



การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อพัฒนาความรู้สึกลังทางดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

Development of Activity-Based Learning Integrated with Social Media to Enhance Digital Empathy for Grade 5 Students

สุทธินันท์ แพรพันธ์¹, กอบสุข คงมนัส²

^{1,2}คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก ประเทศไทย

Suttinun Phraepun¹, Kobsook Kongmanus²
^{1,2}Faculty of Education Naresuan University, Phitsanulok Thailand
✉: suttinunp66@nu.ac.th
(Corresponding Email)

Received: 06 May 2025; Revised: 29 May 2025; Accepted: 04 June 2025
© The Author(s) 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลังทางดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบความรู้สึกลังทางดิจิทัล ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลังทางดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวัดแหลมเจดีย์ จำนวน 15 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลังทางดิจิทัล แบบวัดความรู้สึกลังทางดิจิทัล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติค่าของการทดสอบ Wilcoxon signed rank test ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลังทางดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.93/85.56 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลังทางดิจิทัล มีความรู้สึกลังทางดิจิทัลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน; สื่อโซเชียลมีเดีย; ความรู้สึกลังทางดิจิทัล

Abstract

The objectives of this research were: 1) to develop and evaluate the effectiveness of activity-based learning integrated with social media to promote digital empathy among Grade 5 students, aiming to meet the standard criteria of 80/80; and 2) to compare students' digital empathy levels before and after the implementation of the designed learning activities. The study employed a Research and Development (R&D) methodology. The sample group consisted of 15 Grade 5 students from Wat Laem Chedi School in the second semester of the 2024 academic year, selected through purposive sampling. The research instruments included the activity-based learning integrated with social media to foster digital empathy and a digital empathy assessment tool. The data were analyzed using mean, standard deviation, and the Wilcoxon Signed-Rank Test. Research findings revealed that 1) The developed activity-based learning integrated with social media demonstrated an effectiveness score of 85.93/85.56, which exceeded the predetermined criterion. 2) The post-test scores of digital empathy among Grade 5 students were significantly higher than the pre-test scores at the .05 level of significance.

Keyword: Activity-Based Learning; Social Media; Digital Empathy

1. บทนำ

ในสังคมปัจจุบัน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยช่วยเพิ่มความสะดวกรวดเร็ว และส่งเสริมประสิทธิภาพในด้านต่าง ๆ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็น ยุทธศาสตร์สำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของชาติ การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตมีส่วนเข้ามาช่วยเพิ่มความสะดวกรวดเร็ว ทำให้เราได้พบประสบการณ์ใหม่ ๆ ในโลกไซเบอร์ ได้รับรู้เรื่องราวของผู้คนและสถานที่จากทุกมุมโลก ได้ติดต่อพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความรู้สึกกับผู้คนผ่านช่องทางออนไลน์ แม้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตจะเปิดโอกาสในการเชื่อมโยงผู้คนทั่วโลกเข้าด้วยกัน แต่สถานการณ์บนโลกออนไลน์ในปัจจุบันกลับสะท้อนให้เห็นปัญหาด้านมารยาททางอินเทอร์เน็ต ที่เสื่อมถอยลงอย่างน่าเป็นห่วง บนโลกออนไลน์มีการใช้ถ้อยคำหยาบคายการตอบโต้ด้วยอารมณ์รุนแรง และการกลั่นแกล้งกันทางไซเบอร์ เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในหมู่เยาวชนที่เติบโตมากับโลกดิจิทัล ซึ่งส่งผลให้เกิดความเข้าใจผิด ลดทอนการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น และเสี่ยงต่อพฤติกรรมที่ผิดจริยธรรมในสังคมออนไลน์ การพัฒนาทักษะความรู้สึทางดิจิทัล (Digital Empathy) จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างจิตสำนึกการใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม และการปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความเคารพและเข้าใจ

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (2563) พบว่า ประเทศไทยมีอัตราการระรานทางไซเบอร์ สูงติดอันดับที่ 5 ของโลก สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบ ควบคู่ไปกับการพัฒนาแนวทางป้องกันและเสริมสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่เยาวชนในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ สอดคล้องดังที่ สรานนท์ อินทนนท์ (2563) ที่ได้กล่าวถึงปัญหาในช่วงห้าปีที่ผ่านมา เกี่ยวกับอัตราการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และการสร้างความเกลียดชังทางสังคมออนไลน์ที่สูงขึ้นอย่างน่าเป็นห่วง ความนิรนามของโลกไซเบอร์ และการไม่ต้องเผชิญหน้ากันของผู้ใช้งานบนโลกออนไลน์ ทำให้ผู้โพสต์รู้สึกว่าจะไม่ต้องรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองกับผู้ใช้งานคนอื่น ไม่กลัวการตอบ

ได้จากฝ่ายตรงข้าม และไม่คำนึงถึงความรู้สึกนึกคิด และผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับอีกฝ่ายปัญหาเหล่านี้เกิดจากการขาดความเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัลซึ่งความเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล ที่กล่าวมา ประกอบด้วย 3 ด้านสำคัญ ได้แก่ 1) การเข้าถึงมุมมองความคิด (Cognitive Empathy) คือ ความสามารถในการเข้าใจความคิด และมุมมองของผู้อื่นในสถานการณ์ออนไลน์ เช่น เข้าใจว่าความคิดเห็นที่ต่างออกไป เกิดจากประสบการณ์ที่แตกต่าง 2) การเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Empathy) คือ ความสามารถในการรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของผู้อื่น เช่น การรับรู้ถึงความเจ็บปวด หรือเศร้าของอีกฝ่ายผ่านข้อความ หรือการสื่อสารออนไลน์ 3) การแสดงออกถึงการเอื้อเฟื้อ (Compassionate Empathy) คือ การนำความเข้าใจและความรู้สึกเห็นอกเห็นใจมาแปรเปลี่ยนเป็นการช่วยเหลือ และแสดงออกเชิงบวกต่อผู้อื่นในโลกออนไลน์

กระทรวงศึกษาธิการ (2562) เห็นความสำคัญของการส่งเสริมพัฒนาทักษะของนักเรียนเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมุ่งเน้นผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่ในสังคมแล้ว ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีเป็นอีกหนึ่งในทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 โดยให้เน้นเน้นรูปแบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ นอกจากครูจะจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้ทางด้านต่าง ๆ แล้ว ครูควรจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะต่าง ๆ ด้วย ซึ่งทักษะจะเกิดขึ้นได้ด้วยการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2547) จากการเรียนรู้ในลักษณะ Active Learning โดยเป็นการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงของผู้เรียน ผ่านการปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย และยั่งยืน

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นการเรียนที่ยึดหลักการให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นการเรียนโดยการปฏิบัติจริง “Learning by Doing” ปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหาได้ “Doing by Learning” ในเนื้อหาทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังที่ วิโรจน์ ลักขณาอดิศร (2550) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based learning: ABL) เป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านเกม กิจกรรม จนเกิดความรู้ความเข้าใจซึ่งการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้และสามารถสร้างความเข้าใจ ได้ด้วยตัวเองระหว่างการทำกิจกรรม อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการพัฒนาแนวคิดความรู้อย่างเฉพาะของตัวเองขึ้นมาได้จากกิจกรรมกลุ่มที่จัดขึ้น ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดภาวะผู้นำสามารถทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นได้อีกด้วย ทิศนา ขัมมณี (2545) ได้กล่าวว่า ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมกลุ่มให้สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ ดังนี้ คือ 1) ขั้นนำ คือ การเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น การบทวนความรู้เดิม การสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมและเอื้อต่อการเรียนรู้ที่จะตามมา 2) ขั้นกิจกรรม คือ การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลงมือทำกิจกรรมที่เตรียมไว้ 3) ขั้นอภิปราย คือ การให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความคิดเห็นความรู้สึกและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น 4) ขั้นสรุปและนำไปใช้ คือ การรวบรวมความคิดเห็นและข้อมูลต่าง ๆ จากขั้นกิจกรรมและอภิปรายมาประสานกันจนได้ข้อสรุปที่ชัดเจน รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำเอาการเรียนรู้ที่ได้รับไปปฏิบัติและใช้จริงในชีวิตประจำวัน 5) การประเมินผล คือ การที่ผู้ดำเนินกิจกรรมต้องประเมินผลว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่

นอกจากรูปแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมและเอื้ออำนวยกับบริบทของนักเรียนแล้วการจัดการ

เรียนรู้ในลักษณะที่เป็นทักษะหรือความสามารถนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอาศัยสื่อการเรียนรู้มาเป็นตัวกลาง หรือผู้ช่วยในการจัดการเรียนรู้ ดังที่ กรมวิชาการ (2545) ได้กล่าวถึงความสำคัญ และความจำเป็นในการใช้สื่อ การเรียนการสอน สรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนจำเป็นต้องเตรียมหรือสร้างสื่อ ผู้วิจัยได้ศึกษาว่า สื่อโซเชียลมีเดีย เป็นรูปแบบการสื่อสารข้อมูลที่มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามา มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยมีรูปแบบการสื่อสารที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบของการสร้าง และการเผยแพร่ข้อมูลได้ โดยที่ไม่จำเป็นต้องมีครูมาคอยสอนหน้าชั้นเรียนเพียงอย่างเดียว หากแต่ส่งเสริม และเอื้ออำนวยต่อการ จัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มุ่งเน้นผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจ และสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้ ด้วยตัวเองระหว่างการทำกิจกรรม อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการพัฒนาแนวคิดความรู้เฉพาะของตัวผู้เรียนขึ้นมาได้จาก กิจกรรมกลุ่มที่จัดขึ้นยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดภาวะผู้นำสามารถทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นได้ และยังช่วยส่งเสริม การเข้าถึงสังคมให้กับผู้เรียนได้ ดังที่สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน (2552) กล่าวว่า การนำสื่อสังคม ออนไลน์ซึ่งเป็นเครื่องมือออนไลน์ที่มีอยู่บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มาช่วยในการจัดการเรียนรู้ ช่วยให้เกิดเป็น เครือข่ายและเกิดความร่วมมือกันระหว่างครูกับครู นักเรียนกับครู และนักเรียนกับนักเรียนด้วยกัน โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ ก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบไม่มีที่สิ้นสุด การนำสื่อโซเชียลมีเดีย มาประยุกต์เป็นสื่อในการเรียนการสอนจึงเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่น่าสนใจ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาความรู้สึกลทางดิจิทัล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้สึกลทางดิจิทัล 3 ด้าน ได้แก่

- 1) การเข้าถึงมุมมองความคิด (Cognitive Empathy) คือ ความสามารถในการเข้าใจความคิด และมุมมอง ของผู้อื่นในสถานการณ์ออนไลน์ เช่น เข้าใจว่าความคิดเห็นที่ต่างออกไปเกิดจากประสบการณ์ที่แตกต่าง
- 2) การเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Empathy) คือ ความสามารถในการรับรู้อารมณ์และความรู้สึก ของผู้อื่น เช่น การรับรู้ถึงความเจ็บปวดหรือเศร้าของอีกฝ่ายผ่านข้อความ หรือการสื่อสารออนไลน์
- 3) การแสดงออกถึงการเอื้อเฟื้อ (Compassionate Empathy) คือ การนำความเข้าใจและความรู้สึก เห็นอกเห็นใจมาแปรเปลี่ยนเป็นการช่วยเหลือ และแสดงออกเชิงบวกต่อผู้อื่นในโลกออนไลน์ ซึ่งองค์ประกอบ ทั้ง 3 ด้านมีความสำคัญต่อการเสริมสร้างให้นักเรียนมีมารยาททางอินเทอร์เน็ต ใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม รู้จักการสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นด้วยมารยาทอันดี รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา โดยเข้าอกเข้าใจ และเห็นอกเห็นใจผู้ที่มีความแตกต่างจากเรา ไม่เพิกเฉยเมื่อเห็นผู้อื่นได้รับการปฏิบัติอย่างไม่ถูกต้องในสังคม และมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สังคมให้ดีขึ้น อันเป็นคุณลักษณะของพลเมืองที่ดีตามวิถีประชาธิปไตย

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

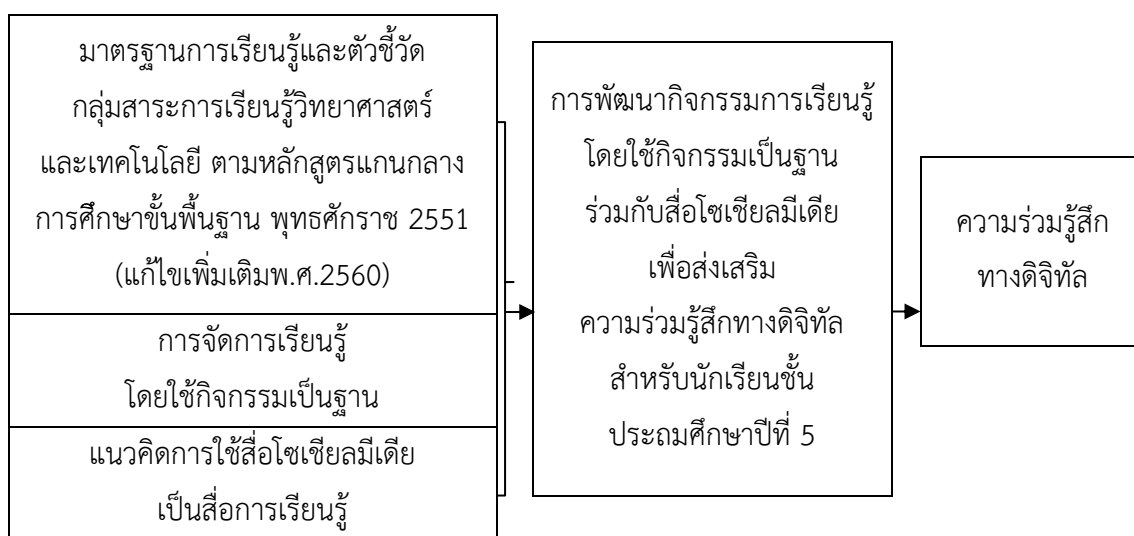
1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ร่วมกับ สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบความรู้สึกลทางดิจิทัล ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรม การเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลทางดิจิทัล สำหรับนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3. วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 สร้างและหาประสิทธิภาพของการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความรู้สึทางดิจิทัลสำหรับ นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ขั้นตอนที่ 2 เปรียบเทียบความรู้สึทางดิจิทัล ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อ ส่งเสริมความรู้สึทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยกรอบแนวคิดในการวิจัยได้จากการ ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง2560) และการนำไปใช้ แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน แนวคิดการใช้สื่อโซเชียลมีเดียร่วมเป็นสื่อการสอน ความรู้สึทางดิจิทัล และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ ในการวิเคราะห์หวัตรกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้สึทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แสดงได้ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย

2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดแหลมเจดีย์ อำเภอบางระกำ จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (ซึ่งเป็นห้องที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนในภาคเรียนที่ 1 – 2 ปีการศึกษา 2567 สะดวกต่อการเก็บข้อมูล)

3. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ประกอบด้วย

1) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความรู้สึ

ทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 8 แผน ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง รู้จักความร่วมมือรู้สึกทางดิจิทัล (Digital Empathy) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง มารยาทการสื่อสารบนโลกออนไลน์ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การรับมือและป้องกันภัยบนโลกออนไลน์ ด้วยการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เคารพสิทธิของผู้อื่น แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง เรียนรู้และเข้าใจผู้อื่น แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง การมีตัวตนบนโลกออนไลน์ภายใต้ความรับผิดชอบทางดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การสะท้อนความร่วมมือรู้สึกทางดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง แคมเปญณรงค์ความร่วมมือรู้สึกทางดิจิทัล ผู้วิจัยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) และการนำไปใช้ แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน แนวคิดการใช้สื่อโซเชียลมีเดียร่วมเป็นสื่อการสอน ความร่วมมือรู้สึกทางดิจิทัล และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความร่วมมือรู้สึกทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา ปรับปรุงแก้ไขเกี่ยวกับขั้นตอนกระบวนการจัดกิจกรรม การใช้ภาษา เนื้อหา จากนั้นนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ให้ตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดและประเมินผล สุดท้ายผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไปปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง

2) แบบวัดความร่วมมือรู้สึกทางดิจิทัล ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความร่วมมือรู้สึกทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ก่อนและหลังเรียนในการทดลอง อันมีลักษณะเป็นข้อสอบปรนัยแบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ เวลา 1 ชั่วโมง โดยวัดความร่วมมือรู้สึกทางดิจิทัล 3 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึงมุมมองความคิด (Cognitive Empathy) การเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Empathy) และการแสดงออกถึงการเอื้อเฟื้อ (Compassionate Empathy) เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา ปรับปรุงแก้ไขเกี่ยวกับการใช้ภาษาและเนื้อหา จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ในช่วง 0.5-1.00 และได้รับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ แล้วจึงปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นวิเคราะห์ค่าความยาก โดยค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.2-0.73 อยู่ในช่วงค่อนข้างง่ายถึงค่อนข้างยากปานกลาง ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.2-0.60 สามารถจำแนกนักเรียนได้ระดับพอใช้ถึงดีมาก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความร่วมมือรู้สึกทางดิจิทัลทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์และริชาร์ดสัน (Kuder and Richardson) มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.75

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ โดยจัดทำแผนการสอน จำนวน 8 แผน แผนละ 1 คาบ โดยแผนการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความร่วมมือรู้สึกทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 มีขั้นตอนหลัก 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์ กระตุ้นให้เกิดความสนใจก่อนนำเข้าสูบทเรียน เช่น การเรียนรู้พฤติกรรมของตัวละครจากการชมวิดีโอผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย เป็นขั้นตอนเริ่มต้นของการเรียนรู้



ที่มุ่งกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ผ่านการนำเสนอประสบการณ์หรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการแสดง ความร่วมรู้สึกทางดิจิทัล โดยใช้สื่อโซเชียลมีเดีย เช่น คลิปวิดีโอ, โพสต์ตัวอย่าง, หรือกิจกรรมโต้ตอบ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นในโลกออนไลน์ และเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่เนื้อหาหลักของบทเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ ศึกษาเนื้อหาบทเรียน และทำงานร่วมกันตามกิจกรรมที่กำหนดไว้ เป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาความรู้เกี่ยวกับความรู้สึกทางดิจิทัลอย่างเป็นระบบผ่านสื่อ และกิจกรรมบนโซเชียลมีเดีย เช่น การอ่านอินโฟกราฟิก, การชมคลิปสั้น, หรือการอภิปรายออนไลน์ จากนั้นลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมที่กำหนด เช่น การสร้างบทสนทนาการจำลองสถานการณ์ หรือการออกแบบข้อความที่แสดงความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล

ขั้นที่ 3 ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ วิเคราะห์สถานการณ์หรือสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นร่วมกัน ในขณะปฏิบัติกิจกรรม และปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำเสนอผลงานผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย เป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้นำผลการปฏิบัติ หรือผลงานที่สร้างขึ้นมาแลกเปลี่ยน แบ่งปัน และวิเคราะห์ร่วมกันบนโซเชียลมีเดีย เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เรียนรู้จากกันและกัน พิจารณาข้อดี ข้อควรปรับปรุง และร่วมกันพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้น เป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และเสริมสร้างการคิดวิเคราะห์ ในบริบทของการสื่อสารออนไลน์

ขั้นที่ 4 สรุปผล บันทึกความรู้หลังการเรียนรู้ผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย เป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้สะท้อนความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่ได้รับจากการเรียนรู้ ผ่านการบันทึก สรุป หรือแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย เช่น การโพสต์สรุปสั้น ๆ การทำแบบสอบถามออนไลน์หรือการเขียนสตอรี่ เพื่อยืนยันความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้สึกทางดิจิทัล และเตรียมนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อส่งเสริมความรู้สึกทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบและสร้างกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ โดยศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้สึกทางดิจิทัล และหลักการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน และการนำโซเชียลมีเดียมาใช้ร่วมกับการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์รูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานออกมาเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์ ขั้นที่ 2 ขั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ ขั้นที่ 3 ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปผล



ภาพที่ 1 แสดงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย

จากนั้นนำกิจกรรมการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ จากนั้นผู้วิจัยนำกิจกรรมการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวัดโป่งหม้อข้าว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 จำนวน 9 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ 80/80

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อส่งเสริมความรู้สึทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดแหลมเจดีย์ อำเภอบางระกำ จังหวัดพิษณุโลก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ สื่อโซเชียลมีเดีย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบวัดความรู้สึทางดิจิทัล ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก มีการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบตอบถูก ให้ 1 คะแนน ตอบผิด ให้ 0 คะแนน ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึทางดิจิทัล ได้แก่ 1) ความหมายของความรู้สึทางดิจิทัล (Digital Empathy) 2) องค์ประกอบของความรู้สึทางดิจิทัล (Digital Empathy) และ ความสำคัญของความรู้สึทางดิจิทัล (Digital Empathy) จากนั้นสร้างแบบวัดความรู้สึทางดิจิทัล โดยมีองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่ 1) การเข้าถึงมุมมองความคิด (Cognitive Empathy) หรือ ความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกและความคิดของผู้อื่น เช่น เข้าใจว่าเขากำลังเศร้าและสับสน 2) การเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Empathy) หรือ ความสามารถในการเข้าถึงและแบ่งปันอารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่น มาไว้ที่ตนเอง เช่น การรู้สึกเจ็บปวดไปพร้อมกับคน ๆ นั้น 3) การแสดงออกถึงการเอื้อเฟื้อ (Compassionate Empathy) หรือ ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นแล้วปรารถนาให้เขาพ้นจากความยากลำบากนั้น เช่น การกระทำ หรือการเข้าไปช่วยเหลืออย่างมีมารยาททางอินเทอร์เน็ตเพื่อให้เกิดผลดีต่อผู้อื่น นำแบบวัดความรู้สึทางดิจิทัลเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เมื่ออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบเรียบร้อยแล้ว จึงเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา จากนั้นนำแบบประเมินไปหาความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์และริชาร์ดสัน (Kuder and Richardson) พบว่า มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.75 ผู้วิจัยทำการ

เก็บรวบรวมข้อมูลโดยจัดการเรียนรู้ตามกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ทั้งหมด 8 กิจกรรมและดำเนินการวัดความรู้ทางดิจิทัล ของนักเรียนก่อนและหลังเรียน แล้วนำคะแนนมาวิเคราะห์ข้อมูลและศึกษาผลลัพธ์ของการจัดกิจกรรม

การเปรียบเทียบความรู้ทางดิจิทัล ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความรู้ทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดแหลมเจดีย์ อำเภอบางระกำ จังหวัดพิษณุโลก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบวัดความรู้ทางดิจิทัล จำนวน 20 ข้อ นำคะแนนมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการทดสอบ Wilcoxon signed rank test

4. ผลการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความรู้ทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า

1) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความรู้ทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.57, S.D. = 0.21) และพบข้อเสนอแนะจากการหาความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญ สามารถสรุปความสำคัญได้ ดังนี้ กิจกรรมการเรียนรู้ความเหมาะสมในการนำไปใช้ ในส่วนของการจัดกิจกรรมอาจเพิ่มเติมการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มของนักเรียนตั้งแต่เริ่ม

2) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความรู้ทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่าน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.63, S.D. = 0.34)

3) ความเหมาะสมด้านเนื้อหา ภาษา และเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความรู้ทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้านเนื้อหา มีความเหมาะสมตามกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านภาษา มีการใช้ภาษาในการตั้งคำถาม มีการใช้ถ้อยความที่เข้าใจยาก ทำให้อ่านแล้วตีความได้ไม่ชัดเจน ผู้วิจัยได้ปรับภาษาให้คำถามมีถ้อยความที่เข้าใจง่ายมากขึ้น และด้านเวลา มีระยะเวลาในการทำกิจกรรมในขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้มีระยะเวลาที่สั้น ผู้วิจัยได้ปรับและเพิ่มเวลาให้นักเรียนในขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความรู้ทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ ด้านกระบวนการ (E1) เท่ากับ 85.93 และประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ (E2) เท่ากับ 85.56 แสดงว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความรู้ทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ 85.93/85.56 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อส่งเสริมความรู้สึกลทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 80/80

คนที่	คะแนนระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อส่งเสริมความรู้สึกลทางดิจิทัล (E1)								ผลการ ทดสอบ หลังเรียน (E2)
	ครั้งที่	ครั้งที่	ครั้งที่	ครั้งที่	ครั้งที่	ครั้งที่	ครั้งที่	ครั้งที่	
	1	2	3	4	5	6	7	8	
คะแนน เต็ม	10	10	10	10	10	10	10	20	20
คะแนน เฉลี่ย	77.78	82.22	83.33	86.67	85.56	87.78	91.11	89.44	85.56
ร้อยละ									
รวมเฉลี่ย	85.93								85.56

$$E_1/E_2 = 85.93/85.56$$

ขั้นตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความรู้สึกลทางดิจิทัล ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ความรู้สึกลทางดิจิทัล ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อส่งเสริมความรู้สึกลทางดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าของการทดสอบ Wilcoxon signed rank test ของคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียน เท่ากับ -3.438 พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความรู้สึกลทางดิจิทัลระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความรู้สึกลทางดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การทดสอบ	นักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D	Wilcoxon signed rank test	sig
คะแนน ก่อนเรียน	15	20	12.73	2.49	-3.438	0.01

คะแนน	15	20	16.73	2.02
หลังเรียน				

5. อภิปรายผล

ขั้นตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อส่งเสริมความร่วมมือรู้สึกทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ของกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่ามีความเหมาะสมค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.57$, S.D. = 0.21) และเมื่อนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพ 85.93/85.56 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องมาจากในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความร่วมมือรู้สึกทางดิจิทัลสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาวิธีการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยคำนึงถึงหลักการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานตามลำดับขั้นตอน ผ่านการตรวจแก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษา ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน และได้ปรับปรุงพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามคำแนะนำก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง จึงทำให้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย สามารถตอบสนองการเรียนรู้ของนักเรียน อีกทั้งมีเนื้อหาที่เหมาะสมกับผู้เรียน สามารถให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ตามตัวชี้วัด ด้านแผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนตามวิธีการสอนแบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียที่สามารถทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้จริงด้วยตนเอง นักเรียนได้ฝึกคิดฝึกปฏิบัติจริงจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย จึงส่งผลให้นักเรียนเกิดความร่วมมือรู้สึกทางดิจิทัลที่สูงขึ้น ดังที่ วิโรจน์ ลักษณะอดิสร (2550) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based learning: ABL) เป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านเกม กิจกรรม จนเกิดความรู้ความเข้าใจซึ่งการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้และสามารถสร้างความเข้าใจได้ด้วยตัวเองระหว่างการทำกิจกรรม อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการพัฒนาแนวคิดความรู้เฉพาะของตัวผู้เรียนขึ้นมาได้จากกิจกรรมกลุ่มที่จัดขึ้น ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดภาวะผู้นำสามารถทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นได้อีกด้วย และ สุทัต เอกา (2557) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานมีการปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้จากแบบเดิมที่เป็นแบบตั้งรับ (Passive learning) ซึ่งเป็นการเรียนรู้โดยท่องจำ การอ่าน การฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว โดยที่ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมอื่นในขณะที่ครูสอนมีกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกที่ผู้เรียนมีโอกาสในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ ความเข้าใจและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้สอดคล้องกับเอลวิน ฮาร์ไพศาลสมุทร (2566) ที่ได้ศึกษาเรื่อง องค์ประกอบ ตรวจสอบ และสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสาน เพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียน ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานมีความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และติดตามผล มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมแนะแนว

แบบผสมผสานก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และติดตามผลแตกต่างกันกับกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และดังที่ ศศิธร ลิจันทรพร (2556) ที่ได้ดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐาน โดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย พบว่า ผลการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษา พบว่าคะแนนเฉลี่ยความมีวินัยสำหรับนักเรียนประถมศึกษาหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย ครั้งนี้ได้นำไปใช้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาวิทยาการคำนวณ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้นั้น ได้นำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมรวมกับการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย มาเป็นสื่อการเรียนรู้ภายในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัย ได้ดำเนินการวางแผนการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน จัดลำดับเนื้อหา และขั้นตอนการฝึกความสามารถในการเรียนรู้เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2545) ได้นำเสนอขั้นตอนในการจัดกิจกรรมกลุ่มให้สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ ดังนี้ 1) ขั้นนำ คือ การเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น การบวทวนความรู้เดิม การสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมและเอื้อต่อการเรียนรู้ที่จะตามมา 2) ขั้นกิจกรรม คือ การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลงมือทำกิจกรรมที่เตรียมไว้ 3) ขั้นอภิปราย คือ การให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความคิดเห็นความรู้สึกและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น 4) ขั้นสรุปและนำไปใช้ คือ การรวบรวมความคิดเห็นและข้อมูลต่าง ๆ จากขั้นกิจกรรมและอภิปรายมาประสานกันจนได้ข้อสรุปที่ชัดเจน รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำเอาการเรียนรู้ที่ได้รับไปปฏิบัติและใช้จริงในชีวิตประจำวัน 5) การประเมินผล คือ การที่ผู้ดำเนินกิจกรรมต้องประเมินผลว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่

ขั้นตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความรู้ทางจิตพิสัยระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อส่งเสริมความรู้ทางจิตพิสัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในองค์ประกอบทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1) การเข้าถึงมุมมองความคิด (Cognitive Empathy) 2) การเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Empathy) 3) การแสดงออกถึงการเอื้อเฟื้อ (Compassionate Empathy) พบว่า การเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อส่งเสริมความรู้ทางจิตพิสัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้ทางจิตพิสัย ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย เป็นวิธีการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เป็นผู้ศึกษาองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อโซเชียลมีเดียในระหว่างทำกิจกรรมการเรียนรู้ มีการแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนและลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย ยังเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดความรับผิดชอบต่อส่วนรวม มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนในชั้นเรียนและครู รวมถึงบุคคลบนโลกออนไลน์ ผ่านกระบวนการศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบกลุ่ม ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

ที่มีความแตกต่างกัน อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้เดิม และบูรณาการความรู้เดิมเข้ากับความรู้ใหม่ ดังที่ วิโรจน์ ลักษณะอดิสร (2550) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับวิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานว่าเป็นการจัดประสบการณ์เรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามแนวคิดแบบการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมซึ่งเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจและทักษะต่าง ๆ ผ่านกิจกรรมกลุ่ม การเล่นเกม ซึ่งในระหว่างทำกิจกรรมจะเน้นกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ค้นพบเนื้อหาสาระสามารถพัฒนาองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยเฉพาะกิจกรรมกลุ่มที่สามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในห้องได้ ซึ่งจะทำให้ให้นักเรียนมีภาวะความเป็นผู้นำ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีได้ฝึกการทำงานเป็นทีมและสามารถเรียนรู้การอยู่ในสังคมได้ และ สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2556) ปัจจุบันการสื่อสารของมนุษย์ได้รับการพัฒนาให้ สื่อสารถึงกันอย่างรวดเร็ว อันเป็นผลมาจากความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ได้เข้ามามี บทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้น สื่อชนิดหนึ่งที่ใช้สามารถมีส่วนร่วมสร้าง และ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตได้คือ Social Media คำนี้คณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ราชบัณฑิตยสถาน บัญญัติศัพท์ว่า “สื่อสังคม” หรือที่คนทั่วไปเรียกว่า “สื่อออนไลน์” หรือ “สื่อสังคมออนไลน์” ในทางเทคนิคสื่อสังคม จะ หมายถึง โปรแกรมกลุ่มหนึ่งที่ทำงานโดยใช้พื้นฐานและเทคโนโลยีของเว็บตั้งแต่รุ่น 2.0 เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ วิกีพีเดีย ไฮไฟฟ์และบล็อกต่าง ๆ ในทางธุรกิจเรียกสื่อสังคมว่า สื่อที่ ผู้บริโภคสร้างขึ้น (Consumer Generated Media หรือ CGM) สำหรับกลุ่มบุคคลผู้ติดต่อสื่อสารกันโดยผ่านสื่อสังคม ซึ่งนอกจากจะส่งข่าวสารข้อมูลแลกเปลี่ยนกันแล้ว ยังอาจทำกิจกรรมที่สนใจร่วมกัน ด้วยกลุ่มบุคคลที่ติดต่อสื่อสารกันโดยผ่านสื่อสังคมดังกล่าว คือ Social Network ซึ่งคณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ บัญญัติศัพท์ Social Network ว่า เครือข่ายสังคม

และจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า ยังไม่มีการศึกษาวิจัยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความรู้สึทางดิจิทัลจากการศึกษาในข้างต้นจึงสามารถสรุปได้ว่า การพัฒนาความรู้สึทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย นั้น สามารถช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาความสามารถ และช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นจริง

6. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ผลจากการศึกษาค้นคว้าและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อส่งเสริมความรู้สึทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. การดำเนินการทดลองการพัฒนาความรู้สึทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย ครูสามารถเลือกสื่อโซเชียลมีเดีย และตัวอย่างสื่อเชิงสถานการณ์ ให้เป็นปัจจุบันและทันต่อข่าวสาร หรือเหตุการณ์บ้านเมือง มาใช้เป็นตัวอย่างประกอบการจัดการเรียนรู้ได้ เพื่อให้นักเรียนเห็นถึงความสำคัญของการแสดงความรู้สึทางดิจิทัลของบุคคลบนโลกออนไลน์ที่ส่งผลกระทบในสถานการณ์จริงจากสื่อที่ได้เรียนรู้ และเพื่อให้นักเรียนเกิดแนวคิดหรือมุมมองที่หลากหลายใน



การฝึกการแสดงออกซึ่งความรู้สึกทางดิจิทัลของตนเองบนโลกออนไลน์

2. ครูควรกระตุ้นให้เกิดความคิดและช่วยเหลือกันในกลุ่ม ควรเตรียมบทเรียนและสื่อที่เหมาะสมกับระดับทักษะความสามารถ และคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียน

3. ควรสอดแทรกปัจจัยคุณธรรมเกี่ยวกับการทำงานเป็นกลุ่ม การอยู่ร่วมกันในสังคมเพิ่มเติมเพื่อให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการเรียนของตนเองมากขึ้น

4. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย สามารถเสริมสร้างความร่วมรู้สึกทางดิจิทัลของผู้เรียนได้ ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่สำคัญที่ควรพัฒนาต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

1. ควรมีการสร้างและพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดีย ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับประถมและมัธยม เพื่อส่งเสริมความรู้รู้สึกทางดิจิทัล

2. ควรศึกษาเปรียบเทียบความพึงพอใจ และความคงทนขององค์ความรู้กับการจัดการเรียนรู้ทั้งในระดับชั้นประถมและมัธยม

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. สำนักพิมพ์การศึกษา.
- ทิตินา แคมมณี. (2545). กลุ่มสัมพันธ์เพื่อการทำงานและการจัดการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์นิชนแอตเวอร์ไทซิง กรุ๊ป.
- ทิตินา แคมมณี. (2553). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2563). ศัพท์เทคโนโลยีทางภาพ อังกฤษ-ไทย ไทย-อังกฤษ: ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน 2548.
- วิโรจน์ ลักษณะอดิสร. (2550). ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) และการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity Based Learning: ABL). <http://www.seedlearning.com>
- สรานนท์ อินทนนท์. (2563). ทักษะการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล(Digital Empathy). กรุงเทพฯ: บริษัทวอล์ค ออน คลาวด์ จำกัด.
- สุทัศน์ เอกา. (2557). การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน.
<http://www.krumontree.com/www/index.php/documents/74-ablactivitybasedlearning>.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนและเสริมสร้างสุขภาพ (สสส.) และมูลนิธิอินเทอร์เน็พัฒนาไทย. (2560). แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนและเสริมสร้างสุขภาพ (สสส.) และมูลนิธิอินเทอร์เน็พัฒนาไทย.



สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). *แนวทางการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน*.
นนทบุรี: บริษัท 21 เซ็นจูรี จำกัด.

ศศิธร ลิจันทร์พร. (2556). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อ 118*
การศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอน ปลาย.
Online Journal of Education.

Agnew, P. W., Kellerman, A. S. & Meyer, J.. (1996). *Multimedia in the Classroom*. Boston:
Allyn and Bacon.

Bariso, J. (2018). *There are actually 3 types of empathy here's how they differ and how you*
can develop them all.

Bawden, D. (2001). *Information and digital literacies: a review of concepts*. *Journal of*
Documentation.

Cherry, K. (2024). *What Is Empathy? How it helps strengthen our relationships*.
<https://www.verywellmind.com/what-is-empathy-2795562>

Parveen, J. J., & Rajesh, V. (2011). *Multimedia in English Language Teaching: An Empirical*
Study. *Journal of Technology for ELT*, 1(4).