

Use of Learning Resources of Student Teachers Majoring in Elementary Education for Self - Development to Enter the Teaching Profession

Pavinee Sothayapetch*

Ph.D. (Teacher Education), Assistant Professor

Elementary Education Faculty of Education Chulalongkorn University

*Corresponding author: pavineenui@gmail.com

Received: May 8, 2021 Revised: November 18, 2021 Accepted: December 2, 2022

Abstract

Individuals select learning resources based on their goals. These resources can enhance student teachers' knowledge, skills, characteristics, as well as attitudes. This research aimed to 1) determine various kinds of learning resources that student teachers majoring in Elementary Education use for self-development upon entering their teaching professions; 2) provide guidelines for pre-service teachers on the effective use of learning resources. Mixed-methods designs were used using surveys and focus groups. Research samples were the fourth-year Thai student teachers majoring in elementary education. The samples were divided into two groups: 1) the survey questionnaires; and 2) a focus group discussion. The data were analyzed by calculating the percentage, mean ($\bar{x}$) and standard deviation (S.D). The inductive content analysis was used to analyze the data obtained from the questionnaire and the focus group.

The main findings revealed that: 1) Online educational platforms (e.g., YouTube, and social media) were used most frequently by student teachers in their self - development. 2) Libraries were very important in providing educational resources. They were community hubs that created events that hosted experts whom student teachers can learn from. Interestingly, these teachers suggested that schools should provide co-learning spaces where students from different universities can come and learn together.

Keywords: Learning Resources, Student Teacher, Elementary Education, Teaching Profession

การใช้แหล่งการเรียนรู้ของนิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษา เพื่อการพัฒนาตนเองในการก้าวเข้าสู่วิชาชีพครู

ภาวิณี โสธายะเพชร*

Ph.D. (Teacher Education), ผู้ช่วยศาสตราจารย์

สาขาวิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

*ผู้ประสานงาน: pavineenui@gmail.com

วันรับบทความ: 8 พฤษภาคม 2564 วันแก้ไขบทความ: 18 พฤศจิกายน 2564 วันตอบรับบทความ: 2 ธันวาคม 2564

บทคัดย่อ

การเลือกใช้แหล่งการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับความสนใจส่วนบุคคลว่าต้องการเรียนรู้เรื่องใดเพิ่มเติม นอกจากได้รับความรู้แล้ว ทักษะต่าง ๆ รวมไปถึงคุณลักษณะและเจตคติอาจเป็นผลมาจากการใช้แหล่งการเรียนรู้นั้นด้วย งานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาการใช้แหล่งการเรียนรู้ของนิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาในการพัฒนาตนเองเพื่อการก้าวเข้าสู่วิชาชีพครู 2) เพื่อนำเสนอแนวทางการใช้แหล่งการเรียนรู้สำหรับนิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาในการพัฒนาตนเองเพื่อการก้าวเข้าสู่วิชาชีพครู โดยใช้การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) คือ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ควบคู่กับการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 5 ในสถาบันการผลิตครูในประเทศไทย กลุ่มตัวอย่างคือ นิสิต/นักศึกษาเอกประถมศึกษาซึ่งแบ่งเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มสำหรับการตอบแบบสอบถาม และกลุ่มสำหรับการสนทนากลุ่ม ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง วิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบของร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากข้อเสนอแนะในแบบสอบถามและการสนทนากลุ่ม

ผลการวิจัยพบว่า แหล่งการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองของนิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาที่ใช้ในระดับมากที่สุด คือ แพลตฟอร์มทางการศึกษา ได้แก่ ยูทูบ โซเชียลมีเดีย ซึ่งเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่นิสิตนักศึกษาสามารถใช้พัฒนาตนเองในเกือบทุกด้าน แนวทางการใช้แหล่งการเรียนรู้ คือ หวังสมุดยังคงเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญ ควรเน้นการลงพื้นที่จริงเพื่อจะได้พบกับวิทยากร ซึ่งถือเป็นแหล่งการเรียนรู้แบบบุคคลและควรมีการสร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างมหาวิทยาลัย

คำสำคัญ: แหล่งการเรียนรู้ นิสิตนักศึกษาครู ประถมศึกษา การพัฒนาตนเอง วิชาชีพครู

บทนำ

ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมโลกในปัจจุบัน ทั้งในด้านข้อมูลข่าวสารที่ไร้ขีดจำกัด การติดต่อสื่อสารที่รวดเร็วและเข้าถึงได้ในทั่วทุกมุมโลก ความสะดวกสบายต่าง ๆ ที่มีการนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาแทนการใช้นุ้มนัยมากขึ้น ส่งผลให้งานด้านการศึกษานในประเทศต้องเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ตัวอย่างเช่น เป้าหมายของการศึกษาชาติแต่เดิมที่มุ่งเน้นเพียงแค่ผลสัมฤทธิ์หรือผลลัพธ์ทางวิชาการได้กลายมาเป็นผลลัพธ์ที่พึงประสงค์เพื่อตอบสนองกับการเปลี่ยนแปลง โดยเน้นคุณลักษณะ 3 ประการคือ 1) ผู้เรียนสร้างงานและคุณภาพชีวิตที่ดี 2) ผู้เรียนร่วมเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อสังคมที่เข้มแข็งและยั่งยืน และ 3) ผู้เรียนเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง เพื่อสันติสุขตามมาตรฐานการศึกษาของชาติ พุทธศักราช 2561 (Office of the Education Council, 2007) จากการกำหนดคุณลักษณะดังกล่าว ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นทั้งในและนอกห้องเรียนให้แก่ผู้เรียนได้เปลี่ยนแปลงไป จากแต่เดิมครูจะเป็นผู้สอนและถ่ายทอดความรู้เนื้อหาวิชาเพียงอย่างเดียว ได้เปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก ชี้แนะแนวทางและให้คำแนะนำ (Pornsima, 2016)

นิสิตนักศึกษาครูชั้นปีที่ 5 หรือนิสิตนักศึกษาชั้นปีสุดท้าย เป็นกลุ่มคนกลุ่มสุดท้ายของการอยู่ในระบบหลักสูตรการผลิตและพัฒนาครู ก่อนที่จะเข้าสู่วิชาชีพครูอย่างเต็มตัว ซึ่งชั้นปีที่ 5 เป็นชั้นปีที่ต้องนำความรู้ทางภาคทฤษฎีที่ได้เรียนมาตลอดระยะเวลา 4 ปี มาแปรเปลี่ยนเป็นการปฏิบัติจริงในห้องเรียนที่เรียกว่า การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ การศึกษาค้นคว้าหาความรู้ต่าง ๆ ถือเป็นการพัฒนาตนเองก่อนเข้าสู่วิชาชีพได้ทางหนึ่ง สอดคล้องกับแนวคิดของ Office of Knowledge Management and Development (2017) ที่เสนอ

ว่าสังคมปัจจุบันเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ยุคใหม่ที่ไม่ได้เน้นเพียงแค่ให้ความรู้ แต่ต้องเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมตามแนวคิดของไทยแลนด์ 4.0 ทำให้ผู้สอนต้องมีการปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนที่เปลี่ยนไป ความท้าทายของครูผู้สอนจึงเปลี่ยนจากการสอนในแพลตฟอร์มเดิมเป็นการเรียนการสอนแบบใหม่ที่เรียกว่าแพลตฟอร์มการศึกษาสำหรับไทยแลนด์ 4.0 (Education Platform for Thailand 4.0) ซึ่งจะเป็นแพลตฟอร์มที่สร้างความเท่าเทียมและทั่วถึงด้านการศึกษาด้วยเทคโนโลยีการสื่อสาร (Communication Technology) และทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล (Digital Learning Resource) เพื่อให้บุคคลเข้าถึงองค์ความรู้ที่มีคุณภาพได้โดยสะดวก

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) ได้ให้ความสำคัญของแหล่งการเรียนรู้เป็นอย่างยิ่ง จึงได้กำหนดไว้ในมาตรา 25 ดังนี้ “รัฐต้องส่งเสริมการดำเนินงานและการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬา และนันทนาการแหล่งข้อมูลและแหล่งการเรียนรู้อื่นอย่างเพียงพอและมีประสิทธิภาพ” หากแต่ปัจจุบันเป็นยุคข้อมูลข่าวสาร (ยุคดิจิทัล) ทำให้มีแหล่งการเรียนรู้ใหม่ ๆ เกิดขึ้น กล่าวคือ แหล่งการเรียนรู้ที่มีรูปแบบที่สามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้อย่างเหมาะสมกับความสนใจและความสามารถของแต่ละบุคคล ทำให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ผ่าน Platform ออนไลน์ ได้แก่ หลักสูตรออนไลน์แบบเปิด Massive Open Online Courses (MOOCs) สื่อวิดีโอ (YouTube) เกมคอมพิวเตอร์ (Games) สื่อสังคม (Social Media)

สื่อทางเสียง (Audiobooks and Podcasts) จากประเด็นดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจในการจะศึกษาถึงการใช้แหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ของนิสิตนักศึกษาในยุคดิจิทัลนี้

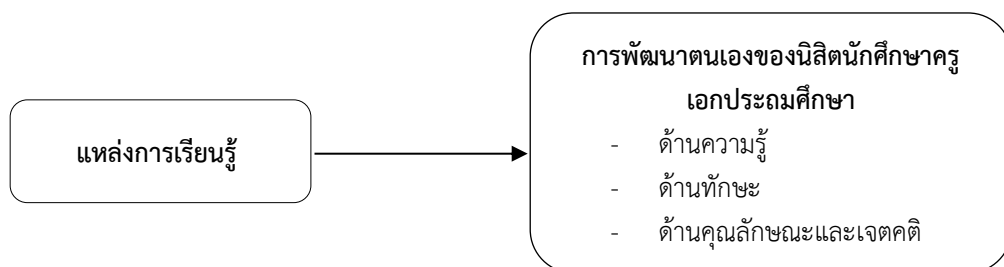
จากความเป็นมาและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองของนิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 ที่จะต้องนำความรู้และทักษะที่มีเพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้กับเยาวชนต่อไปในอนาคตท่ามกลางสังคมที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีที่มีอยู่จำนวนมาก ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการใช้แหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาครูชั้นปีที่ 5 สาขาประถมศึกษา หากนิสิตนักศึกษาครูมีการเรียนรู้ผ่านแหล่งการเรียนรู้อยู่เสมอ ๆ จะสามารถช่วยเพิ่มพูนความรู้และทักษะที่มีตลอดจนรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ และผลของการใช้แหล่งการเรียนรู้ของนิสิตนักศึกษาครูจะสามารถส่งผลดีทั้งต่อตนเองและต่อเยาวชนในฐานะผลผลิตของการจัดการเรียนรู้ของนิสิตนักศึกษาครูเหล่านี้ได้ในอนาคต

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาการใช้แหล่งการเรียนรู้ของนิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาในการพัฒนาตนเองเพื่อการก้าวเข้าสู่วิชาชีพครู

ภาพประกอบ 1

กรอบแนวคิดในการวิจัย



2. เพื่อนำเสนอแนวทางการใช้แหล่งการเรียนรู้สำหรับนิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาในการพัฒนาตนเองเพื่อก้าวเข้าสู่วิชาชีพครู

กรอบแนวคิดการวิจัย/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาถึงการใช้แหล่งเรียนรู้ของนิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 ในการพัฒนาตนเองก่อนการเข้าสู่วิชาชีพครูในอนาคต ดังนั้น แนวคิดที่นำมาใช้ในการวิจัยนี้ประกอบไปด้วย 2 ประเด็นหลัก คือ แหล่งการเรียนรู้ และการพัฒนาตนเองก่อนเข้าสู่วิชาชีพ แหล่งการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 หมวด 4 ซึ่งแบ่งประเภทแหล่งการเรียนรู้ออกเป็น 8 ประเภท คือ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์กีฬาและนันทนาการ และอีกหนึ่งแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญในยุคดิจิทัลนี้ คือ แพลตฟอร์มทางการศึกษา และแนวคิดในการพัฒนาตนเองจึงประกอบไปด้วย 3 ด้านคือ ด้านความรู้ (Knowledge) ด้านทักษะ (Skill) และด้านคุณลักษณะและเจตคติ (Characteristics and Attitude) ดังภาพประกอบ 1

นิยามศัพท์เฉพาะ

แหล่งการเรียนรู้ หมายถึง แหล่งหรือสถานที่ต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน ทั้งที่เป็นตัวบุคคล สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ สังคม วัฒนธรรม ที่มนุษย์สร้างขึ้นหรือธรรมชาติสร้างขึ้น แบ่งเป็น 9 ประเภท คือ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์กีฬาและนันทนาการ และอีกหนึ่งแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญในยุคดิจิทัลนี้ คือ แพลตฟอร์มทางการศึกษา

แพลตฟอร์มทางการศึกษา หมายถึง ฐานการนำเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษามาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนซึ่งอาจจะเป็นระบบปฏิบัติการโปรแกรม ซอฟต์แวร์ แอปพลิเคชัน เป็นต้น เพื่อนำมาใช้ส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากสื่อการสอนทุกรูปแบบ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล ร่วมกับการทำงานเป็นกลุ่ม และการนำสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เข้ามาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนการสอนให้ทันสมัย เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ แพลตฟอร์ม e-Learning หรือ Massive Open Online Courses (MOOCs)

การพัฒนาตนเองก่อนเข้าสู่วิชาชีพ หมายถึง การปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตนเองทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ เจตคติ เพื่อช่วยให้เกิดความก้าวหน้าในการประกอบวิชาชีพครูในอนาคต โดยมีรายละเอียดในแต่ละด้าน คือ 1) ด้านความรู้ ประกอบไปด้วย เนื้อหาวิชา ด้านการวิจัย ด้านภาษา ด้านจิตวิทยา ด้านการวัดและประเมินผล ด้านวิธีการสอน ด้านการจัดการชั้นเรียน ด้านเทคโนโลยี 2) ด้านทักษะ ประกอบด้วย การสื่อสาร (การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ) การดำเนินการสอน การคิดวิเคราะห์ 3) ด้านคุณลักษณะและเจตคติ ประกอบด้วย การรักและศรัทธาในการเป็นครู

การเป็นตัวอย่างที่ดี มีความเป็นผู้นำ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) เป็นการผสมผสานการวิจัยแบบสำรวจ (Survey Research) และใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพโดยการใช้สนทนากลุ่ม (Focus group)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง สำหรับงานวิจัยนี้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

1. ขนาดตัวอย่างที่ใช้สำหรับการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม ได้แก่ นิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 จำนวน 265 คน (ตอบกลับจริง 274 คน) ที่ได้มาจากการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างจากตารางสำเร็จรูปของเครจซี่ และมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970 as cite in Ekakoon, 2000) และใช้การสุ่มแบบแบ่งชั้นอีกครั้งหนึ่งตามภูมิภาค
2. ตัวอย่างเพื่อใช้ในการสนทนากลุ่ม ได้แก่ นิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 จำนวน 8 คน ใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive selection)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 2 ชนิด ได้แก่ แบบสอบถาม (Questionnaires) เกี่ยวกับการใช้แหล่งการเรียนรู้ของนิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 และประเด็นในการสนทนากลุ่ม (Protocol)

แบบสอบถาม (Questionnaires) เป็นการสำรวจการใช้แหล่งการเรียนรู้ของนิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษา ประกอบด้วย 3 ตอน ดังนี้

- 1) สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) และเติมคำตอบ
- 2) เกี่ยวกับการใช้แหล่งการเรียนรู้เพื่อการพัฒนา

ตนเองของผู้ตอบแบบสอบถามมีลักษณะเป็น
มาตราประมาณค่า (Rating Scale) แบบ Likert ชนิด
4 ระดับ เช่น 4 - ใช้มากที่สุด 3 - ใช้มาก 2 - ใช้น้อย
และ 1 - ไม่ใช้เลย โดยเป็นการวัดแบบเรียงลำดับ
(Ordinal Scale) ซึ่งสอบถามความบ่อยในการใช้
แหล่งการเรียนรู้ และมีการวัดด้านการพัฒนาดตนเอง
ว่ามากน้อยเพียงใดแบบคู่ขนานไปกับการสอบถาม
ความบ่อยในการใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภทนั้น ๆ ซึ่ง

เป็นมาตราประมาณค่า (Rating Scale) แบบ Likert
ชนิด 4 ระดับ เช่นกัน เช่น 4 - พัฒนามากที่สุด 3 -
พัฒนามาก 2 - พัฒนาน้อย และ 1 - ไม่พัฒนาเลย
(ดังตาราง 1) และ 3) เกี่ยวกับข้อเสนอแนะและแสดง
ความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้แหล่งการเรียนรู้
ของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้ประเด็นคำถาม
ปลายเปิด

ตาราง 1

ตัวอย่างข้อความในการสอบถามแบบมาตราประมาณค่า

การใช้แหล่งการเรียนรู้				ข้อความ		การพัฒนาดตนเอง			
มากที่สุด 4	มาก 3	น้อย 2	ไม่ใช้ เลย 1			มากที่สุด 4	มาก 3	น้อย 2	ไม่ พัฒนา เลย 1
				แหล่งการเรียนรู้	การพัฒนาดตนเอง				
				ห้องสมุด					
4	3	2	1	ห้องสมุด มหาวิทยาลัย	รู้สึกซึ่งในเรื่องที่สนใจ/ที่ เรียนอยู่ในรายวิชา	4	3	2	1
4	3	2	1	ห้องสมุดคณะ	รู้หลากหลายในเรื่องที่ สนใจ/ที่เรียนอยู่ในรายวิชา	4	3	2	1

ประเด็นในการสนทนากลุ่ม (Focus Group
Protocol) เป็นการเก็บข้อมูลผ่านการสนทนากลุ่ม
ด้วยการมีประเด็นกว้าง ๆ ให้ผู้ร่วมสนทนากลุ่ม
อภิปรายและแสดงความคิดเห็น ตัวอย่างประเด็นในการ
สนทนากลุ่ม เช่น ท่านใช้แหล่งการเรียนรู้ใดบ่อยที่สุด
และใช้เพื่อนพัฒนาดตนเองด้านใดและอย่างไร ท่าน
คิดว่าในยุคปัจจุบัน แหล่งการเรียนรู้ควรพัฒนาไปใน
ทิศทางใดและอย่างไรเพื่อช่วยในการส่งเสริมการ
พัฒนาดตนเองของนิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษา
ในการประกอบวิชาชีพครูในอนาคต เป็นต้น

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามส่งไปรษณีย์
พร้อมซองเปล่าปิดผนึกแสดมภ์เจ้าหน้าที่ผู้วิจัย
เพื่อให้สถาบันผลิตครูประถมศึกษาที่เป็นกลุ่ม
ตัวอย่างส่งแบบสอบถามกลับคืน จำนวน 1 ของ
สำหรับสถาบันผลิตครูประถมศึกษา 12 แห่ง
และนัดหมายวันส่งแบบสอบถามคืน โดยกำหนด
ระยะเวลา 1 เดือน
2. ผู้วิจัยดำเนินการติดตามแบบสอบถาม
โดยโทรศัพท์ติดต่อสถาบันผลิตครูประถมศึกษา
ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง เมื่อผ่านไป 2 สัปดาห์

3. ผู้วิจัยดำเนินการนัดวันและเวลากับผู้ร่วมสนทนาจำนวน 8 คน เพื่อทำการสนทนากลุ่ม โดยมีผู้ช่วยวิจัยในการทำการจดประเด็นสำคัญ ประกอบกับการใช้การบันทึกเสียงและทำการส่งเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มเพื่อนำเสนอเป็นแนวทางการใช้แหล่งการเรียนรู้ของนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาเพื่อการพัฒนาตนเอง

4. ผู้วิจัยนำข้อค้นพบที่ได้จากการวิจัยมาสรุปผลการวิจัย อภิปราย และให้ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของนิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายคิดเป็นร้อยละ 93.1 ส่วนใหญ่มีอายุ 20-25 ปี คิดเป็นร้อยละ 96.3 รองลงมาคืออายุ 26-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 2.1 อายุ 31-35 ปี คิดเป็นร้อยละ 1.2 และอายุ 36-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 0.4 ตามลำดับ สถาบันที่นิสิตนักศึกษาครูเอกประศึกษากำลังศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในจังหวัด

กรุงเทพมหานคร คิดเป็นร้อยละ 58 รองลงมาคือจังหวัดอุบลราชธานี คิดเป็นร้อยละ 10.6 จังหวัดยะลา คิดเป็นร้อยละ 9.5 จังหวัดอยุธยา คิดเป็นร้อยละ 8.7 จังหวัดนครปฐม คิดเป็นร้อยละ 6.2 จังหวัดเชียงใหม่ คิดเป็นร้อยละ 4.4 จังหวัดอุดรธานี คิดเป็นร้อยละ 1.5 และจังหวัดสุรินทร์ คิดเป็นร้อยละ 1.1 ตามลำดับ นิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาที่ไม่มีวิชาเอก คิดเป็นร้อยละ 54 และนิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาที่มีวิชาเอกคิดเป็นร้อยละ 46 โดยจำแนกออกเป็น 6 วิชาเอก วิชาเอกคณิตศาสตร์มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 12.4 รองลงมาคือ วิชาเอกภาษาไทย คิดเป็นร้อยละ 11.3 วิชาเอกภาษาอังกฤษ คิดเป็นร้อยละ 10.6 วิชาเอกวิทยาศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 8.4 วิชาเอกสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม คิดเป็นร้อยละ 2.9 และวิชาเอกศิลปะ คิดเป็นร้อยละ 0.4 ตามลำดับ นิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาที่เคยฝึกประสบการณ์วิชาชีพคิดเป็นร้อยละ 86.1 และไม่เคยฝึกประสบการณ์วิชาชีพ คิดเป็นร้อยละ 13.9 ตามลำดับ ดังตาราง 2

ตาราง 2

ข้อมูลทั่วไปของนิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม

	รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ	ชาย	19	6.9
	หญิง	255	93.1
อายุ	20-25 ปี	264	96.3
	26-30 ปี	6	2.1
	31-35 ปี	3	1.2
	36-40 ปี	1	0.4
วิชาเอก	ไม่มี	148	54
	มี	126	46
ระบุวิชาเอก	คณิตศาสตร์	34	12.4
	วิทยาศาสตร์	23	8.4

ตาราง 2 (ต่อ)

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ภาษาไทย	31	11.3
ภาษาอังกฤษ	29	10.6
สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	8	2.9
ศิลปะ	1	0.4

ระดับการใช้แหล่งการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองก่อนการก้าวเข้าสู่วิชาชีพของนิสิตนักศึกษาครู เอกประถมศึกษา แหล่งเรียนรู้ที่นิสิตนักศึกษาใช้ในระดับจากมากไปน้อยที่สุด คือ 1) แพลตฟอร์มทางการศึกษา ($\bar{X} = 2.74$) 2) สวนสัตว์ ($\bar{X} = 2.45$) 3) ศูนย์กีฬาและนันทนาการประจำจังหวัด ($\bar{X} = 2.34$) 4) พิพิธภัณฑ์ ($\bar{X} = 2.22$) 5) สวนสาธารณะ ($\bar{X} = 2.12$) 6) อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ($\bar{X} = 2.10$) 7) ห้องสมุด และ 8) หอศิลป์ ($\bar{X} = 2.05$) และ 9) สวนพฤกษศาสตร์ ($\bar{X} = 1.87$) สำหรับแหล่งการเรียนรู้ที่

นิสิตนักศึกษาเอกประถมศึกษาใช้ในการพัฒนาตนเองมากที่สุด 3 อันดับแรกจากการพัฒนาตนเองทั้ง 18 ประเด็น จะพบว่าแพลตฟอร์มทางการศึกษาถูกนำมาพัฒนาตนเองมากที่สุด 3 อันดับแรก เช่น รู้ลึกซึ่งในเรื่องที่สนใจ รู้หลากหลายในเรื่องที่สนใจ/เรียน สามารถค้นคว้าหาข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพิ่มพูนเทคนิควิธีการสอน เช่น การจัดกลุ่ม การทำสื่อ เป็นต้น สำหรับห้องสมุดถูกนำมาใช้พัฒนาตนเองมากที่สุด 3 อันดับแรกในลำดับที่ 2 และพิพิธภัณฑ์ถูกนำมาใช้พัฒนาตนเองมากที่สุด 3 อันดับแรกในลำดับที่ 3 ดังตาราง 3

ตาราง 3

ระดับการใช้แหล่งการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองก่อนการก้าวเข้าสู่วิชาชีพ

แหล่งเรียนรู้	ค่าเฉลี่ยระดับการใช้แหล่งการเรียนรู้	อันดับการใช้แหล่งการเรียนรู้ในการพัฒนาตนเอง
1. แพลตฟอร์มทางการศึกษา	2.74	อันดับ 1
2. สวนสัตว์	2.45	
3. ศูนย์กีฬาและนันทนาการประจำจังหวัด	2.34	
4. พิพิธภัณฑ์	2.22	อันดับ 3
5. สวนสาธารณะ	2.12	
6. อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	2.10	
7. ห้องสมุด	2.05	อันดับ 2
8. หอศิลป์	2.05	
9. สวนพฤกษศาสตร์	1.87	

2. สำหรับผลการวิเคราะห์ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการใช้แหล่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองก่อนการก้าวเข้าสู่วิชาชีพ พบว่า 1) แหล่งการเรียนรู้ที่นิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาใช้บ่อยที่สุดเป็นอันดับที่ 1 คือ อินเทอร์เน็ต อันดับที่ 2 คือ ห้องสมุด และอันดับที่ 3 คือ พิพิธภัณฑ์ 2) แหล่งการเรียนรู้ที่ควรได้รับการพัฒนา และปรับปรุงมากที่สุด คือ ห้องสมุด 3) แหล่งการเรียนรู้ที่นิสิตนักศึกษาคิดว่าควรมีมากที่สุด คือ ห้องสมุด นอกจากนี้ นิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาได้ให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแหล่งการเรียนรู้โดยจำแนกออกเป็น 3 ประเด็น ดังนี้ คือ 1) การกระจุกตัวของแหล่งการเรียนรู้ส่วนใหญ่มีการกระจุกตัวอยู่ในกรุงเทพมหานครเท่านั้น ทำให้ประชาชนในพื้นที่ภูมิภาคขาดโอกาสในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้บางประเภท 2) แหล่งการเรียนรู้ไม่ได้รับการดูแล บำรุงรักษาอย่างเหมาะสม และไม่ได้รับงบประมาณในการดูแลรักษาให้มีสภาพพร้อมใช้และไม่มีรูปแบบการนำเสนอข้อมูลใหม่ ๆ และ 3) ขาดการประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพ

3. จากการสนทนากลุ่ม นิสิต/นักศึกษา เสนอว่าการใช้แหล่งการเรียนรู้แบบลงชุมชน ลงพื้นที่จริง การออกค่าย ชมรม เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่นิสิต/นักศึกษาได้พัฒนาตนเองทั้งด้านความรู้ ทักษะและเจตคติ กล่าวคือ การได้ลงศึกษาชุมชน พื้นที่จริงในบางรายวิชา ทำให้เห็นถึงวัฒนธรรม ความเชื่อ ได้พูดคุยสื่อสารกับชาวบ้านในพื้นที่นั้น ๆ เปิดโอกาสให้เรียนรู้ถึงพฤติกรรมเชิงลึกที่บางครั้ง เกิดเป็นปัญหาเกี่ยวพันถึงรากเหง้าของวัฒนธรรม นั้น ๆ นอกจากเพิ่มพูนความรู้เฉพาะพื้นที่และบริบทที่ได้ลงศึกษาจริงแล้ว นิสิต/นักศึกษายังได้เพิ่มพูนในเรื่องของทักษะควบคู่ไปพร้อมกันด้วย เช่น การฟัง การพูด การเขียน การสังเกต

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) แหล่งการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองก่อนการก้าวเข้าสู่วิชาชีพ ของนิสิตนักศึกษาครูเอกประถมศึกษาที่ใช้ในระดับมากที่สุด คือ แพลตฟอร์มทางการศึกษา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.74 เมื่อพิจารณาแหล่งการเรียนรู้แพลตฟอร์มทางการศึกษา พบว่า นิสิตนักศึกษามีระดับการใช้แหล่งเรียนรู้มากที่สุด คือ ยูทูป โซเชียลมีเดีย ฯลฯ นอกจากนี้ แพลตฟอร์มทางการศึกษายังเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่นิสิตนักศึกษานำมาใช้ในการพัฒนาตนเองในเกือบทุกด้าน 2) แนวทางการใช้แหล่งการเรียนรู้ คือ ห้องสมุดยังคงเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญสำหรับนิสิตนักศึกษาเอกประถมศึกษา แต่ควรมีระบบการให้ยืม-คืนหนังสือระหว่างมหาวิทยาลัยได้ เน้นการลงพื้นที่จริงเพื่อจะได้พบกับแหล่งเรียนรู้ที่เป็นตัวบุคคล คือ วิทยากร อีกทั้งควรมีการสร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างมหาวิทยาลัย

จากผลการวิจัยสามารถนำมาอภิปรายตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังประเด็นต่อไปนี้

1. แพลตฟอร์มทางการศึกษา เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่นิสิตนักศึกษาเอกประถมใช้มากที่สุด เน้นการพัฒนา 3 ด้านทั้งความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ และเจตคติ จากการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกที่เทคโนโลยีการสื่อสารเข้ามามีบทบาทในทุกส่วน ส่งผลให้การเรียนรู้ของนิสิต/นักศึกษาเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของสังคมโลก รูปแบบการเรียนรู้จึงไม่ใช่แค่เพียงฟังการบรรยายและการจด หากแต่ต้องมีการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยสนับสนุนในการเรียนรู้ ทักษะต่าง ๆ จึงถูกนำมาใช้ควบคู่ไปด้วยพร้อมกับคุณลักษณะต่าง ๆ รวมทั้งเจตคติที่ทำให้ให้นิสิตนักศึกษานั้นสามารถเรียนรู้และนำสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ที่เกิดขึ้นไปใช้ประกอบอาชีพในอนาคต ซึ่งหากเจาะจงแพลตฟอร์มที่ใช้เป็นอันดับต้น ๆ ก็คือ

YouTube กับ Social Media เช่น เฟสบุ๊ก ไลน์ สามารถอธิบายได้ว่า ในทุกวันนี้ นักเรียนและนักศึกษาใช้โซเชียลมีเดียและอินเทอร์เน็ตเป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิต ซึ่งผู้สอนมักจะไม่รู้เกี่ยวกับความวิตกกังวลที่มีของนักเรียน/นักศึกษา และวิธีการที่แตกต่างในการได้รับข้อมูลและความรู้ (Gómez-Zermeño & Héctor Franco-Gutiérrez, 2018) สอดคล้องกับแนวคิดของ Bunsong (2018) ที่เสนอว่า Facebook, Line, Twitter ถูกนำมาใช้มากขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเท่าทันเหตุการณ์ และการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้น การนำโซเชียลมีเดียใช้เพื่อเป็นช่องทางในการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนรู้จักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ตลอดเวลาด้วยทักษะที่หลากหลาย ที่นอกเหนือจากการถ่ายทอดจากผู้สอนหรือตำรา จะช่วยส่งเสริมเพื่อเสริมสร้างสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สอนและผู้เรียน สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งเสริมการลงมือกระทำ และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

ดังที่ Benedek (2013) เสนอว่า การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่ผ่านรูปแบบแพลตฟอร์มทางการศึกษา เป็นแพลตฟอร์มที่ดีสำหรับนักศึกษาที่ต้องการทำให้ความรู้ของตนเอง รวมทั้งทัศนคติอันนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต ยิ่งไปกว่านั้นการเรียนการสอนโดยใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลยังเพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์กัน เช่น ห้องสนทนาเพื่อใช้ในการอภิปรายแลกเปลี่ยนกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน (Abuhassna, H., Al-Rahmi, W.M., Yahya, N. et al., 2020)

2. แหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญนอกเหนือจากแหล่งการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติกำหนดไว้แล้วนั้น นิสิตและนักศึกษาเอกประถมศึกษาได้เสนอความคิดเห็นว่า ประชาชนชาวบ้าน วิทยากรท้องถิ่น ผู้เชี่ยวชาญท้องถิ่น ถือเป็นแหล่งการเรียนรู้ประเภทบุคคลที่มีความสำคัญ

ต่อการเรียนรู้ของนิสิต/นักศึกษาเป็นอย่างมาก เช่นเดียวกัน การลงพื้นที่ การลงชุมชน การทำกิจกรรมร่วมกับชุมชน กลุ่มคนในบริบทที่เป็นสถานที่จริง สอดคล้องกับเอกสารของ Wiang Phang Kham Subdistrict Municipality (n.d.) ได้กล่าวถึง การสร้างแหล่งเรียนรู้ในชุมชนโดยมีใจความเน้นเรื่องของประชาชนชาวบ้านไว้ว่า “ประสบการณ์ของวิทยากรหรือ ประชาชนชาวบ้าน จากแปลงสาธิต จากศูนย์เรียนรู้ ฯลฯ โดยมุ่งหวังให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ในลักษณะของการศึกษานอกระบบหรือการศึกษาอย่างไม่เป็นทางการที่ไม่เน้นการเรียนรู้เฉพาะในห้องเรียน ดังนั้น การสร้างแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายในชุมชนจึงเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่จะก่อประโยชน์ต่อกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพจากประสบการณ์ตรง ซึ่งสัมผัสและจับต้องได้”

3. ผลจากการสนทนากลุ่มสะท้อนว่าการเรียนรู้ในปัจจุบันเน้นการสร้างพื้นที่ให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การร่วมมือกันในการทำงานกลุ่มของผู้เรียนด้วยกันเองจะส่งผลให้การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นมีคุณค่าและความหมายทั้งต่อตนเอง ต่อเพื่อนร่วมชั้น และต่อผู้สอน เพราะนอกจากผู้เรียนจะได้ความรู้เพิ่มพูนจากการแลกเปลี่ยนความเห็นระหว่างกันแล้ว ยังได้รับทักษะในทางอ้อมได้อีกด้วย เช่น การพูด การฟัง การคิด การรับฟังความคิดเห็น เป็นต้น สอดคล้องกับ Panich (2013) ที่ได้เสนอแนวคิดว่า ครูต้องเป็นนักรุกออกไปใช้ทรัพยากรการเรียนรู้ที่หลากหลาย การเรียนรู้สมัยใหม่นั้นต้องเอาความรู้จากวิชาที่ได้เรียนไปใช้จริงในชีวิต ผู้สอนต้องจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากชีวิตจริง ส่งเสริมการสร้างความรู้ในตัวผู้เรียน การเรียนรู้ที่แท้จริง คือการสร้างความรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับโลก นอกจากนี้ งานวิจัยของ Laal, Laal, and Kermanshahi (2012) แสดงให้เห็นว่า การ

เรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลังกัน (Collaboration) เป็นกระแสนของการเรียนรู้ในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งความต้องการของสังคมคือการให้ผู้เรียนรู้จักคิด และทำงานร่วมกันในประเด็นต่าง ๆ ที่เน้นการ วิพากษ์ การพยายามเปลี่ยนผ่านการเรียนรู้แบบ ปัจเจกบุคคลไปสู่การทำงานเป็นกลุ่ม

4. จากผลของการสนทนากลุ่มพบว่า มี ประเด็นหนึ่งที่นิสิตและนักศึกษาเอกประถมศึกษา ส่วนมากได้เสนอแนะไว้ว่า การเลือกใช้แหล่ง การเรียนรู้ นั้นควรคำนึงถึงธรรมชาติของวิชาที่ตนเอง จะต้องใช้สอนจริงเป็นสิ่งสำคัญ เพราะธรรมชาติของ แต่ละวิชามีความแตกต่างกัน เช่น การสอนวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเพาะพันธุ์พืช การผสมพันธุ์พืช ที่นิสิต/ นักศึกษาเลือกการสอนวิทยาศาสตร์ หรือ นิสิต/ นักศึกษาเอกประถมศึกษาที่เลือกสอนวิชาพลศึกษาก็อาจจะใช้แหล่งการเรียนรู้ประเภท ศูนย์กีฬาและ นันทนาการมากกว่าวิชาเอกการสอนอื่น ๆ เพื่อเป็น การพัฒนาทักษะทางด้านกีฬาให้กับตนเอง เป็นต้น สอดคล้องกับ Gingkaew (2005) ที่ได้กล่าวว่า แหล่งการเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ ช่วยกระตุ้นให้เกิด การเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยอาศัยการมีปฏิสัมพันธ์ กับสื่อที่หลากหลาย 2) ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ให้ ลึกซึ้งขึ้น โดยใช้เวลาในการรวบรวมข้อมูลสะท้อน ความคิดเห็นจากแหล่งการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 งานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นประโยชน์ต่อ สถาบันการศึกษาทั้งที่ผลิตครูและไม่ได้ผลิตครู ใน การนำไปพัฒนานิสิตนักศึกษาในการเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ คุณลักษณะและเจตคติของตน ด้วยการ

ปรับปรุงและพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ที่มีสถาบันให้ สอดรับกับสภาพสังคมและบริบทที่เปลี่ยนแปลงไป

1.2 ในภาคส่วนต่าง ๆ ของสังคมที่มีส่วนร่วม โดยตรงในการสร้างและพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ ประเภทต่าง ๆ ในประเทศ สามารถนำผลจากงาน วิจัยนี้เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นหรือเป็นข้อมูลพื้นฐานในการ สร้างหรือพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ อันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ใน ประเทศให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เป็นการ สร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้แก่ประชาชน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ผู้สนใจทำการศึกษาวิจัยเรื่องแหล่ง การเรียนรู้จากศึกษาแหล่งการเรียนรู้ประเภทบุคคล และเปรียบเทียบกับแหล่งการเรียนรู้ประเภทอื่น ๆ

2.2 การศึกษากับกลุ่มประชากรกลุ่มอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแหล่งการเรียนรู้ทั้งโดยตรงและนำมา ซึ่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาแหล่ง การเรียนรู้ที่มีอยู่เดิม หรือสร้างแหล่งการเรียนรู้ใหม่ให้ สอดคล้องกับบริบทของสังคมที่เปลี่ยนแปลง

2.3 การเก็บข้อมูลจากหลากหลายกลุ่ม บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการใช้แหล่งการเรียนรู้ รวมไปถึง ผู้ใช้แหล่งการเรียนรู้ การเก็บข้อมูลจากหลากหลาย กลุ่มบุคคล เพื่อนำไปสู่การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ที่ สามารถตอบสนองตามความต้องการของบุคคลและ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับประชาชนในประเทศได้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับเงินทุนเพื่อการวิจัยจาก กองทุนคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปี พ.ศ. 2562

References

- Amornwivat, S. (2001). *Learning process from the community and natural resources*. Bangkok: Thai Watana Panich. [in Thai]
- Abuhassna, H., Al-Rahmi, W.M., Yahya, N. et al. (2020). Development of a new Model on utilizing Online learning platforms to improve students' academic achievements and satisfaction. *Int J Educ Technol High Educ*, 17, (38). Retrieved from <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00216-z>
- Benedek, A. (2013). New educational paradigm: 2.0: items of digital learning, In: Benedek A. (ed.) *Digital Pedagogy 2.0*. Budapest, Typotex, (pp. 312).
- Bunsong, N. (2018). Social media of enhance 21st century education. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 11(1), 2873-2885.
- Ekakoon, T. (2000). *Research methodology in behavioral sciences and social sciences*. Ubon Ratchathani: Ubon Ratchathani Rajabhat University. [in Thai]
- Gingkaew, A. (2005). *Instructional management by the variety use*. Bangkok: Alfamilienium. [in Thai]
- Gómez Zermeño, M. G., & Franco Gutiérrez, H. (2018). The use of educational platforms as teaching resource in mathematics. *JOTSE: Journal of technology and science education*, 8(1), 63-71.
- Laal, M., Laal, M., & Kermanshahi, Z. K. (2012). 21st century learning; learning in collaboration. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 47(2012), 1696-1701.
- Ministry of Education. (2002). *National Education Act B.E.1999 (No.2) B.E.2002*. Bangkok: Kurusapa Printing Ladphrao. [in Thai]
- Office of Knowledge Management and Development. (2017). Next. *The Knowledge*, 1(3), 20-21. Retrieved from https://www.okmd.or.th/upload/pdf/magazine/The_Knowledge_vol_3.pdf [in Thai]
- Office of the Education Council. (2007). *Learning management from learning resources*. Bangkok: Office of the Education Council. [in Thai]
- Panich, V. (2013). *Education in the 21st century*. Bangkok: Siam Commercial Foundation. [in Thai]
- Pornsima, D. (2016). Thai Teacher 4.0. *Matichon online*. Retrieved from https://www.matichon.co.th/columnists/news_345042 [in Thai]
- Ruengrong, P., Jiravarapong, B., Manyum, W., Somyaron, W., Muendej, S., & Srisurat, C. (2013). *Social media and Thai education*. Retrieved from <https://hooahz.wordpress.com/tag/thailand/> [in Thai]
- Wiang Phang Kham Subdistrict Manicipality. (n.d.). *Creating learning resources in the community*. Retrieved from <http://www.wiangphangkham.go.th/images/1206771081/2.pdf> [in Thai]