนาความเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ทั้งนี้ ประวัติศาสตร์เป็นศาสตร์ที่ศึกษาพฤติกรรมและพัฒนาการของมนุษย์จากหลักฐานที่มีความน่าเชื่อถือ เพื่อให้เข้าใจวิวัฒนาการของสังคม ความสำเร็จและข้อผิดพลาดในอดีต ซึ่งสามารถนำมาเป็นบทเรียนในการพัฒนาสังคมปัจจุบันและอนาคต (Sriphahon., S. (2009) การศึกษาประวัติศาสตร์จึงมิใช่เพียงการจดจำเหตุการณ์ แต่เป็นกระบวนการสืบค้น วิเคราะห์ ตีความ และสังเคราะห์ข้อมูลจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์อย่างเป็นระบบและมีเหตุผล เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ทางสังคมและสร้างองค์ความรู้ใหม่ (Pongsriphian., W. (2009).; Malila, C. & Khetpreecha., N. (2016). กระบวนการดังกล่าวช่วยพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาอย่างรอบคอบ อีกทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่กว้างไกล มีนิสัยช่างสังเกต รู้จักวิพากษ์และใช้เหตุผลบนพื้นฐานของหลักฐาน อันเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นของพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์จึงมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาคุณลักษณะ และความเป็นพลเมืองของผู้เรียน ตลอดจนประยุกต์ใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ในการวิเคราะห์และดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสมในสังคมที่เปลี่ยนแปลง (Bureau of Academic Affairs and Educational Standards. (2009).

การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของไทยในปัจจุบันประสบปัญหาผู้เรียนให้ความสำคัญกับวิชาประวัติศาสตร์น้อยลงเมื่อเทียบกับรายวิชาหลักอื่น ๆ อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เพื่อสร้างความเข้าใจในรากเหง้าและความเป็นชาติ อีกทั้งหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนยังประสบปัญหาทั้งด้านเนื้อหา โครงสร้าง และมาตรฐานการเรียนรู้ที่ไม่สอดคล้องกับบริบทของสังคมและความสนใจของผู้เรียน ซึ่งไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตประจำวันได้ (Machi., S. (2020). ครูผู้สอนส่วนใหญ่ยังคงใช้วิธีการบรรยาย และการท่องจำเป็นหลัก ขาดการใช้สื่อ เทคโนโลยี และกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เป็นสำคัญ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจ และไม่สามารถวิเคราะห์หรือเชื่อมโยงเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ได้อย่างมีเหตุผล (Pongsriphian., W. (2009). นอกจากนี้ โรงเรียนจำนวนมากยังประสบปัญหาการขาดแคลนครูผู้สอนและสื่อเทคโนโลยี รวมถึงความเหลื่อมล้ำด้านโอกาสทางการศึกษา ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์โดยตรง อีกทั้งการส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ต้องถึ้น



ประวัติศาสตร์สังคม และภูมิปัญญาท้องถิ่นยังไม่ได้รับการดำเนินการอย่างจริงจัง ทำให้ผู้ขาดความเข้าใจในรากเหง้าและอัตลักษณ์ของตนเอง ทั้งนี้ เสี่ยงสะท้อนจากครูผู้สอนและผู้เรียนส่วนใหญ่มีความเห็นสอดคล้องกันว่าควรปรับปรุงหลักสูตร วิธีการจัดการเรียนรู้ และการใช้เทคโนโลยีเพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ให้สอดคล้องกับบริบทการศึกษาในศตวรรษที่ 21 (Office of the Education Council, Ministry of Education. (2021).

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งสร้างความสุขแก่ผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงและใช้สื่อที่ทันสมัย จะช่วยส่งเสริมเจตคติ ค่านิยม และความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ของชาติ การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังขาดความหลากหลาย และไม่สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 การนำเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เป็นแนวทางในการยกระดับคุณภาพการศึกษา และนวัตกรรม Webinar (Web-based Seminar) เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก ผ่านการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การตั้งคำถาม และการให้ผลป้อนกลับแบบทันที ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล มุ่งพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ อย่างมีความสุข และสร้างความตระหนักในคุณค่าของประวัติศาสตร์ชาติไทยอย่างยั่งยืน สอดคล้องกับการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของประเทศและความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ และแนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
3. เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ขอบเขตด้านวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาสภาพปัจจุบันและแนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล ศึกษาสภาพปัจจุบัน การสร้างและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) สร้างนวัตกรรมจากผลการสังเคราะห์ข้อมูล 2) ตรวจสอบความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์โดยผู้เชี่ยวชาญ (Focus Group) 3) ทดลองใช้นวัตกรรมกับครูผู้สอน และ 4) ยืนยันนวัตกรรมด้วยการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) โดยศึกษาตัวแปรด้านคุณภาพและประสิทธิผลของนวัตกรรม

ขอบเขตประชากร กลุ่มตัวอย่าง และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ



การศึกษาครั้งนี้ใช้แบบสอบถามกลุ่มผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา ศึกษานิเทศก์ ครูผู้สอน และนักเรียน รวมจำนวน 1,292 คน นำนวัตกรรมไปใช้กับครูผู้สอนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้บริหารสถานศึกษา 19 คน ศึกษานิเทศก์ 9 คน และครูผู้สอน 19 คน รวม 47 คน ประกอบไปด้วย ผู้บริหาร ศึกษานิเทศก์ และครูผู้สอน รวมทั้งความสุขของนักเรียนจากการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ศึกษาตัวแปร ได้แก่ สภาพปัจจุบันและแนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล

การทบทวนวรรณกรรม และแนวคิด

การวิจัยการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานนี้ ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การวิจัยนี้ได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ครอบคลุมประเด็นสำคัญ อาทิ

1. แนวคิดเกี่ยวกับความสำคัญของการศึกษาประวัติศาสตร์

การศึกษาประวัติศาสตร์มีบทบาทสำคัญในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับรากเหง้าและพัฒนาการของสังคมไทย ผ่านการวิเคราะห์หลักฐานทางประวัติศาสตร์ กระบวนการตีความ และการบูรณาการองค์ความรู้จากศาสตร์อื่นๆ บทความนี้มุ่งศึกษาความหมายและความสำคัญของประวัติศาสตร์ พัฒนาการของการศึกษาประวัติศาสตร์ในประเทศไทย ตลอดจนบทบาทของการศึกษาประวัติศาสตร์ต่อพัฒนาการด้านการเมือง การปกครอง วัฒนธรรม อัตลักษณ์ และเศรษฐกิจ(Kaikongrod, K.(2025) 1)ประวัติศาสตร์คือการศึกษ เหตุการณ์ในอดีตของมนุษย์ โดยอาศัยหลักฐานและวิธีการทางประวัติศาสตร์ในการค้นคว้า วิเคราะห์ และตรวจสอบข้อเท็จจริง 2)การศึกษาประวัติศาสตร์ช่วยให้เข้าใจรากเหง้าและอัตลักษณ์ของตนเอง สร้างจิตสำนึกและความภาคภูมิใจในชาติ เรียนรู้บทเรียนจากอดีตเพื่อนำมาปรับใช้ในปัจจุบันและอนาคต พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และส่งเสริมการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ

2. แนวคิดและนโยบายเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์

ธงชัย วินิจจะกุล (Thongchai, W. (2020). ระบุว่าประวัติศาสตร์เป็นเครื่องมือที่ใช้ควบคุมการเล่าเรื่องและอัตลักษณ์ของชาติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมที่มีการเมืองที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์แห่งชาติ โดย 1) กระทรวงศึกษาธิการให้ความสำคัญกับการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ในทุกระดับการศึกษา 2)กำหนดให้รายวิชาประวัติศาสตร์เป็นรายวิชาพื้นฐาน และจัดการเรียนการสอนอย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง 3) มุ่งเน้นการเรียนรู้ที่ทันสมัย สอดคล้องกับยุคดิจิทัล และส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ 4) สนับสนุนการใช้ Active Learning, Flipped Classroom, Web-Based Learning, AR และสื่อดิจิทัล 5) ส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านสื่อร่วมสมัย เพื่อสร้างความสนุก ความภาคภูมิใจในชาติ และความเข้าใจรากเหง้าทางวัฒนธรรม

3. แนวคิดเกี่ยวกับหลักสูตรวิชาประวัติศาสตร์

ทฤษฎีวาทกรรมและอำนาจ (Discourse and Power Theory) Michel Foucault วิเคราะห์ว่าอำนาจไม่ได้ปรากฏแค่ในโครงสร้างการปกครอง แต่แฝงตัวอยู่ในความรู้และการบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ เช่น



หลักสูตรการศึกษาที่ถูกควบคุมโดยรัฐจึงสะท้อนอำนาจในการกำหนดความจริงของประวัติศาสตร์เปลี่ยนแปลง การปกครอง พ.ศ. 2475 ประเทศไทยได้มีบทบาทอย่างมากในการกำหนดเนื้อหาและกรอบการเล่าเรื่อง ประวัติศาสตร์ผ่านหลักสูตรการศึกษา สื่อสิ่งพิมพ์ และพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ (Acemoglu & Robinson, 2012) 1) วิชาประวัติศาสตร์อยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 2) มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มี ความรู้ ความเข้าใจ และทักษะทางประวัติศาสตร์ 3) เกี่ยวข้องกับเวลา ยุคสมัย และวิธีการทางประวัติศาสตร์ ความเข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติและผลกระทบของเหตุการณ์ต่าง ๆ และความเข้าใจความเป็นมาของชาติ ไทย วัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย 4) เน้นให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ สืบค้นข้อมูล และสร้างองค์ความรู้ ด้วยตนเอง

4. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล

การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล (Chetsantikun, C., 2016) เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้ที่สร้างเนื้อหา และนำเสนอเนื้อหาเข้าใจในสิ่งที่ต้องการนำเสนอ 1) การจัดการเรียนรู้ต้องปรับจากการท่องจำสู่การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) 2) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น ฐานข้อมูลออนไลน์ พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง สื่อมัลติมีเดีย และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ 3) รูปแบบการสอนที่เหมาะสม ได้แก่ 3.1 การเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning) 3.2 การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) 3.3 การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) 3.4 การใช้บทบาทสมมติ (Role Play) 3.5 การเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหา (Problem-Based Learning) 4) มุ่งพัฒนาทักษะการคิดทาง ประวัติศาสตร์ การวิเคราะห์หลักฐาน และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ได้นำองค์ความรู้มาสังเคราะห์และ พัฒนาเป็นนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัลที่มีความเหมาะสม สอดคล้องกับบริบทของ สถานศึกษา นำไปสู่การยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์และส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มี ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

สรุป 1.ความสำคัญของการศึกษาประวัติศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศึกษาเหตุการณ์อดีตตามหลักฐาน ช่วยสร้างความเข้าใจรากเหง้า อัตลักษณ์ และจิตสำนึกแห่งชาติ สร้างความภาคภูมิใจ เรียนรู้บทเรียนเพื่อปรับ ใช้ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และเสริมสร้างพลเมืองคุณภาพ 2. นโยบายและแนวทางจัดการ เรียนรู้ประวัติศาสตร์เป็นเครื่องมือสะท้อนอำนาจและอัตลักษณ์ชาติ กระทรวงศึกษาธิการกำหนดเป็นวิชา พื้นฐาน จัดสอนอย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ชม. มุ่งเน้นแนวทางที่ทันสมัย สอดคล้องยุคดิจิทัล ส่งเสริมการคิด วิเคราะห์ และสนับสนุน Active Learning, Flipped Classroom, สื่อดิจิทัล AR และสื่อร่วมสมัย เพิ่มความ สนุกและความภาคภูมิใจในชาติ 3. หลักสูตรและกรอบเนื้อหา ชี้ให้เห็นว่าหลักสูตรเป็นพื้นที่สะท้อนอำนาจรัฐ ในการกำหนด "ความจริง" ทางประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะหลัง พ.ศ. 2475 วิชาประวัติศาสตร์อยู่ในกลุ่มสังคม ศึกษา มุ่งพัฒนาความรู้ ทักษะทางประวัติศาสตร์ ความเข้าใจพัฒนาการของชาติและวัฒนธรรม เน้นให้ผู้เรียน คิดวิเคราะห์ สืบค้น และสร้างความรู้ด้วยตนเอง 4. การจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลและนวัตกรรม การเล่าเรื่อง ด้วยสื่อดิจิทัลเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างเนื้อหาเอง ปรับเปลี่ยนจากการท่องจำสู่การเรียนรู้เชิงรุก ผสานสื่อ ออนไลน์ พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง และรูปแบบการสอนหลากหลาย ได้แก่ การเรียนรู้แบบสืบเสาะ โครงงาน



ร่วมมือ บทบาทสมมติ และแก้ปัญหาสังเคราะห์องค์ความรู้ข้างต้นเพื่อพัฒนาเป็น นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล ที่เหมาะสมกับบริบทไทย ยกย่องคุณภาพการเรียนการสอนและประสิทธิภาพ ผู้เรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบันและแนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล

การศึกษาสภาพปัจจุบันจากแบบสอบถาม กลุ่มผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา ศึกษาานิเทศก์ ครูผู้สอน และนักเรียน รวมจำนวน 1,292 คน เครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถามมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการ วิเคราะห์เนื้อหา

การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล โดยการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ผู้บริหารสถานศึกษา 19 คน ศึกษาานิเทศก์ 9 คน และครูผู้สอน 19 คน รวม 47 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการ วิเคราะห์เนื้อหาและการวิเคราะห์สรุปอุปนัย

ระยะที่ 2 การสร้างและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล

1. การสร้างนวัตกรรมและคู่มือ โดยจัดประชุมเชิงปฏิบัติการร่วมกับครูผู้สอน จำนวน 349 คน เพื่อ พัฒนางค์ประกอบของนวัตกรรม

2. การตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของนวัตกรรม โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 คน ใช้ แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. การทดลองใช้นวัตกรรมกับครูผู้สอน จำนวน 30 คน และเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์แบบกึ่ง โครงสร้าง วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา

4. การยืนยันนวัตกรรมด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) เพื่อพิจารณาความเป็นไป ได้และความเป็นประโยชน์ของนวัตกรรม พร้อมปรับปรุงจนได้รูปแบบนวัตกรรมที่สมบูรณ์ นวัตกรรมที่ พัฒนาขึ้นมีดังนี้ 1)คู่มือการใช้ Webinar การเรียนรู้ประวัติศาสตร์วิถีใหม่ วิถีอนาคต 2)แนวทางการพัฒนา วิทยากรแกนนำ 3)แนวทางการพัฒนา Webinar ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น 4)แนวทางการประยุกต์ใช้ 9 หน่วย การเรียนรู้และคลังนวัตกรรม 5)แนวทางการประยุกต์ใช้ Metaverse เพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ 6)การถอด บทเรียนโรงเรียนต้นแบบ 7)แนวทางการประเมินสมรรถนะครูและผู้เรียน

ระยะที่ 3 การศึกษาผลการใช้นวัตกรรม

โดยมีกระบวนการดังนี้ คือ 1)การเตรียมบุคลากรและวิทยากร ผ่านการอบรมและพัฒนาศักยภาพ ครูผู้สอน 2)การพัฒนาโรงเรียนต้นแบบและเผยแพร่วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) จากโรงเรียนต้นแบบ จำนวน 19 โรงเรียน 3)การประเมินความพึงพอใจของครูผู้สอน 349 คน ผู้บริหารสถานศึกษา 349 คน และ ศึกษาานิเทศก์ 245 คน โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ยและ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4)การประเมินความสุขของนักเรียน จำนวน 665 คน โดยใช้แบบวัดความสุขของ นักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

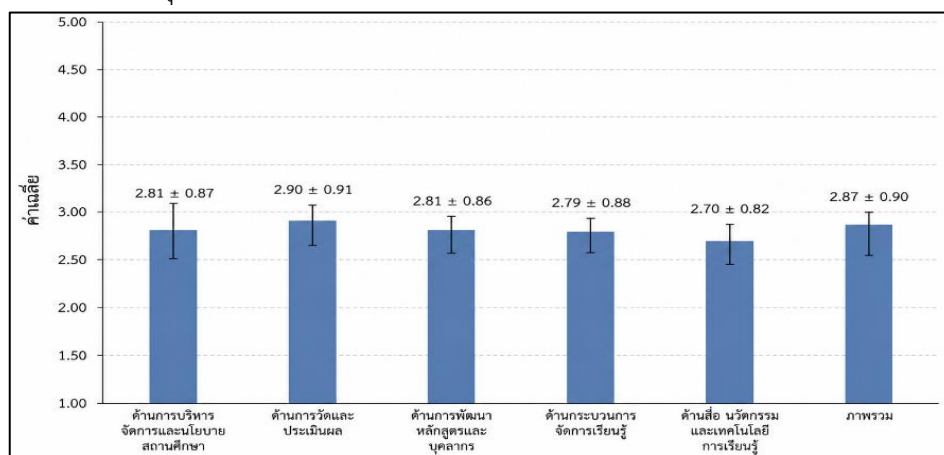


ผลการวิจัย

ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและแนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล

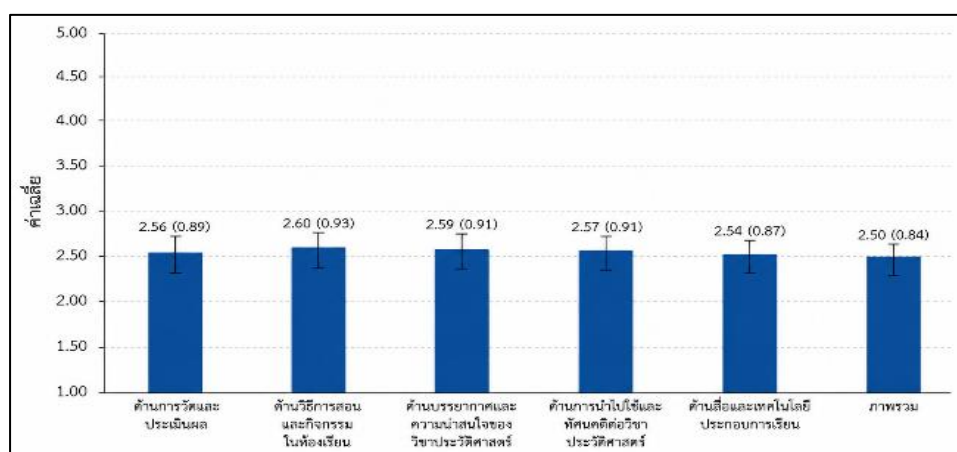
1. สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ พบว่า

สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง ด้านสื่อและเทคโนโลยีมีคะแนนต่ำที่สุด สะท้อนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนประวัติศาสตร์ยังไม่เต็มศักยภาพ



ภาพที่ 1 สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์จากแบบสอบถามผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน และศึกษานิเทศก์

สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์จากการประเมินนักเรียน ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง วิชาประวัติศาสตร์ยังไม่น่าสนใจเท่าที่ควร การใช้สื่อดิจิทัล การสืบค้นข้อมูล และการเข้าถึงบทเรียนออนไลน์ยังอยู่ในระดับต่ำ และนักเรียนต้องการกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมมากกว่าการท่องจำ



ภาพที่ 2 สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์จากแบบสอบถามนักเรียน

2. แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล พบว่า

ผลการสัมภาษณ์ผู้บริหาร ศึกษานิเทศก์ และครูผู้สอน พบแนวทางที่สำคัญ 6 ด้าน ได้แก่ 1) การบริหารจัดการและนโยบาย ได้แก่ สนับสนุนการใช้แหล่งเรียนรู้ดิจิทัล พัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน ด้านเทคโนโลยี



และสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์และหน่วยงานภายนอก 2) การพัฒนาหลักสูตรและบุคลากร ได้แก่ พัฒนาศักยภาพ Digital Literacy ของครู บูรณาการประวัติศาสตร์กับศาสตร์อื่น และส่งเสริม Critical Thinking และการใช้ AI 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ เน้น Active Learning, Flipped Classroom, Game-based Learning, Project-based Learning และ Historical Inquiry 4) สื่อ นวัตกรรม และ เทคโนโลยี ได้แก่ AR/VR และ Virtual Museum, Chatbot และ AI, Digital Timeline และ Digital Mapping 5) การวัดและประเมินผล ได้แก่ Portfolio, Rubric Assessment, Performance Assessment และ Peer Assessment 6) บรรยากาศการเรียนรู้ ได้แก่ เชื่อมโยงประวัติศาสตร์กับชีวิตจริง ใช้ Storytelling และสร้าง ห้องเรียนแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ผลการสร้างและพัฒนานวัตกรรม

ได้ชุดนวัตกรรม “12 เดือน Webinar การเรียนรู้ประวัติศาสตร์วิถีใหม่ วิถีอนาคต” ประกอบไปด้วย

ชุดที่ 1 คู่มือการใช้แพลตฟอร์ม Webinar การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล

ชุดที่ 2 แนวทางการพัฒนานวัตกรรม Webinar การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ของโรงเรียน และ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

ชุดที่ 3 แนวทางการประยุกต์ใช้ 9 หน่วยการเรียนรู้ประวัติศาสตร์วิถีใหม่ และคลังนวัตกรรม

ชุดที่ 4 คู่มือการประยุกต์ใช้ Metaverse สร้างนวัตกรรมเชิงวิพากษ์ ในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์

ชุดที่ 5 แนวทางการประเมินสมรรถนะครูผู้สอนและนักเรียนจากการประยุกต์ ใช้นวัตกรรม 12 เดือน Webinar การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล “ประเมินสบาย ๆ ตามสไตล์ Active Learning”

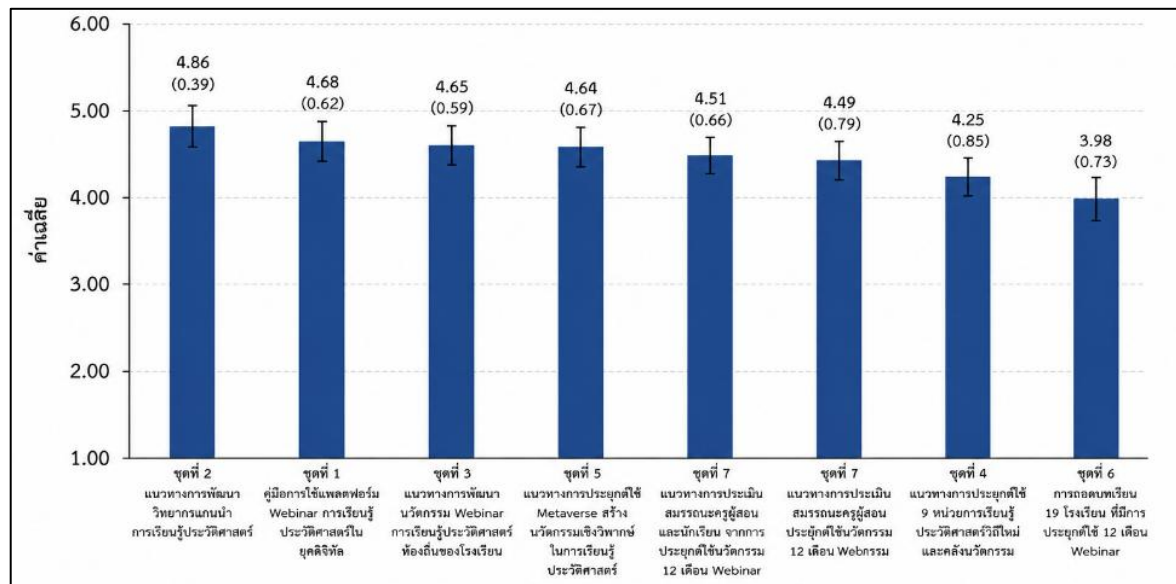
ชุดที่ 6 การถอดบทเรียน 19 โรงเรียนปฏิบัติที่ดี (Best Practices) การประยุกต์ใช้ 12 เดือน Webinar การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล

ชุดที่ 7 แนวทางการพัฒนาวิทยากรแกนนำการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล

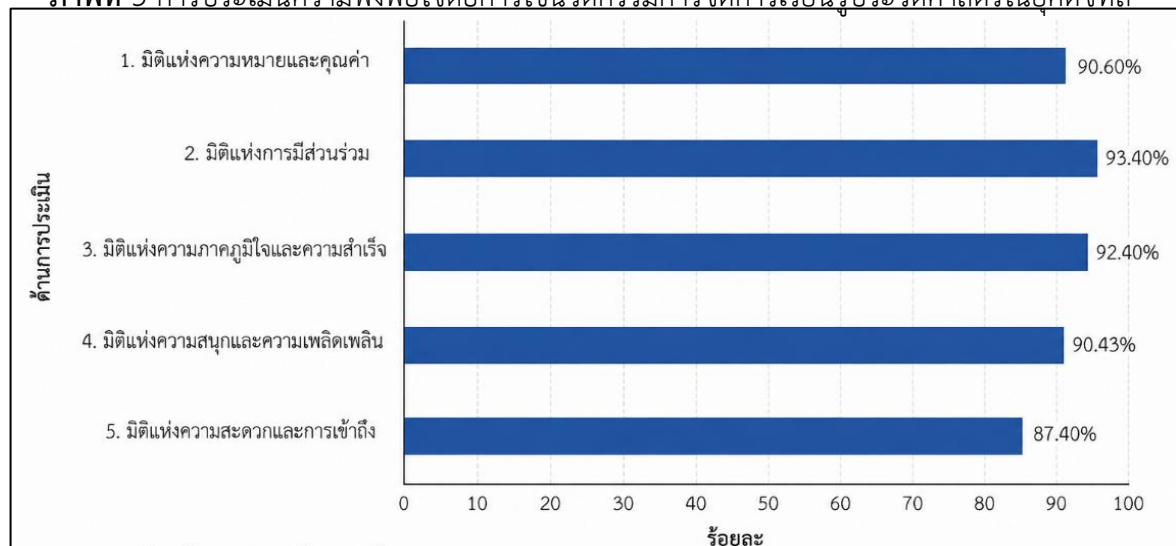
พร้อมคู่มือและแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล ซึ่งผ่านการประเมิน ด้านความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับดีมาก

ผลการใช้นวัตกรรม พบว่า โรงเรียนที่เข้าร่วมสามารถพัฒนาการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ครูสามารถจัดการเรียนรู้ได้หลากหลายและทันสมัยขึ้น ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การสืบค้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สามารถประยุกต์ใช้ได้ทั้ง Online, On-site และ Hybrid Learning และผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างมากขึ้น ผู้บริหารสถานศึกษา ศึกษานิเทศก์ และครูผู้สอน มีความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมในระดับมากที่สุด และนักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด





ภาพที่ 3 การประเมินความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล



ภาพที่ 4 การประเมินความสุขของนักเรียนต่อการใช้นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุป

1) สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยเฉพาะด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีการเรียนรู้



2) ผลการสร้างและพัฒนานวัตกรรมได้ชุดนวัตกรรม “12 เดือน Webinar การเรียนรู้ประวัติศาสตร์วิถีใหม่ วิถีอนาคต” พร้อมคู่มือและแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล ซึ่งผ่านการประเมินด้านความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับดีมาก

3) ผลการใช้นวัตกรรมพบว่า โรงเรียนที่เข้าร่วมสามารถพัฒนาการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ผู้บริหารสถานศึกษา ศึกษานิเทศก์ และครูผู้สอนมีความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรม และนักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ และแนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า

ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีดังนี้

สถานศึกษาให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อนนโยบายการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งสอดคล้องกับ ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ (Ministry of Education, (2022). และนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่มุ่งยกระดับการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ให้สอดคล้องกับบริบทการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ผลการดำเนินงานโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง สะท้อนว่ายังมีช่องว่างระหว่างนโยบายกับการนำไปสู่การปฏิบัติในชั้นเรียน

ด้านการวัดและประเมินผลมีค่าเฉลี่ยสูงสุด แสดงว่าครูมีการดำเนินการประเมินผลตามหลักสูตรอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับแนวคิดของ Sittisomboon., M. (2013) ที่เห็นว่าการใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลที่มีคุณภาพช่วยสะท้อนพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง ควรพัฒนาสู่การประเมินสมรรถนะและการประเมินตามสภาพจริง เพื่อสะท้อนทักษะการคิดวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ความรู้ได้ดียิ่งขึ้น

ด้านการพัฒนาหลักสูตรและบุคลากรอยู่ในระดับปานกลาง แสดงว่าครูยังจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาสมรรถนะด้านการออกแบบการเรียนรู้และการใช้นวัตกรรมดิจิทัลให้สอดคล้องกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Pornthadawit., N. (2016). ที่ว่าครูปรับบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางค่อนข้างต่ำ แสดงว่าการจัดการเรียนการสอนยังคงเน้นการบรรยายเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ไม่มากนัก ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Nakkrod., S. (2017). ที่ว่าการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จะช่วยพัฒนาการคิดขั้นสูงและการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ ดังนั้น ครูจึงควรประยุกต์ใช้รูปแบบการเรียนรู้ เช่น วิธีการทางประวัติศาสตร์ 5 ขั้นตอน ของ Pana, S.. (2017). ที่ส่งเสริมการสืบค้นและการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน

ด้านสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ Khaemmanee., T. (2014). และ Brahmawong., C. (2013). ที่เห็นว่าสื่อและนวัตกรรมควรใช้งานง่าย เหมาะสมกับผู้เรียน และสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ผลการประเมินของนักเรียนยังสะท้อนในทิศทาง



เดียวกันว่า แม้การวัดและประเมินผลจะอยู่ในระดับดี แต่สื่อ เทคโนโลยี บรรยากาศการเรียนรู้ และการประยุกต์ใช้ความรู้ยังต้องได้รับการพัฒนา ดังนั้น ผลการวิจัยครั้งนี้จึงสนับสนุนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ด้วย Webinar, Metaverse และปัญญาประดิษฐ์ (AI) ควบคู่กับการพัฒนาครู การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และการประเมินสมรรถนะ เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ให้สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

1.2 ผลการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1) ด้านการบริหารจัดการและนโยบายสถานศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษาควรเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ส่งเสริมโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัล พัฒนาแหล่งเรียนรู้และเครือข่ายความร่วมมือ สนับสนุนการบูรณาการเรียนรู้อย่างจริงจัง ซึ่งสอดคล้องกับ ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ (Ministry of Education. (2022). และนโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ที่มุ่งยกระดับการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์

2) ด้านการพัฒนาหลักสูตรและบุคลากร ควรพัฒนาครูให้มีสมรรถนะด้านดิจิทัล การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) การออกแบบหลักสูตรฐานสมรรถนะ และการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อตอบสนองต่อผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งสอดคล้องกับ Pornthadawit., N. (2016). ที่ว่าครูควรพัฒนาบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

3) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ วิธีการสอน กิจกรรม สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีการเรียนรู้ มีความสัมพันธ์กันโดยการเรียนรู้เชิงรุก การเรียนรู้จากชุมชน การใช้เกมเป็นฐาน การจำลองเหตุการณ์ และการบูรณาเทคโนโลยี เช่น Webinar, AR/VR, Metaverse, AI และสื่อมัลติมีเดีย ส่งเสริมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Ruangsuwan., C. (2015) ที่เน้นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สอดคล้องกับ Nakkrod., S. (2017). การลดการสอนแบบบรรยาย และสอดคล้องกับรูปแบบวิธีการทางประวัติศาสตร์ 5 ขั้นตอน ของ Pana, S.. (2017). ที่สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเพื่อเพิ่มแรงจูงใจและความน่าสนใจในการเรียนประวัติศาสตร์

4) ด้านการวัดและประเมินผล ผลการวิจัยเสนอให้ใช้การประเมินตามสมรรถนะ การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) แฟ้มสะสมผลงานดิจิทัล (e-Portfolio) การประเมินจากโครงการงานการประเมินโดยเพื่อน และการใช้เกณฑ์ Rubric พร้อมระบบให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Sittisomboon., M. (2013). ที่เห็นว่าการพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผลที่มีคุณภาพจะช่วยสะท้อนพฤติกรรมและศักยภาพที่แท้จริงของผู้เรียน

5) ด้านบรรยากาศและความน่าสนใจของวิชาประวัติศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่าควรเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตจริง ใช้การเล่าเรื่อง และสื่อร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อวิชาประวัติศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Khaemmanee., T. (2014). และ Brahmawong., C. (2013). ที่ระบุว่า บรรยากาศการเรียนรู้และสื่อที่



เหมาะสมจะช่วยกระตุ้นความสนใจ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน จะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์อย่างยั่งยืน

ผลการสร้างและพัฒนานวัตกรรม

1. การสร้างและพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบครบถ้วน 7 ส่วน ครอบคลุมการพัฒนาครู การจัดการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยี และการประเมินผล สอดคล้องกับนโยบาย กระทรวงศึกษาธิการ และแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ คิด วิเคราะห์ และเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น Webinar และ Metaverse ส่งผลให้การเรียนรู้มีความทันสมัย

2. ผลการตรวจสอบนวัตกรรม

ผู้เชี่ยวชาญประเมินนวัตกรรมว่ามีความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับ ดีมาก สะท้อนว่านวัตกรรมมีความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง สามารถนำไปใช้ได้จริงในสถานศึกษา และเป็นเครื่องมือที่ช่วยยกระดับการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์

3. ผลการทดลองใช้นวัตกรรม

การทดลองใช้นวัตกรรมแสดงให้เห็นว่าสามารถส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยการใช้ Webinar กระบวนการ PLC และสื่อดิจิทัลหลากหลาย เช่น Kahoot, Minecraft และ Metaverse ช่วยเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้ ส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ การใช้วิธีการทาง ประวัติศาสตร์ และการทำงานร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

4. การยืนยันนวัตกรรม

ผลการยืนยันนวัตกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญและการนำไปใช้จริง ยืนยันว่านวัตกรรมมีความถูกต้อง เป็น ระบบ และสามารถขยายผลได้จริง ทั้งด้านการพัฒนาวิทยากร การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การจัดการเรียนรู้เชิง วิพากษ์ และการประเมินสมรรถนะตามสภาพจริง ส่งผลให้ครูสามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้ และคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21

ผลการใช้นวัตกรรม

1. การเตรียมบุคลากรและวิทยากร

การเตรียมบุคลากรและวิทยากรผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการด้วย Microsoft Teams ช่วยพัฒนา ศักยภาพครูและสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ร่วมกัน ส่งผลให้สามารถจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยเทคโนโลยี ดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ Sophonpanich., K. (2020). ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ผ่านการสื่อสารร่วมสมัย

2. การพัฒนาเป็นต้นแบบและเผยแพร่

นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพในระดับดีมาก มีวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศจากโรงเรียนต้นแบบ โดยผู้เรียนได้ ลงมือปฏิบัติจริงผ่านโครงงานและการใช้เทคโนโลยี เช่น Metaverse และ AR สอดคล้องกับแนวคิดนวัตกรรม



ของ Brahmawong., C. (2013). และแนวคิด Active Learning ของ Kaewchaicharoenkit, N. (2007). ที่เน้นการลงมือปฏิบัติและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

3. ความพึงพอใจของผู้ใช้นวัตกรรม

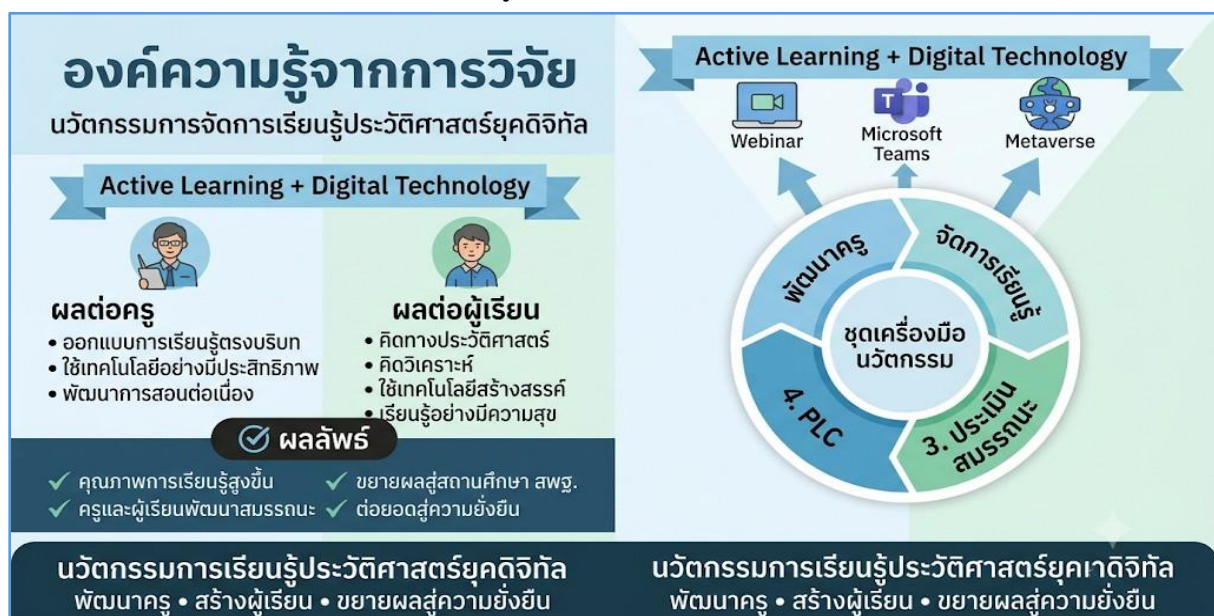
ผู้บริหาร ครู และศึกษานิเทศก์ มีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมในระดับมากที่สุด (ร้อยละ 90.20) สะท้อนว่านวัตกรรมสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ ช่วยยกระดับการจัดการเรียนรู้ ลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ สนับสนุนการเรียนรู้แบบ Anywhere Anytime สอดคล้องกับแนวคิดของ Khaemmanee., T. (2014) ; Sophonpanich., K. (2020). และนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ (Ministry of Education. (2022).

4. ความสุขของนักเรียน

นักเรียนมีความสุขต่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด (ร้อยละ 90.60) แสดงว่านวัตกรรมสามารถสร้างการมีส่วนร่วม ความสนุก และแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการสร้างองค์ความรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล สอดคล้องกับแนวคิดของ Khaemmanee., T. (2014). Kaewchaicharoenkit, N. (2007). ; Fedl(1996) มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เรียนรู้อย่างมีความสุขและเต็มศักยภาพมีความสุขและเต็มศักยภาพ

องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย

การวิจัยนี้ได้องค์ความรู้ด้านการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล ที่บูรณาการ Active Learning ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ Webinar, Microsoft Teams และ Metaverse เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง นวัตกรรมประกอบด้วยชุดเครื่องมือที่เชื่อมโยงการพัฒนาครู การจัดการเรียนรู้ การประเมินสมรรถนะ และชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ครูสามารถออกแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียน นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์ การคิดวิเคราะห์ การใช้เทคโนโลยี และการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ส่งผลให้เกิดความพึงพอใจและความสุขในการเรียนรู้ สามารถขยายผลเป็นต้นแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน



ภาพที่ 5 องค์ความรู้ด้านการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคดิจิทัล

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. ควรมีนโยบายการพัฒนาคลังนวัตกรรมและสื่อดิจิทัลให้รองรับการใช้งานทั้งออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อเพิ่มโอกาสการเข้าถึงของโรงเรียนทุกบริบท
2. ควรต่อยอดนวัตกรรม Metaverse โดยบูรณาการเทคโนโลยี Generative AI เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์และสมจริงยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

1. สถานศึกษาควรนำชุดนวัตกรรมและคู่มือการใช้ Webinar ไปใช้พัฒนาครู เพื่อยกระดับสมรรถนะด้านดิจิทัลและการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เชิงรุก และควรประยุกต์ใช้วิธีปฏิบัติที่ดีจากโรงเรียนต้นแบบ
2. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาควรพัฒนาวิทยากรแกนนำและขยายผลผ่านระบบพี่เลี้ยง (Coaching & Mentoring) เพื่อสนับสนุนครูในพื้นที่อย่างต่อเนื่อง
3. ครูผู้สอนควรบูรณาการเทคโนโลยี เช่น Webinar และ Metaverse ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อเชื่อมโยงประวัติศาสตร์กับบริบทท้องถิ่น และปรับปรุงแบบการวัดและประเมินผลให้เน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) และสมรรถนะของผู้เรียนตามแนวทาง Active Learning

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในอนาคต

การวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นการพัฒนาระบบ E-learning ที่บูรณาการกับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ยุคใหม่ เพื่อขยายผลการใช้นวัตกรรมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา ไช้คงรอด.(2568).การศึกษาประวัติศาสตร์: ความสำคัญแนวทางและบทบาทต่อการพัฒนาสังคมไทย ,วารสารเสถียรวิทย์ปริทัศน์. 5(3), 1311-1318
- กัลยา โสภณพนิช. (2563). นโยบายการอ่าน เขียน เรียนประวัติศาสตร์ผ่านการสื่อสารร่วมสมัย. กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2565). ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565. กระทรวงศึกษาธิการ.
- เฉลิม มลิลิตและ นิติ เขตต์ปรีชา. (2559). เทคนิควิธีสอนประวัติศาสตร์. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์, สืบค้นเมื่อ 1 สิงหาคม 2564, จาก https://so05.tci-thaijo.org/index.php/suedurea_searchjournal/article/view/28419
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2558). Active Learning. ข่าวสารวิชาการ คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ. (2550). ภาวะผู้นำและนวัตกรรมทางการศึกษา: บทบาทของครูกับ Active



- Learning. สืบค้นเมื่อ 23 เมษายน 2569, จาก <http://www.pochanukul.com>
- ทิตินา แคมมณี. (2557). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นันทลี พรธาดาวิทย์. (2559). การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning. ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.
- มนสิข ลิทธิสมบุญ. (2556). การพัฒนานวัตกรรม. สืบค้นเมื่อ 1 สิงหาคม 2564,
- วินัย พงศ์ศรีเพียร. (2552). อาจารย์บูชา. ศักดิ์โสภณาการพิมพ์.
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545
- ศุภณัฐ พานา. (2560). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ตามแนวคิดกระบวนการสืบสอบ แสวงหาความรู้เป็นกลุ่มร่วมกับแนวคิด Magic If เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์และการรับรู้ความรู้สึกทางประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิริวรรณ ศรีพล. (2552). การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม. โครงการส่งเสริมการแต่งตั้งตำรา สำนักวิชาการมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุธาสนี นาคกรด. (2560). การนำนวัตกรรมการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์. สืบค้นเมื่อ 1 สิงหาคม 2564, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/503163>
- สุไรยา หนะจิ. (2563). สภาพและปัญหาการจัดการเรียนรู้รายวิชาวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเอกชนในสังกัดสำนักงานศึกษาธิการ อำเภอดุสิต จังหวัด นครศรีธรรมราช. มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). รายงานการศึกษาวิจัย เรื่อง สภาพการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กระทรวงศึกษาธิการ.
- หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
- Acemoglu, D., & Robinson, J. A. (2012). Why nations fail: The origins of power, prosperity, and poverty. Crow
- Chetsantikun, C. (2016). Why Digital Storytelling Is a Part of Our Learning Process? Retrieved March 5, 2023, from <http://www.samsungslc.org/article/digital-storytelling/>
- Felder, R. M., & Brent, R. (1996). Navigating the Bumpy Road to Student-Centred Instruction. College Teaching, 44, 43-47. <https://doi.org/10.1080/87567555.1996.9933425>
- Ruangsuwan, C. (2015). Active Learning. Academic News of the Faculty of Pharmacy, Chiang Mai University.
- Kaewchaicharoenkit, N. (2007). Learning [Educational leadership and innovation: The role of teachers and Active Learning. Retrieved April 23, 2026, from <http://www.pochanukul.com>



Translated Thai References

- Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (2008) (in Thai)
- Bureau of Academic Affairs and Educational Standards. (2009). Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (2008). Ministry of Education. (in Thai)
- Brahmawong., C. (2013). Efficiency testing of media or instructional packages. Silpakorn Educational Studies Journal. Retrieved August 1, 2021, from https://so05.tci-thaijo.org/index.php/suedurea_searchjournal/article/view/28419(in Thai)
- Kaikongrod, K.(2025). Historical Studies: Importance Guidelines and Roles for the Development of Thai society, *The Setthavit Journal*, 5(3), 1311-1318 (in Thai)
- Kaewchaicharoenkit, N. (2007). *Leadership and Educational Innovation: The Role of Teachers and Active Learning*. Retrieved April 23, 2026, from <http://www.pochanukul.com> (in Thai)
- Khaemmanee., T. (2014). *Pedagogy: Knowledge for Organizing Effective Learning Processes* (3rd ed.). Chulalongkorn University Press. (in Thai)
- Malila, C. & Khetpreecha., N. (2016). *Teaching Techniques for History*. Chulalongkorn University Press. (in Thai)
- Machi., S. (2020). *The State and Problems of History Learning Management for Prathom Suksa 4 Students in Private Schools under the Office of the Education Officer*, Hua Sai District, Nakhon Si Thammarat Province. Hat Yai University. (in Thai)
- Ministry of Education. (2022). Announcement of the Ministry of Education on the Policies and Key Focus Areas of the Ministry of Education for Fiscal Year 2022. Ministry of Education. (in Thai)
- National Education Act, B.E. 2542 (1999) and Amendment (No. 2), B.E. 2545 (2002) (in Thai)
- Nakkrod., S. (2017). The Utilization of Learning Innovations. Retrieved August 1, 2021, from <https://www.gotoknow.org/posts/503163>(in Thai)
- Office of the Education Council, Ministry of Education. (2021). Research Report on the State of History Instruction at the Basic Education Level. Office of the Education Council, Ministry of Education. (in Thai)
- Pana, S.. (2017). The Development of a History Instructional Model Based on the Group Inquiry Process and the "Magic If" Concept to Enhance Historical Thinking Skills and Historical Empathy Among Upper Secondary School Students. Chulalongkorn University. (in Thai)
- Pongsripian., W. (2009). *Achan Bucha*. Saksopha Printing. (in Thai)
- Pornthadawit., N. (2016). *Active Learning Management*. Triple Education. (in Thai)
- Ruangsuwan., C. (2015). *Active Learning*. Academic News, Faculty of Pharmacy, Chiang Mai University. (in Thai)



- Sittisomboon., M. (2013). *Innovation Development*. Retrieved August 1, 2021, (in Thai)
- Sriphahon., S. (2009). *Instructional Management in the Social Studies, Religion, and Culture Learning Area*. Textbook Development Project, Office of Academic Affairs, Sukhothai Thammathirat Open University. (in Thai)
- Sophonpanich., K. (2020). Policy on Reading, Writing, and Learning History through Contemporary Communication. Ministry of Education. (in Thai)
- Thongchai, W. (2020). History as a political tool in Thailand. *Journal of Southeast Asian Studies*. 51(2), 215-230. (in Thai)

