

การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยรูปแบบ SMILES เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ และความสุขในยุคชีวิต
วิถีใหม่ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
Online Learning Management with SMILES Model to Increase Efficiency and
Happiness in the New Normal Era of Undergraduate Students,
Rajamangala University of Technology Thanyaburi

สายฝน บุชา¹, วริศรา สุกุมลจันทร์²

Saifon Bucha¹, Warisara Sukumolchan²

Corresponding Author E-mail: saifon_b@rmutt.ac.th

Received: 2023-10-08; Revised: 2023-11-12; Accepted: 2023-11-26

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับความคิดเห็นของการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยรูปแบบ SMILES 2) ศึกษาประสิทธิภาพและความสุขในการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยรูปแบบ SMILES และ 3) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพ และความสุขในการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยรูปแบบ SMILES ในยุคชีวิตวิถีใหม่ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ในรายวิชาศึกษาทั่วไปของคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม ได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.993 การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน และค่าสหสัมพันธ์เชิงถดถอย ผลการวิจัยพบว่า

1) นักศึกษาเห็นด้วยกับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์แบบ SMILES อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.39$, $SD = 0.61$) ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.43$, $SD = 0.63$) 2) การจัดการเรียนรู้ออนไลน์แบบ SMILES มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.29$, $SD = 0.72$) ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นักศึกษาสามารถปรับตัวกับการเรียนการสอนแบบชีวิตวิถีใหม่ได้ ($\bar{X} = 4.35$, $SD = 0.75$) ด้านความสุข พบว่า นักศึกษามีความสุขอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$, $SD = 0.68$) ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ รู้สึกมีความสุข เมื่อสามารถทบทวนบทเรียนย้อนหลังได้ตลอดเวลา ($\bar{X} = 4.40$, $SD = 0.76$) และ 3) ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพ ได้แก่ ด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมที่เน้น Active learning และด้านการสร้างแรงจูงใจ ส่วนปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุข ได้แก่ ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ ด้านการสร้างแรงจูงใจ ด้านกลยุทธ์การสอน และด้านการจัดกิจกรรมที่เน้น Active learning

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ออนไลน์, ประสิทธิภาพการเรียนออนไลน์, ความสุขในการเรียนออนไลน์

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

¹ Asst Prof., Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Thanyaburi

² อาจารย์, คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

² Lecturer, Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Thanyaburi

Abstract

This research aims to 1) study opinions of online learning management using the SMILES model 2) study the effectiveness and happiness in online learning management using the SMILES model, and 3) study the factors affecting the effectiveness and happiness in online learning management using the SMILES model in the new normal of undergraduate students. This is a quantitative research study. The sample group used in the study consisted of undergraduate students was 400 students who registered for the first semester of the academic year 2023 in the General Education course of the Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Thanyaburi. The Research instruments was questionnaire with a reliability of 0.993. The statistical analysis used included frequency, percentage, mean, standard deviation, Pearson's correlation coefficient, and multiple regression analysis. The research results were found as follows;

1) For the overall opinion, students agree to online learning management using the SMILES model was high ($\bar{X} = 4.43$, SD = 0.63), with the highest average being that evaluation ($\bar{X} = 4.43$, SD = 0.63). 2) The effectiveness of online learning management using the SMILES model is high ($\bar{X} = 4.29$, SD = 0.72), with the highest average being that students are able to adapt to the new way of life learning ($\bar{X} = 4.35$, SD = 0.75). In terms of happiness, it was found that students are very happy ($\bar{X} = 4.37$, SD = 0.68), with the highest average being that they feel happy when they are able to review lessons at any time ($\bar{X} = 4.40$, SD = 0.76), and 3) The factors affecting effectiveness include Sprightly, Learning activities, and Motivation. The factors affecting happiness include Evaluation, Motivation, Strategies, and Learning activities.

Keywords: Online Learning Management, Efficient of Online Learning Management, Happy of Online Learning Management

บทนำ

สถานการณ์โควิด - 19 ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษา ทำให้สถานศึกษามีการปรับเปลี่ยนแผนและเป้าหมายในการจัดการศึกษา ปรับวิธีการประเมินผลการเรียนใหม่ มีการปรับปรุงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้มีคุณภาพสูงขึ้น มีการปรับลดขนาดห้องเรียน กำหนดแนวทางปฏิบัติงานได้จากที่บ้าน (Work from home) และปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้อย่างจริงจังเพิ่มมากขึ้น โดยประเทศจีนซึ่งเป็นประเทศแรกที่พบการแพร่ระบาดของเชื้อโรคได้ประกาศหยุดการเรียนการสอนในโรงเรียนและมหาวิทยาลัย และกำหนดให้ปรับเปลี่ยนวิธีสอนไปสู่การเรียนการสอนแบบออนไลน์ มหาวิทยาลัยต่าง ๆ จึงใช้วิธีการสอนออนไลน์เพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของโควิด-19 โดยประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มการสอนและแอปพลิเคชันต่าง ๆ เพื่อจัดการเรียนรู้ออนไลน์ เช่น Zoom, Google meet, Microsoft teams, Line, Facebook broadcasts (Ops. 2020; บุญเลี้ยง ทูมทอง, และประทุม วันนิจ. 2565) ดังนั้น การเรียนรู้แบบออนไลน์กำลังจะกลายเป็นชีวิตวิถีใหม่ของสังคมมากขึ้น และการเรียนรู้แบบออนไลน์ไม่ใช่แค่การสอนผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มเท่านั้น แต่การเรียนรู้ชีวิตวิถีใหม่นี้ยังมีอีกหลายมิติที่มุ่งเน้นการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถของตนเองอย่างสูงสุดในการเรียนรู้และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อส่วนรวม (กลยา สว่างคง. 2564)

ชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) เป็นรูปแบบการดำเนินชีวิตอย่างใหม่ที่แตกต่างจากอดีต ประกอบด้วย วิธีคิด วิธีเรียนรู้ วิธีสื่อสาร วิธีปฏิบัติ และการจัดการการใช้ชีวิตแบบใหม่เกิดขึ้นหลังจากเกิดการเปลี่ยนแปลง เป็นแนวทางที่ภาคส่วนต่าง ๆ ในสังคมจะต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบวิถีชีวิตจากที่เคยออกจากบ้าน เพื่อไปทำงาน ไปโรงเรียนต้องหันมาทำทุกอย่างอยู่ที่บ้าน เมื่อต้องออกจากบ้านก็ต้องใส่หน้ากากอนามัยเพื่อป้องกันเชื้อโรค การก้าวผ่านจากชีวิตวิถีใหม่ที่อยู่ร่วมกับโควิด ไปสู่ชีวิตวิถีถัดไป (Next Normal) โดยจะต้องเตรียมพร้อม และปรับตัวการเปิดรับเทคโนโลยีและบริการดิจิทัลใหม่ ๆ รวมถึงแพลตฟอร์มออนไลน์ (บดีนทร์ ขาตะเวที. 2563; พันธ์ จันทรศรีทอง. 2565) ซึ่งการเรียนรู้ในวิถีชีวิตใหม่จึงได้มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วย

สนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning activities) ที่หลากหลายเพิ่มมากขึ้น การเรียนในห้องเรียนแบบดั้งเดิมจะถูกเร่งให้เปลี่ยนไปสู่รูปแบบใหม่ที่เป็นระบบออนไลน์ที่ทันสมัย ทั้งใช้เป็นสื่อเสริมและใช้จัดการเรียนรู้เต็มรูปแบบ สถาบันการศึกษาจึงต้องปรับโครงสร้างพื้นฐานและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้รองรับกับชีวิตวิถีใหม่ที่เกิดขึ้นผ่านแพลตฟอร์มเรียนรู้ออนไลน์ต่าง ๆ และพัฒนาผู้สอนให้สามารถจัดการชั้นเรียนออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อรองรับการเปลี่ยนผ่านการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และเตรียมพร้อมรับมือกับวิกฤติของโรคระบาดที่จะอุบัติใหม่ ในสถานการณ์ฉุกเฉินหรือภาวะสภาวะต่าง ๆ ซึ่งยังไม่มีใครสามารถคาดการณ์ได้ล่วงหน้าว่าจะเกิดขึ้นอย่างไรในอนาคต (อลงกรณ์ เกิดเนตร, ประภาวรรณ สมุทรเผ่าจินดา, และพันพัชร ปิ่นจินดา. 2564)

การจัดการเรียนรู้ในยุคชีวิตวิถีใหม่ ควรจัดให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนได้รับประโยชน์อย่างจริงจัง โดยวิธีการจัดการเรียนรู้ในยุคชีวิตวิถีใหม่นั้นมีหลายสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น ด้านสถานที่การสอนออนไลน์ทำให้สามารถเรียนรู้ทุกเนื้อหาได้จากทุกคน ทุกที่ ทุกเวลา และไม่ได้ทำให้การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนลดลง อีกทั้งผู้เรียนและผู้สอนยังสามารถโต้ตอบกันได้อย่างเต็มที่เหมือนเดิมเพียงเปลี่ยนสถานที่จากโรงเรียนมาเป็นที่บ้าน ในรถ หรือสถานที่ต่าง ๆ ผ่านโทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้สอนจะต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และมีการเสริมกิจกรรมสนทนาการต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นแบบเดิมหรือแบบความปกติใหม่ โดยผู้สอนอาจเพิ่มสื่อต่าง ๆ ให้หลากหลายมากขึ้น เช่น คลิปวิดีโอ หรือผ่านการบรรยาย ผสมผสานการถามตอบแบบเสวนาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน หรือผู้สอนกับผู้สอน (กาญจนา บุญภักดิ์. 2563)

แต่อย่างไรก็ดี การเรียนการสอนออนไลน์ก็ยังมีประสิทธิภาพไม่เท่ากับการเรียนในห้องเรียนปกติ เนื่องจากทำให้ความรู้สึกและสีสันบรรยากาศในการเรียนไม่เหมือนการเรียนในห้องเรียนปกติ โดยเฉพาะการโต้ตอบปฏิสัมพันธ์ การเผชิญหน้า การทำกิจกรรมร่วมกัน จึงทำให้การเรียนการสอนไม่น่าสนใจ หรือจะมีแรงจูงใจ กระตุ้นผู้เรียนให้มีความสุขไปกับการเรียนออนไลน์ทุกคนนั้นเป็นไปได้ยาก ซึ่งเป็นเรื่องท้าทายสำหรับผู้สอน ที่นอกจากมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีแล้วจะต้องมีทักษะในการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้เสมือนอยู่ในห้องเรียนปกติ สร้างการปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้เรียน สร้างสัมพันธ์ภาพอันดีระหว่างกัน และสามารถช่วยให้นักศึกษาสามารถปรับตัว และคลายความกังวลกับการเรียนได้ (เพ็ญพักตร์ นภาพูล. 2566)

การจัดการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพนั้น ต้องใช้หลักการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียนเพื่อเป็นพื้นฐานสู่การจัดการชั้นเรียนออนไลน์ที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นำมาสรุปเป็นรูปแบบซึ่งสื่อความหมายถึงห้องเรียนแห่งรอยยิ้ม สำหรับนำไปประยุกต์ใช้จัดการชั้นเรียนออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนในชีวิตวิถีใหม่ โดยนำแนวคิดการเรียนรู้ในชีวิตวิถีใหม่ การเปลี่ยนผ่านการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลมาบูรณาการและประยุกต์ใช้ร่วมกับหลักการจัดการชั้นเรียนที่สำคัญรวมกันเป็นรูปแบบ SMILES ประกอบด้วย กำหนดกลยุทธ์การสอน เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้และจัดการชั้นเรียนด้วยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการสอนผ่านระบบออนไลน์ เพื่อกระตุ้นและจูงใจในการเรียนรู้ อย่างมีความสุขและสนุกสนาน การสร้างแรงจูงใจ เช่น กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนหรือรางวัลที่เหมาะสม การใช้เทคนิคปรับเปลี่ยนฉากพื้นหลัง (Virtual background) การปรับมุมมองสำหรับสื่อสารผ่านหน้าจอ (Grid view) การมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบการมีส่วนร่วมและการร่วมมือกันของผู้เรียน โดยใช้เครื่องมือสร้างปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้น Active learning ผสมผสานกับรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน การประยุกต์ใช้ Google classroom, MS-teams หรือ Moodle สร้างห้องเรียนออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนส่งงานตรวจสอบการเข้าชั้นเรียน และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวา สนุกสนาน ทำให้เรียนรู้ได้อย่างมีความสุข (อลงกรณ์ เกิดเนตร, ประภาวรรณ สมุทรเผ่าจินดา, และพันพัชร ปิ่นจินดา. 2564)

ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนรายวิชาศึกษาทั่วไป คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จึงสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้แบบ SMILES ในยุคความปกติใหม่ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีความสุข เพื่อนำผลการศึกษามาเป็นแนวทางในการพัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ SMILES ให้มีประสิทธิภาพ และสามารถพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาด้วยสื่อดิจิทัล ในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ ที่มีบรรยากาศและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน และมีความสุข อันจะส่งผลต่อแรงจูงใจให้ผู้เรียนตั้งใจเรียนมากขึ้น อีกทั้ง เป็นการตอบโจทย์ในการแก้ปัญหาการเรียนการสอนออนไลน์ในรูปแบบวิถีชีวิตใหม่ ที่อาจจะกลายเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นในอนาคตได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับความคิดเห็นของการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยรูปแบบ SMILES
2. เพื่อศึกษาระดับประสิทธิภาพและความสุขในการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยรูปแบบ SMILES ในยุคชีวิตวิถีใหม่
3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพ และความสุขในการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยรูปแบบ SMILES ในยุคชีวิตวิถีใหม่ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

การทบทวนวรรณกรรม

ชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) ในบริบทสถานการณ์การแพร่ระบาดของ “โควิด – 19” ช่วงปลาย พ.ศ. 2562 ถึง พ.ศ. 2563 นั้น มนุษย์จึงจำเป็นต้องป้องกันตนเองเพื่อให้ชีวิตรอดด้วยการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมดำรงชีวิตที่ผิดไปจากวิถีเดิม ๆ โดยมีการปรับวิถีการดำรงชีวิตแบบใหม่เพื่อให้ปลอดภัยจากการติดเชื้อ ควบคู่ไปกับการพยายามรักษาและฟื้นฟูศักยภาพทางเศรษฐกิจและธุรกิจ นำไปสู่การสรรค์สร้างสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ เทคโนโลยีใหม่ ๆ มีการปรับแนวคิด วิสัยทัศน์ วิธีการจัดการ ตลอดจนพฤติกรรมที่เคยทำมาเป็นกิจวัตร ออกจากความคุ้นเคยอันเป็นปกติมาแต่เดิมในหลายมิติ ทั้งในด้านอาหาร การแต่งกาย การรักษาสุขอนามัย การศึกษาเล่าเรียน การสื่อสารการทำธุรกิจ ฯลฯ ซึ่งสิ่งใหม่เหล่านี้ได้กลายเป็นวิถีชีวิตใหม่ จนในที่สุดเมื่อเวลาผ่านไปก็ทำให้เกิดความคุ้นชินก็จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตปกติของผู้คนในสังคม (สุภาภรณ์ พรหมบุตร. 2563) โดยเฉพาะในด้านการศึกษา บุคลากรทางการศึกษาจำนวนมากได้ปรับตัวเพื่อใช้เทคโนโลยีในการทำงานทางไกล เช่น การประชุมออนไลน์ การจัดการเอกสารออนไลน์ผ่านคลาวด์ เป็นต้น การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมดังกล่าว แม้ว่าจะไม่ได้เปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ในห้องเรียนโดยตรง แต่น่าจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานให้แก่ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้ จึงมีแนวโน้มที่จะดำเนินต่อไปแม้การระบาดสิ้นสุดลง การเปลี่ยนแปลงพื้นที่การเรียนรู้เป็นเรื่องที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด ด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบันและนวัตกรรมที่สร้างสรรค์คอนเทนต์อำนวยความสะดวกการสอนได้แค่ปลายนิ้ว ทำให้เราสามารถเรียนรู้ทุกเนื้อหาได้จากทุกคน ทุกที่ ทุกเวลา แต่นั่นไม่ได้หมายความว่า การปฏิสัมพันธ์ของคุณครูและนักเรียนจะลดน้อยลง ชุมชนแห่งการเรียนรู้ยังมีอยู่ แต่เปลี่ยนพื้นที่จากโรงเรียนสู่โทรศัพท์มือถือหรือเครื่องคอมพิวเตอร์เท่านั้น (พัชรภรณ์ ดวงชื่น. 2563)

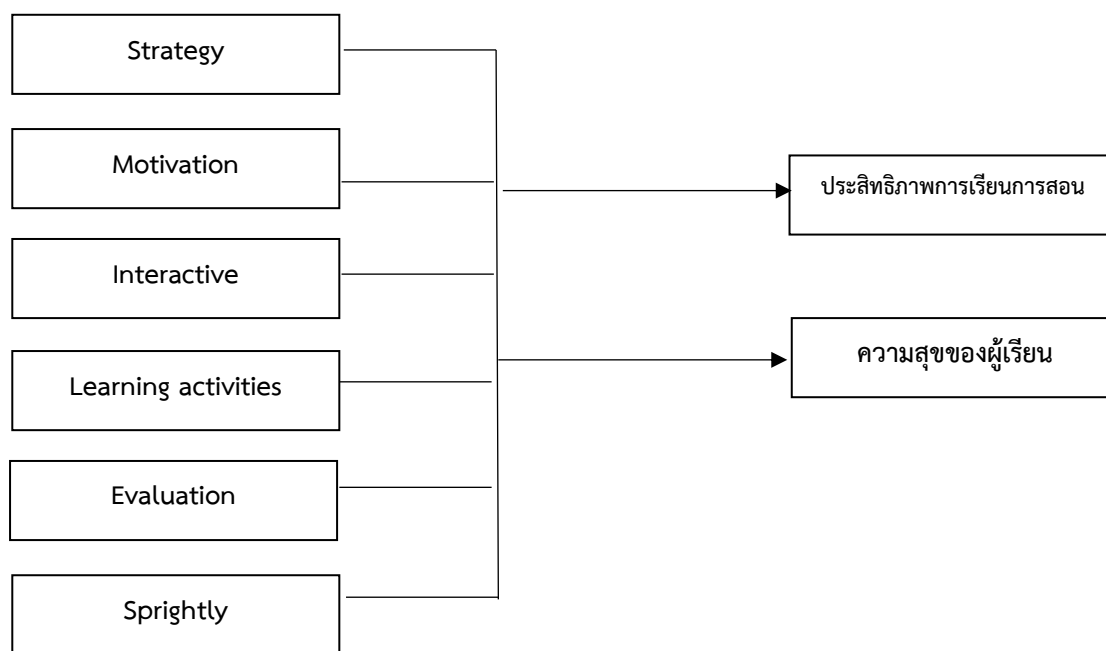
การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ในยุคชีวิตวิถีใหม่ มีการนำระบบการเรียนการสอนออนไลน์เข้ามาปรับใช้ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ เช่น ผู้สอนบันทึกวิดีโอการสอนแล้วส่งให้ผู้เรียนผ่านระบบจัดเก็บข้อมูลแบบคลาวด์ (Cloud storage) ด้วย Google Drive ผู้สอนสร้างและใช้งานห้องเรียนออนไลน์ (E-classroom) ด้วย Microsoft Teams หรือ Google Classroom ซึ่งเครื่องมือทั้งคู่สามารถสร้างกระดานถามตอบ มอบหมายงาน ส่งงาน การสร้างแบบทดสอบ หรือการให้คะแนนได้ ผู้สอนสามารถใช้ Microsoft Teams สำหรับสื่อสารระดับองค์กร เช่น การสร้างกลุ่มงาน การสนทนากลุ่ม วางแผนงาน ติดตามความคืบหน้า และการนัดหมาย เป็นต้น ทั้งนี้ การออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ออนไลน์จะต้องตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เรียน (กาญจนา บุญภักดี. 2563) โดยวิเคราะห์หว่าอะไรสามารถกระตุ้นผู้เรียนให้มีความชอบ วิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความชอบของผู้เรียน วิเคราะห์แพลตฟอร์มและวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งแพลตฟอร์มการเรียนรู้ อาจจะเป็นการเรียนรู้ออนไลน์ การเรียนรู้ที่โรงเรียน การเรียนรู้ที่บ้าน เตรียมทรัพยากรการเรียนรู้ และวิธีการเรียนรู้สำหรับการเรียนรู้ในแต่ละแพลตฟอร์มจะช่วยทำให้ผู้เรียนมีโอกาสเลือกพื้นที่การเรียนรู้ของตนเองตามที่ต้องการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะเปิดพื้นที่การเรียนรู้ทั้ง 5 ประการ ได้แก่ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนเอง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนออกแบบและใช้วิธีการเรียนรู้ของตนเอง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินเพื่อพัฒนาตนเอง และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อส่วนร่วม และประเมินประสิทธิภาพของแพลตฟอร์ม (Platform) และวิธีการเรียนรู้ที่ผู้สอนได้ใช้ในการจัดการเรียนรู้ออนไลน์สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้มากน้อยเพียงใด (วิชัย วงษ์ใหญ่, และมารุต พัฒนาผล. 2563)

การจัดการเรียนรู้แบบ SMILES คือ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ออนไลน์จะต้องเน้นความกระตือรือร้นและมีชีวิตชีวาในการเป็นผู้ดำเนินการของผู้สอนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมและแสดงความคิดเห็นในกิจกรรม และการให้ผลป้อนกลับ (Feedback) ของผู้สอนต่อผลงานและการอภิปรายของผู้เรียน ประกอบด้วย **Strategy** คือ กำหนดกลยุทธ์การสอน **Motivation** คือ การสร้างแรงจูงใจเพื่อกระตุ้นและกำหนดการเสริมแรง **Interactive** คือ การมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบการมีส่วนร่วมและการร่วมมือกันของผู้เรียน โดยใช้เครื่องมือสร้าง

ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ **Learning activities** คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้น Active learning ผสมผสานกับรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) **Evaluation** คือ กระบวนการที่ใช้สำหรับประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเน้นประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Formative assessment) และประเมินตามสภาพจริง (Authentic assessment) ตามกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน **Sprightly** คือ บรรยากาศการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวา สนุกสนาน ทำให้เรียนรู้ได้อย่างมีความสุข ส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนด (อลงกรณ์ เกิดเนตร, ประภาวรรณ สมุทรเผ่าจินดา, และพันพัชร ปิ่นจินดา. 2564)

สรุปได้ว่า ในการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ในยุคความปกติใหม่นั้น ผู้สอนจะต้องมีทักษะในการใช้เทคโนโลยี และสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและตั้งใจเรียน มีการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เสมือนผู้เรียนเรียนในห้องเรียนปกติ ผู้เรียนไม่เกิดความกังวล และมีความสุข สนุกสนานไปกับการเรียนรู้ ดังนั้น ผู้สอนจึงจำเป็นต้องพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์โดยนำเทคนิค SMILES มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน และการวิจัย เพื่อนำผลการศึกษามาวิเคราะห์เพื่อหารูปแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสม และพัฒนาเทคนิควิธีสอนในรูปแบบต่าง ๆ ให้หลากหลาย เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และผู้เรียนมีความสุขจากการเรียนรู้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ซึ่งเลือกใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการวิจัยและรายละเอียด ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ในรายวิชาศึกษาทั่วไปของคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 13,754 คน (ข้อมูลจากสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ณ วันที่ 5 มิถุนายน 2566)

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ในรายวิชาศึกษาทั่วไปของคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 400 คน โดย

ใช้สูตรคำนวณจากทาโร่ ยามาเน่ (Yamane Taro. 1973) ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน ขั้นที่ 1 เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงโดยเลือกรายวิชาศึกษาทั่วไปที่อาจารย์สาขามนุษยศาสตร์เป็นผู้สอน ขั้นที่ 2 เพื่อความสะดวกในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์แบบ SMILES โดยแบ่งเป็นข้อคำถาม ดังนี้

ตอนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ คณะ ระดับชั้นปี วิชารายศึกษาทั่วไปที่ลงทะเบียนเรียน ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check list)

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์แบบ SMILES (Rating Scale)

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับประสิทธิภาพ และความสุขในการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยรูปแบบ SMILES (Rating Scale) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ผลการทดสอบคุณภาพเครื่องมือ พบว่า ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า แบบสอบถามมีค่าดัชนีความสอดคล้องได้ค่า IOC เท่ากับ 0.878 และได้รับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้ถูกต้อง สมบูรณ์ และเหมาะสมยิ่งขึ้น แล้วนำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาความเที่ยง (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยทำการวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อหาความเชื่อมั่น ใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-Coefficient) ของครอนบาช ซึ่งผู้วิจัยหาค่าความเชื่อมั่นได้เท่ากับ 0.993

ขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจากเอกสาร วิทยานิพนธ์ รายงานการวิจัย บทความสื่อออนไลน์ เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ กำหนดกลยุทธ์การสอน เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้และจัดการชั้นเรียนด้วยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการสอนผ่านระบบออนไลน์ ออกแบบกิจกรรม เลือกใช้เทคนิควิธีการและกระบวนการต่างๆ กำหนดเป้าหมาย (Goals) และจุดประสงค์การเรียนรู้ (Objectives) ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนอย่างชัดเจน และร่างรูปแบบการเรียนออนไลน์ แบบ SMILES แล้วนำไปใช้กับการเรียนการสอนในรายวิชาศึกษาทั่วไป โดยให้อาจารย์ผู้สอนและผู้วิจัยได้เลือกรูปแบบการสอนและกิจกรรมตามที่ได้ออกแบบไว้ ตั้งแต่นำเข้าสู่บทเรียน ขึ้นสอน และขึ้นสรุป หลังจากนั้น ให้อาจารย์ผู้สอนคอยสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน และรวบรวมเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม

วิธีรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

เก็บข้อมูลโดยการสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 400 คน โดยเก็บด้วยตนเอง และขอความอนุเคราะห์จากอาจารย์ผู้สอนรายวิชาศึกษาทั่วไปที่ทำการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ SMILES ช่วยเก็บรวบรวมข้อมูล หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงเก็บรวบรวมแบบสอบถามและทำการประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติด้านสังคมศาสตร์ สถิติที่นำมาวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) และค่าสหสัมพันธ์เชิงถดถอย (Multiple Regression)

สรุปผลการวิจัย

ข้อมูลส่วนบุคคล พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 263 คน คิดเป็น ร้อยละ 65.75 และเพศชาย จำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 34.25 ศึกษาที่คณะศิลปศาสตร์ จำนวน 191 คน คิดเป็นร้อยละ 47.75 กำลังศึกษาในระดับชั้นปีที่ 1 จำนวน 323 คน คิดเป็นร้อยละ 80.75 ซึ่งลงทะเบียนเรียนรายวิชาอัตลักษณ์แห่งราชภัฏธัญบุรี จำนวน 185 คน คิดเป็นร้อยละ 46.25 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 การจัดการเรียนรู้ออนไลน์แบบ SMILES

การจัดการเรียนรู้ออนไลน์แบบ SMILES	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	อันดับ
ด้านการกำหนดกลยุทธ์การสอน	4.42	0.63	มาก	2
ด้านการสร้างแรงจูงใจ	4.37	0.65	มาก	5
ด้านการมีปฏิสัมพันธ์	4.40	0.65	มาก	3
ด้านการจัดกิจกรรมที่เน้น Active learning	4.34	0.67	มาก	6
ด้านการประเมินผลการเรียนรู้	4.43	0.63	มาก	1
ด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้	4.38	0.65	มาก	4
ภาพรวม	4.39	0.61	มาก	

จากตารางที่ 1 พบว่า นักศึกษาเห็นด้วยกับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์แบบ SMILES อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.39 (SD = 0.61) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า เห็นด้วยอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 (SD = 0.63) รองลงมาด้านการกำหนดกลยุทธ์การสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 (SD = 0.63) ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 (SD = 0.65) ด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 (SD = 0.65) ด้านการสร้างแรงจูงใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.37 (SD = 0.65) และด้านการจัดกิจกรรมที่เน้น Active learning มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 (SD = 0.67)

ตารางที่ 2 ประสิทธิภาพของการเรียนการสอนออนไลน์

ประสิทธิภาพของการเรียนการสอนออนไลน์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	อันดับ
1. นักศึกษาสามารถปรับตัวกับการเรียนการสอนแบบชีวิตวิถีชีวิตใหม่ได้	4.35	0.75	มาก	1
2. นักศึกษามีชีวิตชีวามากกว่าการเรียนแบบเดิม	4.26	0.85	มาก	4
3. นักศึกษาสะดวกในการดำเนินชีวิตมากกว่าการเรียนแบบเดิม	4.33	0.74	มาก	2
4. นักศึกษามีความอยากเรียนรู้มากยิ่งขึ้น	4.25	0.83	มาก	5
5. นักศึกษาได้เรียนมีความสนุกสนานมากขึ้น	4.27	0.82	มาก	3
ภาพรวม	4.29	0.72	มาก	

จากตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษาเห็นด้วยว่าการเรียนการสอนออนไลน์มีประสิทธิภาพในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.29 (SD = 0.72) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ นักศึกษาสามารถปรับตัวกับการเรียนการสอนแบบชีวิตวิถีชีวิตใหม่ได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 (SD = 0.75) รองลงมา นักศึกษาสะดวกในการดำเนินชีวิตมากกว่าการเรียนแบบเดิม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 (SD = 0.74) นักศึกษาได้เรียนมีความสนุกสนานมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 (SD = 0.82) นักศึกษามีชีวิตชีวามากกว่าการเรียนแบบเดิม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 (SD = 0.85) และนักศึกษามีความอยากเรียนรู้มากยิ่งขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 (SD = 0.83)

ตารางที่ 3 ความสุขในการเรียนออนไลน์

ความสุขในการเรียนออนไลน์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	อันดับ
1. รู้สึกมีความสุขเมื่อสามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา	4.34	0.77	มาก	4
2. รู้สึกมีความสุข เมื่อผู้สอนสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง จึงทำให้ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย	4.34	0.76	มาก	3
3. รู้สึกมีความสุข เมื่อผู้สอนยิ้มแย้มแจ่มใส และมีความเป็นกันเอง จึงทำให้อยากเรียนรู้และมีความสุขในการเรียนรู้	4.38	0.74	มาก	2
4. รู้สึกสนุกสนานเมื่อมีกิจกรรมการเล่นเกมในชั้นเรียนออนไลน์	4.38	0.74	มาก	2

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ความสุขในการเรียนออนไลน์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	อันดับ
5. รู้สึกมีความสุข เมื่อสามารถทบทวนบทเรียนย้อนหลังได้ตลอดเวลา	4.40	0.76	มาก	1
ภาพรวม	4.37	0.68	มาก	

จากตารางที่ 3 พบว่า นักศึกษามีความสุขกับการเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.37 (SD = 0.68) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ รู้สึกมีความสุข เมื่อสามารถทบทวนบทเรียนย้อนหลังได้ตลอดเวลา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 (SD = 0.76) รองลงมา รู้สึกมีความสุข เมื่อผู้สอนยิ้มแย้มแจ่มใส และมีความเป็นกันเอง จึงทำให้อยากเรียนรู้และมีความสุขในการเรียนรู้ และรู้สึกสนุกสนานเมื่อมีกิจกรรมการเล่นเกมในชั้นเรียนออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 (SD = 0.76) เท่ากัน รู้สึกมีความสุข เมื่อผู้สอนสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง จึงทำให้ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 (SD = 0.76) และรู้สึกมีความสุขเมื่อสามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 (SD = 0.77)

ตารางที่ 4 แสดงความสัมพันธ์ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนการสอนออนไลน์ ในยุคชีวิตวิถีใหม่ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ตัวแปร	X1	X2	X3	X4	X5	X6	Y
X1 ด้านการกำหนดกลยุทธ์การสอน	1						
X2 ด้านการสร้างแรงจูงใจ	.863*	1					
X3 ด้านการมีปฏิสัมพันธ์	.829*	.892*	1				
X4 ด้านการจัดกิจกรรมที่เน้น Active learning	.799*	.874*	.862*	1			
X5 ด้านการประเมินผลการเรียนรู้	.785*	.819*	.846*	.843*	1		
X6 ด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้	.812*	.843*	.832*	.853*	.845*	1	
Y1 ประสิทธิภาพการเรียนการสอนออนไลน์	.717*	.759*	.741*	.756*	.721*	.780*	1

*p < .05

จากตารางที่ 4 ความสัมพันธ์ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนการสอนออนไลน์ ในยุคชีวิตวิถีใหม่ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พบว่า ปัจจัยทุกด้านมีความสัมพันธ์กันทางบวกกับประสิทธิภาพการเรียนการสอนออนไลน์ ในยุคชีวิตวิถีใหม่ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเรียงลำดับตามระดับความสัมพันธ์ ดังนี้ ด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านการสร้างแรงจูงใจ ด้านการจัดกิจกรรมที่เน้น Active learning ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ และด้านการกำหนดกลยุทธ์การสอน ตามลำดับ

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ออนไลน์แบบ SMILES ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนการสอนออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

การจัดการเรียนรู้ออนไลน์แบบ	ประสิทธิภาพการเรียนการสอนออนไลน์					Collinearity Statistics	
	B	S.E.	β	t	P	Tolerance	VIF
(Constant)	.178	.160		1.115	.266		
X1 ด้านการกำหนดกลยุทธ์การสอน	.081	.072	.071	1.125	.261	.222	4.514
X2 ด้านการสร้างแรงจูงใจ	.179	.090	.163	1.993	.047*	.132	7.604
X3 ด้านการมีปฏิสัมพันธ์	.077	.084	.070	.926	.355	.152	6.568
X4 ด้านการจัดกิจกรรมที่เน้น Active learning	.173	.077	.163	2.236	.026*	.167	6.001

ตารางที่ 5 (ต่อ)

การจัดการเรียนรู้ออนไลน์แบบ SMILES	ประสิทธิภาพการเรียนการสอนออนไลน์					Collinearity Statistics	
	B	S.E.	β	t	P	Tolerance	VIF
X5 ด้านการประเมินผลการเรียนรู้	.027	.074	.024	.370	.712	.204	4.897
X6 ด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้	.403	.074	.367	5.404	.000*	.191	5.241

$r = .809$ $r^2 = .654$, Std. Error of the Estimate = .425 $F = 123.672$, $P = 0.000$

จากตารางที่ 5 สมการพยากรณ์ประสิทธิภาพการเรียนการสอนออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พบว่า มี 3 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ (X_6) ด้านการสร้างแรงจูงใจ (X_2) และด้านการจัดกิจกรรมที่เน้น Active learning (X_4) ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนการสอนออนไลน์ ในยุคชีวิตวิถีใหม่ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี (Y_1) และสามารถทำนายประสิทธิภาพการเรียนการสอนออนไลน์ ได้ร้อยละ 65.40 ซึ่งสามารถเขียนสมการทำนายในรูปแบบมาตรฐานคือ $Z = 0.367 X_6 + 0.163 X_2 + 0.163 X_4$

ตารางที่ 6 แสดงความสัมพันธ์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุกการเรียนการสอนออนไลน์ ในยุคชีวิตวิถีใหม่ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ตัวแปร	X1	X2	X3	X4	X5	X6	Y
X1 ด้านการกำหนดกลยุทธ์การสอน	1						
X2 ด้านการสร้างแรงจูงใจ	.863*	1					
X3 ด้านการมีปฏิสัมพันธ์	.829*	.892*	1				
X4 ด้านการจัดกิจกรรมที่เน้น Active learning	.799*	.874*	.862*	1			
X5 ด้านการประเมินผลการเรียนรู้	.785*	.819*	.846*	.843*	1		
X6 ด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้	.812*	.843*	.832*	.853*	.845*	1	
Y2 ความสุขในการเรียนออนไลน์	.756*	.772*	.773*	.777*	.781*	.780*	1

* $p < .05$

จากตารางที่ 6 ความสัมพันธ์ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนการสอนออนไลน์ ในยุคชีวิตวิถีใหม่ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พบว่า ปัจจัยทุกด้านมีความสัมพันธ์กันทางบวกกับประสิทธิภาพการเรียนการสอนออนไลน์ ในยุคชีวิตวิถีใหม่ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเรียงลำดับตามระดับความสัมพันธ์ ดังนี้ ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ ด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมที่เน้น Active learning ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ ด้านการสร้างแรงจูงใจ และด้านการกำหนดกลยุทธ์การสอน ตามลำดับ

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ออนไลน์แบบ SMILES ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนการสอนออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

การจัดการเรียนรู้ออนไลน์แบบ SMILES	ความสุขในการเรียนออนไลน์					Collinearity Statistics	
	B	S.E.	β	t	P	Tolerance	VIF
(Constant)	.224	.143		1.568	.118		
X1 ด้านการกำหนดกลยุทธ์การสอน	.186	.064	.171	2.888	.004*	.222	4.514
X2 ด้านการสร้างแรงจูงใจ	.057	.080	.055	.710	.478	.132	7.604
X3 ด้านการมีปฏิสัมพันธ์	.108	.075	.104	1.449	.148	.152	6.568

ตารางที่ 7 (ต่อ)

การจัดการเรียนรู้ออนไลน์แบบ SMILES	ความสุขในการเรียนออนไลน์					Collinearity Statistics	
	B	S.E.	β	t	P	Tolerance	VIF
X4 ด้านการจัดกิจกรรมที่เน้น Active learning	.150	.069	.149	2.179	.030*	.167	6.001
X5 ด้านการประเมินผลการเรียนรู้	.247	.066	.230	3.725	.000*	.204	4.897
X6 ด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้	.194	.066	.187	2.922	.004*	.191	5.241
$r = .833$ $r^2 = .693$, Std. Error of the Estimate = .379 $F = 148.147$, $P = 0.000$							

จากตารางที่ 7 สมการพยากรณ์ความสุขในการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พบว่า มี 4 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยด้านการประเมินผลการเรียนรู้ (X_5) ปัจจัยด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ (X_6) ด้านกลยุทธ์การสอน (X_1) และด้านการจัดกิจกรรมที่เน้น Active learning (X_4) ที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนออนไลน์ในยุคชีวิตวิถีใหม่ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี (Y_2) และสามารถทำนายประสิทธิภาพการเรียนการสอนออนไลน์ ได้ร้อยละ 69.30 ซึ่งสามารถเขียนสมการทำนายในรูปมาตรฐานคือ $Z = 0.230 X_5 + 0.187 X_6 + 0.171 X_1 + 0.149 X_4$

อภิปรายผล

1. ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาเห็นด้วยว่าการจัดการเรียนรู้ออนไลน์มีประสิทธิภาพในระดับมาก คือนักศึกษาสามารถปรับตัวกับการเรียนการสอนแบบชีวิตวิถีใหม่ได้ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะมหาวิทยาลัยมีนโยบายให้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ตั้งแต่เกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 โดยผู้สอนและผู้เรียนต้องใช้เทคโนโลยีออนไลน์เพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ โดยการนำการจัดการเรียนรู้แบบ SMILES มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นการพบผู้เรียนออนไลน์แบบเห็นหน้า เน้นกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนจากการอภิปรายและการมีปฏิสัมพันธ์กลุ่มผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ การมอบหมายและตรวจงานเพื่อให้ผลป้อนกลับ การทดสอบด้วยแพลตฟอร์มออนไลน์ และการให้ผลป้อนกลับ ซึ่งจะกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม (Titan, et al. 2017) อีกทั้ง มหาวิทยาลัยได้สนับสนุนสื่อและเทคโนโลยี การจัดอบรมการเรียนการสอนออนไลน์ด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ ให้กับผู้สอนและผู้เรียนให้มีสมรรถนะในการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้ดำเนินการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนต้องมีการปรับตัวและเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จันทนา วัฒนกาญจนะ, แพรพรรณ ตรีชื่น, ธนาธิป พัวพรพงษ์, และวิศิษฐ์ ฤทธิบุญไชย (2564) ได้ศึกษาเรื่อง ประสิทธิภาพของการเรียนออนไลน์ จากสมรรถนะผู้สอนและการวัดประเมินผล กรณีศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม พบว่า นักศึกษาสามารถปรับตัวกับการเรียนการสอนแบบชีวิตวิถีใหม่ได้ เช่นเดียวกับงานวิจัย สุพิชญ์ แก้วโพทอง, และปชาบดี แยมสุนทร (2564) ได้ศึกษาเรื่อง กระบวนการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ในช่วงวิกฤติ Covid-19 ของสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดจันทบุรี พบว่า นักศึกษาต้องมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีให้เป็น และมีทักษะความสามารถใน “การจัดการตัวเอง” ให้เท่าทันกับสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต รวมทั้งการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ของสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษามีการปรับตัวในการเรียนการสอนออนไลน์ ซึ่งจะได้อิทธิพลการเรียนรู้แบบใหม่ โดยมีการพัฒนาศักยภาพอาจารย์ผู้สอนมาเป็นอันดับหนึ่ง เพื่อให้สามารถจัดการกับหลักสูตรการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และสามารถนำโปรแกรมต่าง ๆ เข้ามาใช้ในการเรียนการสอน เช่น Zoom, Google Meet, Facebook, Line Application, OBS เป็นต้น และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ไพฑูรย์ โพธิ์สาร, นิรนาท จุลเนียม, และเอก เกิดเต็มภูมิ (2565) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษาพบว่า ผู้บริหารและครูต้องพัฒนาตนเองให้มีความรู้และทักษะการจัดการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ และพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีเพิ่มขึ้น และผู้เรียนต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้ใฝ่เรียนรู้มากขึ้น มีโอกาสได้พัฒนาการเรียนรู้ออนไลน์ และเรียนรู้จากออนไลน์และแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ มากขึ้น

2. ผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษามีความสุขกับการเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมาก คือ รู้สึกมีความสุข เมื่อสามารถทบทวนบทเรียนย้อนหลังได้ตลอดเวลา ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา จึงสามารถที่จะทบทวนบทเรียนย้อนหลังได้ อีกทั้ง หาข้อมูลเพิ่มเติมได้จากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์อื่น ๆ อีกทั้ง เน้นการทำกิจกรรมหรือแก้โจทย์ปัญหาทำให้ผู้เรียนสนุกเหมือนกับการเล่นเกม เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน สร้างความสนุกสนาน ท้าทายความสามารถและช่วยให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการเรียนรู้ จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจและมีความสุขที่ได้เรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อูสุรา อเนกปัญญากุล (2563) ได้ศึกษาเรื่อง ความสุขในการเรียนออนไลน์ช่วงระบอบโควิด-19 ของนักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง พบว่า นักศึกษามีความสุขกับการเรียนออนไลน์ เพราะสามารถเข้าเรียนเวลาใดก็ได้ ประกอบกับมีทักษะในการใช้เทคโนโลยี จึงทำให้ไม่มีปัญหาในการใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนออนไลน์ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ เพ็ญพักตร์ นากุล (2566) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเรียนและสภาพปัญหาการเรียนด้วยระบบออนไลน์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนออนไลน์ เนื่องจาก ในการเดินทาง ทำให้มีเวลาในการเตรียมตัวในการเรียนมากขึ้น เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา สามารถเรียนย้อนหลังหลายครั้ง จากคลิปบันทึกการสอน การเรียนรู้ออนไลน์ช่วยให้ได้ค้นหาความรู้ได้ด้วยตนเองมากขึ้น ได้ฝึกการใช้แอปพลิเคชันในการเรียนรู้ได้เรียนรู้ผ่านสื่อการสอนที่หลากหลาย ทำให้การเรียนสนุกมากขึ้น

3. สมการพยากรณ์ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พบว่า ปัจจัยด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ออนไลน์ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนการสอนออนไลน์ ในยุคชีวิตวิถีใหม่ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี เป็นลำดับแรก ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะผู้สอนมีการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ออนไลน์ในการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนการสอนออนไลน์ให้เหมือนการเรียนรู้นในห้องเรียนปกติ มีการทักทายผู้เรียน คอยซักถามเพื่อให้ความช่วยเหลือหรือให้คำแนะนำ ในการใช้งานระบบห้องเรียนออนไลน์ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถแชร์หน้าจอเพื่อแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็นได้อย่างเท่าเทียมกัน อีกทั้ง มีการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น ใช้ Microsoft Team ด้วยการปรับฉากพื้นหลังที่ดึงดูดความสนใจผู้เรียน และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เช่น การทำกิจกรรมหรือแก้โจทย์ปัญหาร่วมกันในห้องเรียนออนไลน์ จึงทำให้ผู้เรียนคลายความวิตกกังวล และสนใจที่จะเรียนรู้ออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุขุม อรุณจิต (2566) ได้ศึกษาเรื่อง การสังเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนออนไลน์ พบว่า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันและรูปแบบบทเรียนที่ง่ายไม่ซับซ้อนเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนออนไลน์มากที่สุด หากผู้เรียนได้รับคำแนะนำของผู้สอนที่มีประโยชน์ช่วยในการเรียนรู้ได้มากขึ้น และการได้รับคำแนะนำจากผู้สอนเมื่อผู้เรียนไม่เข้าใจ จะยิ่งทำให้การเรียนการสอนออนไลน์มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ มาลีวัล เลิศสาครศิริ, จุรีย์ นฤมิตเลิศ, และกิตติยา สมุทรประดิษฐ์ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนผ่านระบบออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยเซนต์หลุยส์ จากสถานการณ์โควิด-19 พบว่า การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ของอาจารย์โดยการชี้แจงวัตถุประสงค์จัดกิจกรรมการเรียนการสอน ใช้เทคนิควิธีการสอน สื่อ/อุปกรณ์การสอนที่หลากหลายการประเมินผล การจัดบรรยากาศการเรียนการสอนที่เอื้อต่อการเรียนรู้เป็นการส่งเสริมกระบวนการคิดเพื่อให้นักศึกษาเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ดีนั้น จึงส่งผลให้นักศึกษามีพฤติกรรมการเรียนที่ดี

4. สมการพยากรณ์ความสุขในการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ปัจจัยด้านการประเมินผลการเรียนรู้ออนไลน์ส่งผลต่อความสุขในการเรียนออนไลน์ ในยุคชีวิตวิถีใหม่ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี เป็นลำดับแรก ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะผู้สอนได้นำเทคโนโลยีต่าง ๆ มาใช้ในการประเมินผลการเรียนรู้ออนไลน์ของผู้เรียน เช่น การสร้างห้องเรียนออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนส่งงานตรวจสอบการเข้าชั้นเรียน รวมถึงการใช้แบบทดสอบออนไลน์ จากโปรแกรมต่าง ๆ เช่น google form, D-learn, การทดสอบปฏิบัติผ่านหน้าจอ เช่น Microsoft team, google classroom หรือเกมออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Kahoot! โดยจัดทำเป็นแบบทดสอบเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจ พร้อมทั้งให้ผลย้อนกลับแก่ผู้เรียนโดยทันทีทันใด เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนากระบวนการเรียนรู้และปรับปรุงผลงานของตนเองได้อย่างเหมาะสมและมีคุณภาพ สอดคล้องกับคำกล่าวของ สุพรรณิ บุญหนัก, บันทะชัย ภูพิมทอง, จินฉัตร แทนพันธ์, ประภาส ลาวัณย์ศิริ, และสุขพัฒน์ อนนท์จารย์ (2564) ที่กล่าวว่า นอกจากผู้สอนต้องเตรียมความพร้อมต่อการจัดการเรียนรู้ออนไลน์แล้วนั้น ประเด็นเรื่องการประเมินผลและให้คำแนะนำเพื่อการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมกับความสามารถและความถนัดของแต่ละคนก็ยังถือเป็นประเด็นที่ครูผู้สอนจะต้องมีการจัดการที่ดี โปร่งใสและเป็นที่

รับรู้ร่วมกัน การตัดสินใจผลคะแนน อาจจะต้องมีการปรับโครงสร้างคะแนน และลักษณะเนื้อหาตามตัวชี้วัดที่แตกต่างจากที่เคยใช้ในห้องเรียน จะต้องปรับลักษณะของงานและการทำกิจกรรมที่มอบหมายนั้น ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และตัวชี้วัดมากยิ่งขึ้น เพื่อส่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้และผู้เรียนมีความสุขจากผลคะแนนที่ได้รับตามสภาพจริง เช่นเดียวกับแนวคิดของสิทธิพร เอี่ยมเสน, พันพัชร ปิ่นจินดา, จิระ จิตสุภา, และเบญจวรรณ กี่สุขพันธ์ (2564) ได้เสนอไว้ว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาความสุขของผู้เรียน ประกอบด้วย 2 ปัจจัย คือ ปัจจัยภายในตัวผู้เรียน ได้แก่ ความพอใจ ความภูมิใจ และความสบายใจ และปัจจัยภายนอกตัวผู้เรียน ได้แก่ ด้านผู้เรียน ด้านผู้สอน ด้านการเรียนการสอน ด้านเนื้อหา ด้านสื่อและเทคโนโลยีด้านกิจกรรมการเรียนการสอน และด้านการวัดและประเมินผล และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของจันทนา วัฒนกาญจนะ, แพรพรรณ ตรีชั้น, ธนาธิป พัวพพงษ์, และวิศิษฐ์ ฤทธิบุญไชย (2564) ได้ศึกษาเรื่อง ประสิทธิภาพของการเรียนออนไลน์จากสมรรถนะผู้สอนและการวัดประเมินผล กรณีศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม พบว่า การเรียนออนไลน์ ทำให้การเรียนมีสนุกสนานมากขึ้น และผู้สอนยังมีกระบวนการทดสอบระหว่างเรียน (QUIZ) อย่างสม่ำเสมอ มีการทดสอบก่อนและหลังเรียน อย่างสม่ำเสมอ และความสามารถควบคุมบรรยากาศในการเรียน ให้มีความเป็นระเบียบเรียบร้อย และมีสมาธิในการเรียนได้ต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการวิจัยพบว่า สถาบันการศึกษาควรส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนการสอนออนไลน์ ให้มีการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยเน้นที่กิจกรรมแบบ Active learning กับเพิ่มรูปแบบ blended learning โดยใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยเป็นการเรียนออนไลน์แต่เรียนในห้องเรียน หรือการจัดการเรียนรู้ทั้งในแบบการเรียนในห้องเรียนปกติ หรือการเรียนออนไลน์ ให้มีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยพัฒนาระบบให้มีเสถียรภาพเพื่อนำมาสู่การเรียนการสอนออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ

1.2 จากผลการวิจัยที่พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนการสอนออนไลน์ ได้แก่ ด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านการสร้างแรงจูงใจ และด้านการจัดกิจกรรมที่เน้น Active learning ดังนั้น อาจารย์ผู้สอนควรออกแบบวิธีการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยพิจารณารูปแบบการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับลักษณะรายวิชา คำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน เพื่อให้จัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ได้สอดคล้องกับผู้เรียน โดยผู้สอนควรวิเคราะห์เนื้อหาวิชาให้เหมาะสมสำหรับการเลือกใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นเรียนในกิจกรรมที่หลากหลาย โดยพิจารณาจากรายละเอียดเนื้อหาวิชา และผลลัพธ์การเรียนรู้ ได้แก่ การแบ่งกลุ่มนำเสนอ การจัดทำวิดีโอคลิป การเล่นเกมส์ การร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็น ชักถาม ตอบคำถาม สรุปบทเรียน เป็นต้น เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและอยากเรียนรู้

1.3 จากผลการวิจัยที่พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขต่อการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ ได้แก่ การประเมินผล การเรียนรู้ ด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านกลยุทธ์การสอน และด้านการจัดกิจกรรมที่เน้น Active learning ดังนั้น อาจารย์ผู้สอนควรนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการประเมินผลการเรียนรู้ เช่น Google classroom, MS-teams หรือ Moodle สร้างห้องเรียนออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนส่งงานตรวจสอบการเข้าชั้นเรียน ประยุกต์ใช้ Google forms, MS-forms, D-Learn ในการทำแบบทดสอบออนไลน์ ส่วนในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ควรให้มีการแบ่งงาน แบ่งกลุ่มร่วมกันทำกิจกรรม เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ และทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้น เนื่องจากสนุกและมีความสุขกับการเรียนออนไลน์

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ออนไลน์แบบ SMILES กับประชากรอื่น เช่น ผู้สอน ผู้บริหาร ผู้ปกครอง หรือบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลาย

2.2 ควรศึกษาปัจจัยด้านอื่น ๆ ที่มีผลต่อการส่งเสริมประสิทธิภาพและความสุขในการเรียนการสอนแบบออนไลน์ เช่น สมรรถนะผู้สอน สมรรถนะผู้เรียน อุปสรรคและสิ่งอำนวยความสะดวก การบริหารจัดการด้านการเรียนการสอน ความพอใจของผู้เรียน เป็นต้น มาเป็นตัวแปรพยากรณ์เพื่อทำการวิจัยในครั้งต่อไป

2.3 ควรนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมประสิทธิภาพ และความสุขในระหว่างเรียนออนไลน์ เพื่อศึกษาผลของกิจกรรมในรูปแบบการวิจัยกึ่งทดลอง

เอกสารอ้างอิง

- กัลยา สว่างคง. (2564). การเรียนยุค “New normal” เปิดพื้นที่สร้าง “Passion” เรียนรู้ตลอดชีวิต. สืบค้นเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2566, จาก <https://www.bangkokbiznews.com/social/948474>.
- กาญจนา บุญภักดี. (2563). การจัดการเรียนรู้ยุค New Normal. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม. 19(2 : A1-A6).
- จันทนา วัฒนกาญจนะ, แพรพรรณ ตรีชั้น, ธนาธิป พัวพรพงษ์, และวิศิษฐ์ ฤทธิบุญไชย. (2564). ประสิทธิภาพของการเรียนออนไลน์ จากสมรรถนะผู้สอนและการวัดประเมินผล กรณีศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. วารสารวิชาการสังคมศาสตร์เครือข่ายวิจัยประชาชื่น. 3(2): 1-13.
- บดีนทร์ ชาตะเวที. (2563). พฤติกรรม กับ ชีวิตวิถีใหม่ : New Normal. สืบค้นเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2566, จาก <https://www.ttmed.psu.ac.th/th/blog/258>.
- บุญเลี้ยง พุ่มทอง, และประทอม วันนิจ. (2565). ผลกระทบจากสถานการณ์โควิดที่มีต่อการจัดการศึกษาไทย: การศึกษาทางเลือก คือทางหลักและทางรอดในการจัดระบบการศึกษาไทยในอนาคต. วารสารวิชาการธรรมศาสตร์. 22(4): 375-391.
- พนัส จันทศรีทอง. (2565). ชีวิตวิถีถัดไปกับการศึกษา. วารสารครุศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์. 5(3): 25-36.
- พัชรภรณ์ ดวงชื่น. (2563). การบริหารจัดการศึกษาปรับความปกติใหม่หลังวิกฤตโควิด-19. วารสารศิลปการจัดการ. 4(3): 783-795.
- เพ็ญพักตร์ นากกุล. (2566). พฤติกรรมการเรียนและสภาพปัญหาการเรียนด้วยระบบออนไลน์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ มอ.วิจัย ครั้งที่ 17 การวิจัยและนวัตกรรมภายใต้การเปลี่ยนแปลงของโลก (Research and Innovation in a Changing World) ระหว่างวันที่ 20 - 21 กรกฎาคม 2566, หน้า 283-293. อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- ไพฑูริย์ โพธิ์สาร, นีรนาท จุลเนียม, และเอก เกิดเต็มภูมิ. (2565). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในยุค New Normal covid-19 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา. วารสาร “ศึกษาศาสตร์ มจร” คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 10(1): 275-292.
- มาลีวัล เลิศสาครศิริ, จุรีย์ นกมิตเลศ, และกิตติยา สมุทรประดิษฐ์. (2564). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนผ่านระบบออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยเซนต์หลุยส์ จากสถานการณ์โควิด-19. วารสารสุขภาพกับการจัดการสุขภาพ. 7(1): 13-27.
- วิชัย วงศ์ใหญ่, และมารุต พัฒนา. (2563). การออกแบบการเรียนรู้ใน New Normal. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สิทธิพร เอี่ยมเสน, พันพัชร ปิ่นจินดา, จิระ จิตสุภา, และเบญจวรรณ กี่สุขพันธ์. (2564). แนวทางการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับมหาวิทยาลัย. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี. 32(3): 1-16.
- สุขมา อรุณจิต. (2566). การสังเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนออนไลน์. วารสารธรรมศาสตร์. 42(1): 203-220.
- สุพรรณิ บุญหนัก, บันทะชัย ภูพิมทอง, จินณวัตร แทนพันธ์, ประภาส ลาวัณย์ศิริ, และสุพัฒน์ อนนท์จารย์. (2564). รูปแบบการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม วิทยาเขตศรีล้านช้าง. วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์. 7(2): 53-70.
- สุพิชญ์ณัฏ แก้วไพฑูริ, และชาญชัย แยมสุนทร. (2564). กระบวนการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ในช่วงวิกฤติ Covid-19 ของสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดจันทบุรี. วารสารบัณฑิตศึกษามหาจุฬาลงกรณ์. 8(3): 175-186.
- สุภาภรณ์ พรหมบุตร. (2563). New normal กับวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลง. สืบค้นเมื่อ 10 พฤษภาคม 2565, จาก <https://dsp.dip.go.th/th/category/2017-11-27-08-04-02/2020-06-29-14-39-49>.

- อลงกรณ์ เกิดเนตร, ประภาวรรณ สมุทรเผ่าจินดา, และพันพัชร ปิ่นจินดา. (2564). การจัดการชั้นเรียนออนไลน์ด้วยรูปแบบ SMILES เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ชีวิตวิถีใหม่ในยุคเปลี่ยนผ่านการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล. วารสารปัญญาทัศน์. 13(1): 294-307.
- อุสร่า อนุกปัญญากุล. (2563). ความสุขในการเรียนออนไลน์ช่วงระบาศโควิด-19 ของนักศึกษาปริญญาโท หลักสูตร บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง. สืบค้นเมื่อ 18 สิงหาคม 2566, จาก <https://mmm.ru.ac.th/MMM/IS/sat17/6214060133.pdf>.
- Oops, M. (2020). COVID-19 Transforming Education Around the World! Using New Technology to Study-Thai University Teach through Online. Retrieved on May 10, 2022, from <https://www.marketingoops.com/exclusive/business-case/covid-19-reinvent-global-educationsystem-with-educational-technology/>.
- Titan, Ferdianto, Desak, G. G. F. P., & Lena. (2017). A Comparative Study of Teaching Styles in Online Learning Environment. **International Conference on Information Management and Technology 2017**. pp.15-17. Special Region of Yogyakarta, Indonesia.
- Yamane, T. (1973). **Statistics: an introductory analysis**. New York: Harper and Row.