

การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้ง
บ้านหนองกระดุกเนื้อเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์*

LEARNING MANAGEMENT BASED ON THE CULTURAL ECOLOGY OF LAO
KRANG BAN NONG KRADOOK NUEA TO PROMOTE CREATIVE CITIZENSHIP
IN THE DIGITAL AGE AMONG MATHAYOM 6 STUDENTS
IN NAKHON SAWAN PROVINCE

กนกพร คำลือไชย

Kanokpom Khamluechai

มหาวิทยาลัยนเรศวร, ประเทศไทย

Naresuan University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: noknoiiknp@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันด้านพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์ 2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวิธีดำเนินการวิจัย 3 ขั้นตอน ได้แก่ ศึกษาสภาพปัจจุบัน พัฒนาคู่มือการจัดการเรียนรู้ ประเมินผลหลังจัดกิจกรรมเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 40 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์ จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอน จำนวน 6 คน และจากการสัมภาษณ์นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 14 คน พบว่า นักเรียนขาดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ และพึ่งพาแหล่งข้อมูลโดยไม่ตรวจสอบความถูกต้อง นอกจากนี้ ยังใช้

* Received: 24 March 2025; Revised: 24 April 2025; Accepted: 26 April 2025



สื่อดิจิทัลโดยขาดจริยธรรมและไม่เกิดประโยชน์ ซึ่งส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้ 2) พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์ จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีการพัฒนาด้านพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัลมากขึ้น ผู้เรียนสามารถผลิตผลงานที่มาจากนิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อได้อย่างสร้างสรรค์ และผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เองจากการศึกษาความรู้ที่มาจากชุมชน ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและหาความรู้ได้ด้วยตัวของตนเอง ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญที่ผู้เรียนสามารถนำไปต่อยอดเพื่อใช้ในอนาคตได้

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ชุมชนเป็นฐาน, นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อ, พลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล

Abstract

This research aimed to 1) study the current status of creative citizenship skills in the digital age of Mathayom 6 students in Nakhon Sawan Province, and 2) develop learning management using the cultural ecology of the Lao Krang community in Ban Nong Kratok Nuea as a base to promote creative citizenship in the digital age of Mathayom 6 students in Nakhon Sawan Province. This research was a qualitative research with 3 research steps: study the current status, develop a learning management manual, and evaluate the learning activities after organizing the learning activities. The sample group consisted of 40 Mathayom 6/1 students.

The research results were found that 1) The current status of creative citizenship skills in the digital age of students from interviews with 6 teachers and 14 Mathayom 6 students showed that students lacked enthusiasm for learning, lacked analytical thinking skills, and relied on information sources without checking their accuracy. In addition, they used digital media without ethics and without benefit, which affected learning efficiency. 2) Developing learning management using the cultural ecology of the Lao Krang community of Nong Kratok Nuea as a base to promote creative citizenship in the digital age of Mathayom 6 students in Nakhon Sawan Province. Showed as follows ; From



sorganizing learning activities, it was found that students have more developed creative citizenship skills in the digital age. Students could produce works from the cultural ecology of the Lao Krang community of Nong Kratok Nuea creatively. Students could create their own knowledge from studying knowledge from the community. Students could act and find knowledge by themselves, which were important skills that students can use to develop for future use.

Keywords: Community-based learning management, Community cultural ecology of Lao Krang Ban Nong Krathu Nuea, Creative citizenship in the digital age

บทนำ

โลกในยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี ข้อมูลข่าวสารและการคมนาคม ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์จากยุคอนาล็อกไปสู่ยุคดิจิทัล เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารในด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมอย่างรวดเร็ว ในศตวรรษที่ 21 จึงเป็นยุคแห่งสังคมโลกและเศรษฐกิจสากล ที่ทุกประเทศต้องปรับตัวเพื่อความอยู่รอดและมีภูมิคุ้มกันอย่างมั่นคง ดังนั้น การพัฒนาคนในด้านการศึกษารับรู้จึงเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาประเทศ เพราะการศึกษาเน้นการสร้างคนเพื่อให้เกิดความเจริญให้กับประเทศ (สุกัญญา แซ่มซ้อย, 2562)

การจัดการเรียนรู้อยู่ในท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) ในโลกยุคดิจิทัล (Digital Era) ครูจะต้องปรับเปลี่ยนแนวทางการจัดการจัดการเรียนรู้ ให้ทันกับการเปลี่ยนแปลง ทุกองค์กรต้องเผชิญกับยุคโลกป่วน (Disruptive World) อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ กล่าวคือ เป็นการเปลี่ยนแปลงที่สิ่งหนึ่งเข้ามาแทนที่อีกสิ่งหนึ่ง ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังเช่น การเข้าถึงนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และมีปัจจัยที่ส่งผล ได้แก่ เทคโนโลยี ความสะดวก ความเร็ว ข้อมูล และพฤติกรรมนอกกรอบ ที่เข้ามาเป็นปัจจัยกระตุ้นให้โลกเปลี่ยนแปลง (พัชรภรณ์ ดวงชื่น, 2561)

ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการกำหนดแนวทางยุทธศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้ โดยร่วมกันสร้างรูปแบบและแนวปฏิบัติ ในการเสริมสร้างประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นที่องค์ความรู้ทักษะ เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน ทักษะ



แห่งศตวรรษที่ 21 ที่จำเป็นประกอบด้วย 3 กลุ่มทักษะ ได้แก่ 1) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (learning and innovation skills) 2) ทักษะสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยี (information, media and technology skills) 3) ทักษะชีวิตและอาชีพ (life and career skills) รวมไปถึงทักษะที่จำเป็น เช่น ทักษะการสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม ภาวะผู้นำ สารสนเทศ การเท่าทันสื่อ เป็นต้น ซึ่งการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีทักษะสำหรับออกไปดำรงชีวิต และช่วยพัฒนาส่งเสริมศักยภาพมนุษย์ ในโลกศตวรรษที่ 21 ทักษะที่สำคัญที่สุด คือ ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ซึ่งประกอบด้วย 1) ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) โดยประกอบด้วย การคิดอย่างสร้างสรรค์ (Think Creativity) การทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ (Work Creativity with Others) การใช้นวัตกรรม (Implement Innovations) 2) การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) 3) การสื่อสารและความร่วมมือกัน (Communication and Collaboration) ดังจะเห็นได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นหนึ่งในองค์ประกอบของทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญ สามารถสร้างผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่สร้างสรรค์ภายใต้บริบทโลกที่เปลี่ยนแปลงไป (สมศักดิ์ ดลประสิทธิ์, 2564)

การเปลี่ยนแปลงในทุกด้านที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วต่อเนื่องจากระบบการศึกษาแบบเดิมที่เน้นความรู้ ทำให้ความรู้ไม่อาจพัฒนา การจัดการเรียนรู้จึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ บุคคลที่มีความรู้และทักษะในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ ๆ จึงจะประสบผลสำเร็จ (วิภาพรรณ พินลา, 2561) ในการศึกษาจึงต้องพัฒนาผู้เรียนให้มีทั้งความรู้ความสามารถ และในขณะเดียวกัน ต้องมีคุณธรรม ทั้งนี้ เพื่อเป็นการกำกับผู้เรียนได้ใช้ความรู้และความสามารถให้เป็นไปในทางที่สร้างสรรค์และก่อให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคม การจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดประโยชน์และก่อให้เกิดผลลัพธ์ได้ดั่งนั้น ผู้สอนต้องมีการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาของบริบทของผู้เรียนที่เป็นอยู่ สอดคล้องกับวิทยา สุจริตธนาธิ และคณะ (วิทยา สุจริตธนาธิ และคณะ, 2560) กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ของชุมชน องค์ความรู้ และแหล่งเรียนรู้ของชุมชน ควรมีการปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ของชุมชนและความต้องการของสมาชิกในชุมชน ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ครูผู้สอนต้องคำนึงถึงเป็นอันดับต้น ๆ จะเห็นได้ว่า ในการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูง ที่จะนำพาผู้เรียนให้มีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 นั่นคือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ซึ่งเป็นกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงเนื้อหาสาระในบทเรียน ให้สัมพันธ์กับ



ชุมชนผ่านการบูรณาการสาระความรู้ในหลายศาสตร์ ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่างครูผู้สอน ผู้เรียน และคนในชุมชน ทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน เช่น การศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม วิถีชีวิตและการประกอบอาชีพจากบุคคล และองค์กรในชุมชนนั้น ๆ ซึ่งนอกเหนือจากการเรียนรู้ในห้องเรียนแล้ว สิ่งที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งก็คือ กระบวนการสำคัญของการเรียนรู้ โดยใช้องค์ความรู้เชิงวิพากษ์ จะช่วยให้เกิดความรู้ในเนื้อหาตามหลักสูตรและเข้าใจชุมชนมากขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนด้านความรู้และทักษะอย่างหลากหลาย เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการแก้ปัญหา การสื่อสาร ความรู้ด้านสารสนเทศและเทคโนโลยี ภาวะความเป็นผู้นำ และความรู้รับผิดชอบหน้าที่ การเรียนรู้วัฒนธรรมในท้องถิ่นและการปรับตัวเข้าสู่สังคม ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษ 21 ส่งเสริมการมีคุณธรรมจริยธรรม มีเจตคติที่พึงประสงค์ และมีความตระหนักในความรับผิดชอบ ในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน เพื่อตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของชุมชน โดยชุมชนและผู้เรียนจะได้รับประโยชน์ร่วมกัน รวมทั้งเป็นการสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก อันเป็นการเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนอย่างยั่งยืน (วิจารณ์ พานิช, 2561; กล้า ทองขาว, 2561)

บ้านหนองกระดุกเนื้อ ตำบลหนองนมวัว อำเภอลาดยาว จังหวัดนครสวรรค์ เป็นชุมชนที่มีความโดดเด่นด้านวิถีวัฒนธรรม เป็นชุมชนชาวชาติพันธุ์ลาวครั้ง ซึ่งมีถิ่นฐานเดิมอยู่ที่หลวงพระบาง สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว และได้อพยพมาอยู่บริเวณภาคกลางของประเทศไทย ตั้งแต่ต้นสมัยรัตนโกสินทร์ วิถีชีวิตหลายอย่างของชาวบ้านหนองกระดุกเนื้อ สะท้อนถึงวัฒนธรรมประเพณีสำเนียงพูดคล้ายคลึงกับภาษาพูดของชาวลาวในหลวงพระบาง มีความเลื่อมใสศรัทธาในพระพุทธศาสนา ซึ่งรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวลาวที่ปรากฏให้เห็นเด่นชัด เช่น ภาษาการแต่งกาย อาหาร ความเชื่อ และภูมิปัญญาท้องถิ่น ประกอบกับคนในชุมชนกลุ่มหนึ่งเล็งเห็นถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมท้องถิ่น จึงได้มีความพยายามเก็บรักษาและเผยแพร่วัฒนธรรมให้คงอยู่คู่กับชุมชน (ชนิษฐา ใจเป็งและจूरรัตน์ ศิตศิริรัตน์, 2563)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่จำเป็น คือ ทักษะการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ทั้งสื่อและเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและอาชีพ และที่สำคัญนั้นคือ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล และการร่วมมือการทำงานเป็นทีม เพื่อส่งเสริมพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล โดยนำเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนช่วยในการจัดการเรียนรู้ ถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนได้มีการเรียนรู้



ที่หลากหลายและคิดอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยยกระดับคุณภาพของผู้เรียน นอกจากนี้ ยังทำให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกในการรักถิ่นเกิด รวมไปถึงการส่งเสริมการอนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรม ประเพณีชุมชนของตัวผู้เรียนเองให้เป็นที่รู้จักอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์
2. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์ มีวิธีดำเนินการวิจัยโดยมี 3 ขั้นตอน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- 1) ศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

การสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ กลุ่มครูผู้สอนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนลาดยาววิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2567 จำนวน 6 คน เพื่อให้ข้อมูลและสะท้อนผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนลาดยาววิทยาคม ปีการศึกษา 2567 จำนวน 14 คน

- 2) พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์

การทดลองใช้คู่มือกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้มาจากการศึกษาสื่อการเรียนรู้อะไรก็ได้ที่ศึกษาชุมชนและนำมาสร้างคู่มือขึ้น ซึ่งในคู่มือจะมีฐานการเรียนรู้ให้นักเรียนศึกษา 4 ฐาน และให้นักเรียนศึกษาฐานการเรียนรู้ให้ครบทุกฐาน พร้อมกับทำใบกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละฐานให้ครบหลังจากศึกษาฐานการเรียนรู้เสร็จสิ้น นักเรียนผลิตผลงานเกี่ยวกับนิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้าน



หนองกระดุกเนื้อ ผู้วิจัยได้นำคู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิเวศวัฒนธรรมชุมชนบ้านหนองกระดุกเนื้อเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ในรายวิชาหน้าที่พลเมือง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีใช้กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาข้อบกพร่อง ปรับปรุงและนำไปใช้จริง

3) ประเมินผลหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

หลังเสร็จสิ้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ประเมินผลหลังกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแบบวัดการตรวจผลงาน โดยผู้วิจัยและบุคคลที่อยู่ในชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อ อำเภอลาดยาว จังหวัดนครสวรรค์ ซึ่งทักษะพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย 4 ทักษะ ดังนี้

1. ทักษะการสร้างประสบการณ์อย่างสร้างสรรค์
2. ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์
3. ทักษะการประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม
4. ทักษะการปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์ ผลการวิจัยสรุปตามวัตถุประสงค์ ได้ดังนี้

1. การศึกษาสภาพปัจจุบันด้านทักษะความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนขาดทักษะพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ทั้ง 4 ทักษะ ดังนี้ ทักษะการสร้างประสบการณ์อย่างสร้างสรรค์ ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ ทักษะการประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม ทักษะการปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ

2. พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัลมากขึ้น ทั้ง 4 ด้าน ดังนี้ **ด้านที่ 1 ทักษะการสร้างประสบการณ์อย่างสร้างสรรค์** พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการเรียนรู้การสร้างประสบการณ์อย่างสร้างสรรค์ได้ โดยใช้เทคโนโลยีเพื่อเรียนรู้ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ฝึกการทำงานร่วมกัน มีวิจารณญาณในการใช้ข้อมูล ฝึกทักษะการแก้ปัญหา สามารถใช้เทคโนโลยีเรียนรู้ได้



อย่างสร้างสรรค์ นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองให้เป็นผู้เรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และพร้อมรับมือกับความท้าทายในอนาคตได้ **ด้านที่ 2 ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์** พบว่า นักเรียนที่มีทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ สามารถริเริ่มไอเดียใหม่ ๆ ประยุกต์ใช้ความรู้กับสถานการณ์จริง คิดเชิงวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ การใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบและการบริหารเวลาที่ดี เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และประสบความสำเร็จในการเรียนรู้และการใช้ชีวิต **ด้านที่ 3 ทักษะการประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม** พบว่า นักเรียนที่มีทักษะการประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม จะสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ทำงานร่วมกัน มีวิจารณญาณในการใช้ข้อมูล สร้างสมดุลระหว่างเทคโนโลยีกับชีวิตประจำวัน ทักษะเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนเติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณภาพและสามารถใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคม **ด้านที่ 4 ทักษะการปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ** นักเรียนที่ปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณเชิงบวก จะสามารถแยกแยะข้อมูลที่ถูกต้อง ใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม ปกป้องตนเองจากภัยคุกคามออนไลน์ และใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้และพัฒนาสังคม การใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสมไม่เพียงช่วยให้นักเรียนเติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณภาพ แต่ยังช่วยสร้างสังคมออนไลน์ที่ดีขึ้นสำหรับทุกคน

อภิปรายผล

การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์ ผู้วิจัยมีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. สภาพความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์ ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า ครูต้องมีการศึกษาข้อมูลการพัฒนาความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล โดยการออกแบบการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ไปศึกษาจากแหล่งข้อมูล ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อเป็นฐาน มีการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการกับกิจกรรมในการเรียนการสอน โดยการวัดผลในการเรียนการสอนจากการประเมินทักษะความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ของนักเรียน และสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้ การประเมินผลตามสภาพเป็นจริง สร้างกิจกรรมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติในการใช้สื่อเทคโนโลยี เพื่อการออกแบบผลิตผลงาน และจัดสิ่งอำนวยความสะดวกให้พร้อมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้



นักเรียนได้ศึกษาศึกษา ค้นคว้า แลกเปลี่ยนการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้ นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้ใหม่จากตัวผู้เรียนเอง ซึ่งสอดคล้องกับวิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์ ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นกลยุทธ์หรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเนื้อหาตามหลักสูตร ให้เชื่อมโยงกับชุมชน โดยใช้การปฏิบัติงานเป็นฐาน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงในชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่าง อาจารย์ ผู้เรียน และกลุ่มคนในชุมชน เช่น การไปศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์วัฒนธรรม การทำมาหากิน หัตถกรรม จากบุคคล และองค์กรในชุมชน นอกเหนือไปจากการเรียนรู้ในห้องเรียน กระบวนการสำคัญของการเรียนรู้ใช้การสะท้อนความคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งจะช่วยให้เกิดความรู้ในเนื้อหาตามหลักสูตรและเข้าใจชุมชนมากขึ้น (วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์, 2561) สอดคล้องกับ กล้า ทองขาว กล่าวว่า การจัดการศึกษาบนฐานชุมชน เป็นการจัดการศึกษาทางเลือกที่มุ่งสร้างความเข้มแข็งฐานรากที่จำเป็นโดยภาคประชาชน เป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติ เป็นการศึกษาที่เอาชีวิตเป็นตัวตั้ง เพื่อสภาวะทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และสังคม เป็นการจัดการ การศึกษาแบบบูรณาการที่ได้รับความร่วมมือ และให้การสนับสนุนจากภาครัฐ ท้องถิ่นและชุมชน ซึ่งการศึกษาเป็นกลไกปลูกฝังคุณค่า และชีวิตที่ดีงาม เพราะชุมชนคือหัวใจสำคัญของกระบวนการพัฒนา (กล้า ทองขาว, 2561) สอดคล้องกับกัญญาณัฐ สิมสวัสดิ์ กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติงาน จากสถานการณ์จริงของชุมชน เช่น การไปศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม การทำมาหากิน หัตถกรรม การศึกษาองค์กรในชุมชน นอกเหนือไปจากการเรียนในโรงเรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจกระบวนการเรียนรู้พัฒนาทักษะทางวิชาชีพ ทักษะทางสังคม และความรับผิดชอบต่อสังคมให้กับนักเรียน และยังเป็นส่งเสริมให้สถานศึกษามีอิสระในด้านวิชาการ โดยมีส่วนร่วมกับชุมชนในการพัฒนาการศึกษาอย่างยั่งยืน (กัญญาณัฐ สิมสวัสดิ์, 2565)

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์ ผู้วิจัยได้จัดทำคู่มือการจัดการเรียนรู้ใช้นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อเป็นฐาน และนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์ หลังการดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามวิธีการดำเนินงานวิจัย พบว่า ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ และมีทักษะการเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัลมากขึ้น เนื่องจากการใช้กระบวนการ



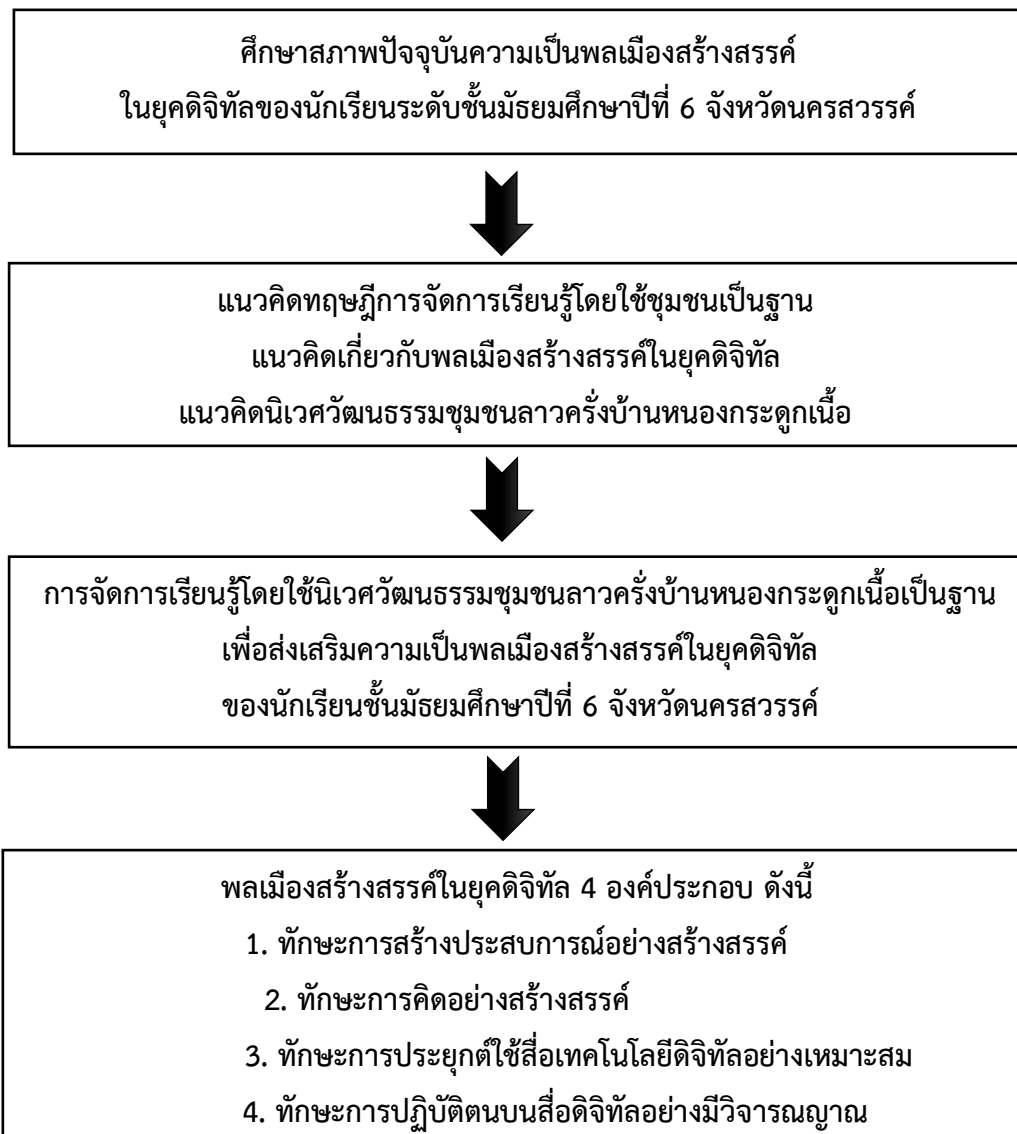
จัดการเรียนรู้ดังกล่าว ภายใต้ทักษะการเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล 4 ด้าน นำไปสู่การสร้างกระบวนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีทักษะการเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัลได้ถูกต้องและเหมาะสม สอดคล้องกับวาระพจน์วงศ์กิจรุ่งเรือง กล่าวว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) คือแนวคิดและแนวปฏิบัติที่สำคัญ ซึ่งจะช่วยให้พลเมืองเรียนรู้ว่าจะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล และปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ อย่างไร รวมทั้งรู้จักเคารพสิทธิของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่ ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม และใช้มันเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561) สอดคล้องกับวรานนท์ คลังสีดา วรณารกุล กล่าวว่า มิติจริยธรรมทางดิจิทัล พลเมืองดิจิทัล จะต้องเป็นผู้รู้กฎหมายที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ การใช้เทคโนโลยีอย่างรู้จริยธรรม รู้จักคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี มีความรู้ในงานลิขสิทธิ์และเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชน มีความรับผิดชอบต่อทางดิจิทัล รู้จักสิทธิเสรีภาพให้เกียรติในการพูดการกระทำ ในสังคมดิจิทัล มารยาททางดิจิทัล เข้าใจถึงการรับความเสี่ยงในการบริหารจัดการความเสี่ยงในโลกออนไลน์ เช่น การไม่ไปรังแกและสามารถจัดการกับการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) รวมไปถึงการเกี่ยวพาราสี การเหยียดผิว เหยียดชนชั้น รวมไปถึงเนื้อหาต่าง ๆ ที่สุ่มเสี่ยง เช่น เนื้อหาที่มีความรุนแรง ไปเปลือย ลามกหยาบคายด้วย (วรานนท์ คลังสีดา วรณารกุล, 2565)

จากแนวคิดทักษะการเป็นพลเมือง ผู้วิจัยสามารถกล่าวได้ว่า พลเมืองดิจิทัลที่ดีจะต้องมีทักษะทางดิจิทัล มีชุดทักษะและความรู้ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและการคิดขั้นสูง ในการรักษาอัตลักษณ์ และข้อมูลส่วนบุคคลของตนเอง เคารพสิทธิเสรีภาพการใช้ข้อมูล ทั้งของตนเองและผู้อื่น สามารถบริหารจัดการกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล รวมถึงการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสังคมและสิ่งแวดล้อม มีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ รู้จักคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี มีความรู้ในงานลิขสิทธิ์และเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น การปกป้องตนเองและชุมชน และเกิดความรับผิดชอบต่อทางดิจิทัล ภายใต้โลกการเรียนรู้ในชุมชนดิจิทัล ประกอบด้วยทักษะพลเมืองดิจิทัล 5 ได้แก่ 1. ทักษะด้านการแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ 2. ทักษะด้านการวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัลตรงตามข้อเท็จจริง 3. ทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ 4. ทักษะด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย 5. ทักษะด้านการปฏิบัติบนสื่อดิจิทัลตามลักษณะของพลโลกที่ดี



องค์ความรู้วิจัย

จากการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์ ผู้วิจัยสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย คือ ทักษะพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัลได้ ดังนี้



แผนภาพที่ 1 องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย ทักษะพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล



สรุปผลวิจัย/ข้อเสนอแนะ

สรุปผลวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์ สรุปได้ว่า สภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล นักเรียนขาดทักษะ 4 ด้าน ดังนี้ ทักษะการสร้างประสบการณ์อย่างสร้างสรรค์ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม ทักษะการปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิเวศวัฒนธรรมชุมชนลาวครั้งบ้านหนองกระดุกเนื้อเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครสวรรค์ การประเมินหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีทักษะพลเมืองสร้างสรรค์มากขึ้น 4 ด้าน ได้แก่ ทักษะการสร้างประสบการณ์อย่างสร้างสรรค์ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม ทักษะการปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยขอเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรศึกษาในด้านทักษะความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัลให้ถูกต้อง เพื่อให้ครูผู้สอนได้รู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในขณะนั้น

1.2 ครูผู้สอนควรปรับปรุงแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง ด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปต่อยอดได้

1.3 ครูผู้สอนควรนำไปเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้กับให้ผู้เรียนในรายวิชาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัลให้สูงขึ้น เพื่อให้ครูผู้สอนและผู้เรียนมีการพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ต่าง ๆ ร่วมกัน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

2.1 ควรศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ได้อย่างละเอียดมีความถี่ถ้วน เพื่อที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมกับสภาพของผู้เรียนได้ตามบริบทของสถานศึกษา



2.2 ควรมีการวิจัย และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสอนให้ผู้เรียนได้มีกิจกรรมที่มีความหลากหลาย ผักผ่อนกระบวนการคิด ให้เกิดการวิเคราะห์ข้อมูล การสร้างพฤติกรรมที่เหมาะสม เพื่อให้การส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัลของผู้เรียนได้บรรลุผลมากที่สุด

2.3 ครูผู้สอนควรมีการวิจัย และการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายตามความสามารถ และความสนใจของผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- กล้า ทองขาว. (2561). *การจัดการศึกษารฐานชุมชน. (Community-based Education Management = CBEM)*. เรียกใช้เมื่อ 17 กรกฎาคม 2561, จาก <https://www.dpu.ac.th/th/college-of-education/portfolio>
- กัญญาณัฐ สิมสวัสดิ์. (2565). การจัดการเรียนรู้โดยชุมชนเป็นฐาน : กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ท่ามกลางสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19. ใน *วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา*. มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง.
- ชนิษฐา ใจเป็ง และจุริรัตน์ ศิตศิริรัตน์. (2563). การจัดเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บ้านหนองกระดุกเนื้อ ตำบลหนองนมวัว อำเภอลาดยาว จังหวัดนครสวรรค์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี*, 10(1), 93–107.
- พัชรภรณ์ ดวงชื่น. (2561). ผู้นำองค์กรในโลก VUCA. *วารสารมหาวิทยาลัยคริสเตียน*, 24(3), 450-458.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). *คู่มือพลเมืองดิจิทัล*. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- วรานนท์ คลังสีดา วรนากุล. (2565). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง. (ปวส.)*. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วิจารณ์ พานิช. (2557). *นวัตกรรมสู่การเป็นประเทศแห่งการศึกษา*. เรียกใช้เมื่อ 17 กรกฎาคม 2561 จาก <https://www.gotoknow.org/posts/565909>.



- วิทยา สุจริตธนารักษ์ และคณะ. (2560). การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community Based Learning: CBL) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และทักษะ ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารสหวิทยาการเพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์*, 11(1), 111-125.
- วิภาพรรณ พินลา. (2561). การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนด้านความรับผิดชอบต่อสังคม. *Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ*, 11(1), 2185 - 2205.
- วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์. (2561). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน : กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพของครูในศตวรรษที่ 21. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย*, 11 (3), 179-191.
- สมศักดิ์ ดลประสิทธิ์. (2564). แนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนากำลังคนในศตวรรษที่ 21. *วารสารเพื่อการพัฒนาวิชาชีพครู*, 2(1), 1-16.
- สุกัญญา แซ่มซ้อย. (2562). *การบริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล*. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.