

ผลการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ด้วยการเรียนแบบร่วมมือ
เพื่อสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

The Effect of Online Teaching Management in Learning with Cooperative
Learning to Create Innovative Solutions Online Bullying of
Undergraduate Students

มนธิรา บุญญวินิจ¹ และ ดวงดาว รุ่งเจริญเกียรติ²

Montira Boonyawinit¹ and Daungdao Rungchareankiat²

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

Faculty of Education, Rajabhat University of Nakhon Pathom

Email: montiramail@gmail.com

Received September 13, 2022; **Revised** October 30, 2022; **Accepted** November 7, 2022

Abstract

This research aimed to study 1) the results of online learning; 2) the results of creating innovations to solve the problem of online bullying; and 3) the opinions of students towards the management of online teaching. The research sample consisted of 30 students in the Bachelor of Education program at Nakhon Pathom Rajabhat University, Year 1, selected by purposive sampling in one classroom. The research tools consisted of: 1) an online learning management plan; 2) a test to measure the learning; and 3) an opinion questionnaire of undergraduate students towards online teaching. The content analysis was analyzed using the means, standard deviation, and t-test. The results of the research were as follows: 1) Learning outcomes after studying, it was significantly higher than before at the .05 level. 2) The results of creating innovations to solve online bullying problems for all groups of undergraduate students were good. and 3) The results of an analysis of the opinions of students towards online teaching found that the opinions were at a high level.

Keywords: Online teaching; Cooperative Learning; Educational Innovation

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการเรียนรู้ 2) ศึกษาผลงานการสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหา การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอนออนไลน์ กลุ่ม ตัวอย่าง คือ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต ชั้นปีที่ 1 โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็น การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์เนื้อหาโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการ ทดสอบค่าที่ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลงานการสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีทุกกลุ่ม อยู่ ในระดับดี 3) ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน พบว่า มีความคิดเห็นอยู่ใน ระดับมาก

คำสำคัญ: การเรียนการสอนออนไลน์; การเรียนแบบร่วมมือ; นวัตกรรมการศึกษา

บทนำ

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 กำหนดวิสัยทัศน์ “คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ ตลอด ชีวิตอย่างมีคุณภาพดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของ โลกศตวรรษที่ 21” (The Education Council Secretariat, 2017) ให้ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ในยุค ดิจิทัลเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงวิธีเรียนที่เป็นอยู่เดิมเป็นการเรียนที่ใช้เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าสำหรับ การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตาม วัตถุประสงค์ซึ่งการสอนแบบออนไลน์มีองค์ประกอบ ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหา สื่อการเรียนและแหล่งเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ ระบบการติดต่อสื่อสาร ระบบเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศโดยการวัดและการ ประเมินผล โดยรูปแบบการเรียนการสอนมีหลากหลายวิธี ที่จะทำให้ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันได้ การ พิจารณาองค์ประกอบและรูปแบบที่สอดคล้องเหมาะสมกับลักษณะวิชาและบริบทของผู้เรียนจะนำไปสู่การจัดการ เรียนรู้ทางออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากผลการประชุมระดับชาติเกี่ยวกับคุณลักษณะบัณฑิต สรุปลได้ว่า สถาบันอุดมศึกษาควรเน้นให้ผู้เรียนมี การทำงานร่วมกัน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ซึ่งกัน และกัน เรียนรู้การใช้ชีวิตในสังคมร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้ผู้เรียน คิดเป็น ทำเป็น ขยัน อดทน ทำงานร่วมกับผู้อื่น สอดคล้องกับหลักการเรียนแบบร่วมมือ เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย ส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เพื่อการบรรลุเป้าหมายรวม ของกลุ่ม ส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพ และทักษะด้านสังคม อารมณ์ ในการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม จึง นับว่าเป็นวิธีการเรียนที่ควรนำมาใช้ได้ดีกับการเรียนการสอนปัจจุบันเพื่อให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปอย่างมี ประสิทธิภาพ โดยรายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารการศึกษาและการเรียนรู้ เป็นการ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยการวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง กับนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารการศึกษาและการเรียนรู้ และประยุกต์ใช้นวัตกรรมและ เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนมีความรอบรู้ และทันสมัยต่อความเปลี่ยนแปลง เพื่อให้ สอดคล้องกับบริบทการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน

ด้วยการพัฒนาด้านเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นไปอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว เทคโนโลยีการสื่อสารดังกล่าวมีประโยชน์มากในการศึกษาเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน แต่ก็อาจก่อให้เกิดปัญหาตามมาได้เช่นกัน ดังเช่น การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ถือเป็นภัยจากการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารอย่างหนึ่ง ที่ผู้กระทำมุ่งประทุษร้ายหรือทำให้ผู้อื่นอับอายผ่านทางการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อีเมล (e-mail) บล็อก (blog) เว็บไซต์ (website) เมสเสจ (message) และโทรศัพท์มือถือ โดยอาจรวมถึงการเปิดเผยผ่านสิ่งพิมพ์หรือการส่งผ่านข้อมูลที่เป็นเรื่องส่วนตัวของคนหนึ่งไปยังสถานที่สาธารณะโดยไม่ได้รับอนุญาต (Gorzig & Frumkin, 2013)

ดังที่กล่าวข้างต้น คณะผู้วิจัยได้ศึกษาการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ที่สอดคล้องกับบริบทในการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ต สื่อออนไลน์รวมถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อให้ผู้เรียนสามารถ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและเสริมสร้างบรรยากาศในการทำงานร่วมกัน ที่มีปฏิสัมพันธ์ผ่านเครื่องมือออนไลน์ พร้อมกับความรู้ในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ เพื่อเป็นการพัฒนาผู้เรียนในการคิดวิเคราะห์ การประยุกต์ ออกแบบและพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ความรู้และแนวทางการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ และเพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพผู้เรียนและการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่มีบทบาทมากขึ้นสำหรับการเรียนการสอนในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการเรียนแบบร่วมมือเพื่อสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหา การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
2. เพื่อศึกษาผลงานการสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ด้วยการเรียนแบบร่วมมือเพื่อสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา การวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี โดยได้กรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้ 1) การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ 2) การเรียนแบบร่วมมือ 3) การสร้างและพัฒนาวัตกรรมการ และ 4) การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์

ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร คือ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 1132301 นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารการศึกษา และการเรียนรู้ จำนวน 337 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต ชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 1132301 นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารการศึกษาและการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน

ขอบเขตด้านพื้นที่ คือ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม โดยเป็นนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต ชั้นปีที่ 1

ขอบเขตด้านเวลา การศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ด้วยการเรียนแบบร่วมมือเพื่อสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหากลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ อยู่ในช่วงภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

ทบทวนวรรณกรรม

การจัดการเรียนการสอนออนไลน์

Poororawan & Numprasertchai (2003) ได้ให้ความหมายว่า การเรียนออนไลน์ คือ การเรียนผ่านเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ที่ทุกคนเรียนรู้ได้มาก สามารถกระจายได้อย่างทั่วถึงและที่สำคัญ คือทำให้มีการพัฒนารูปแบบของการศึกษา การเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ๆ ออกมามากมาย ปัจจุบันความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ประชาชนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีเพื่อเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น ส่งผลให้การศึกษาระดับไทยต้องมีการ ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้ก้าวทันต่อความต้องการในการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายและรวดเร็วมาก ซึ่งจากความก้าวหน้าดังกล่าวการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online Learning) จึงได้เข้ามามีบทบาทต่อการจัดการศึกษาในทุกระดับชั้นรวมถึงในระดับอุดมศึกษา (Wayo et al., 2020) สอดคล้องกับ Thongkaew (2020) ที่กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนออนไลน์สามารถแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนในภาวะวิกฤตและช่วยสนับสนุนการเรียนรู้เพื่อช่วยผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้สูงสุด จึงนับได้ว่าการเรียนการสอนออนไลน์ได้มีส่วนที่สำคัญในการ เปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ของประชาชนในยุคปัจจุบัน การปรับเปลี่ยนด้านการเรียนการสอน การปรับแนวทางการเรียนการสอนที่มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ ที่เรียกว่า สอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่ครูและผู้บริหารต้องปรับบทบาทในการสอน การบริหาร และ วิธีการสอน การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ในมิติแบบใหม่ เพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 การพัฒนาแนวคิดแบบใหม่ (Design Thinking) การพัฒนาทักษะชีวิต (Life skill) ในภาวะวิกฤติที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต ในด้านความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และกระบวนการทางความคิด (Mindset) จึงเป็นแนวทางที่สามารถส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ให้เกิดประสิทธิภาพ

การเรียนแบบร่วมมือ

Johnson & Johnson (1987) ได้ให้ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ว่า เป็นการจัดประสบการณ์เรียนรู้ให้นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม โดยที่สมาชิกในกลุ่มมีความแตกต่างกันทางด้านเพศ เชื้อชาติความสามารถทางการเรียน ผู้เรียนมีทักษะในการทำงานกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นช่วยเหลือกันซึ่งกันและกัน สมาชิกในกลุ่มร่วมกันรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย การจัดกระบวนการเรียนรู้ในปัจจุบันมุ่งเน้นความสำคัญที่ตัวผู้เรียนโดยเปิดโอกาสให้ เลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจ ส่งเสริมให้มีส่วนร่วมในทุกกระบวนการเรียนรู้ พัฒนาความสามารถในการแสวงหาความรู้ และการนำความรู้มาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาศักยภาพของตนเอง อย่างเต็มที่ รวมทั้งปลูกฝังความมีคุณธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ วิธีการจัดการ เรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้และเกิดทักษะต่าง ๆ จากการเรียนมีหลายวิธี เช่น การสอน แบบบรรยาย การสอนทักษะปฏิบัติ, การสอนอภิปราย, การสอนสัมมนา และการสอนโดยให้ ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

Wongnutarat (2001) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนจะต้องมุ่งให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบร่วมกันและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้ความคิด และการแก้ไขปัญหาาร่วมกัน จะนำไปสู่การปรับเปลี่ยน โครงสร้างทางปัญญา สร้างสังคมที่มีการร่วมมือ การให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้เกิดจากการให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนอย่างเต็มตัว (Tunhikorn, 1997)

การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์เป็นหนึ่งในพฤติกรรมความรุนแรงซึ่งอยู่คู่สังคมในทุกวัฒนธรรมมาเป็นระยะเวลานานคือ การกลั่นแกล้งหรือการรังแก (Bullying) ซึ่งถือเป็นหนึ่งในอาชญากรรมที่แทรกซึมในทุกพื้นที่ไม่ว่าแม้แต่ในสถานศึกษา หรือแม้กระทั่งบนพื้นที่โลกออนไลน์ โดย Bumrungrong & Lerdtomornsakul (2019) ได้แบ่งแนวคิดเกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง ออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. การกลั่นแกล้งทางร่างกาย (Physical bullying) เป็นรูปแบบการกลั่นแกล้งที่ชัดเจน ไม่ว่าจะปรากฏในรูปแบบความรุนแรงโดยตรงต่อร่างกาย (direct) อย่างเช่น การทำร้ายร่างกาย ชก ต่อย ตี หรือรูปแบบที่ส่งผลทางอ้อม/ ไม่โดยตรงต่อร่างกาย (indirect) อย่างเช่น การทำลายข้าวของส่วนตัวของผู้อื่น การขโมยหรือเอาของส่วนตัวของผู้อื่นไป
2. การกลั่นแกล้งทางวาจา (Verbal bullying) เป็นรูปแบบการกลั่นแกล้งที่พบเห็นได้บ่อยที่สุด เช่น การใช้คำพูดในการวิพากษ์วิจารณ์ผู้อื่น ทำให้เกิดข่าวลือ นินทา หรือปล่อยข้อมูลที่ไม่เป็นจริงของผู้อื่นไปสู่ผู้อื่น
3. การกลั่นแกล้งทางสังคมหรืออารมณ์ (Social/ Emotional Bullying) ใช้สังคมหรือกลุ่มมาเป็นแรงกดดัน นอกจากจะทำให้บุคคลคนนั้นไม่มีที่ยืนในกลุ่มเพื่อนหรือสังคมแล้วยังส่งผลให้เกิดความเสียใจหรือรู้สึกเจ็บปวด
4. การกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) คือการรังแกผู้อื่นผ่านทางโลกออนไลน์ผ่านข้อความต่างๆ ที่ส่งผ่านโทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ โดยการรังแกในโลกออนไลน์เกิดขึ้นได้หลายรูปแบบ เช่น การด่าทอ, กล่าวหา, ใช้ถ้อยคำเสียดสีต่อว่าผู้อื่น ทั้งนี้เนื่องจากลักษณะเฉพาะในโลกออนไลน์นั้น ไม่มีการเผชิญหน้ากันโดยตรง อีกทั้งการรังแกกลั่นแกล้งสามารถเกิดขึ้นได้ตลอด 24 ชั่วโมง

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบแผนการทดลองแบบ One-Group Pretest-Posttest Design โดยมีการดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนเตรียมการ ชี้แจงการดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ อธิบายกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ วิธีการเรียน การประเมินผล รวมถึงกิจกรรมต่าง ๆ การสร้างและพัฒนานวัตกรรมให้ผู้เรียนทราบและทดสอบความรู้ก่อนเรียน
2. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้สอน เป็นผู้ถ่ายทอดเนื้อหา หลักการ และทฤษฎี ในหัวข้อการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา โดยแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มตามความสมัครใจ กลุ่มละ 4-6 คน ร่วมกันวิเคราะห์ วางแผน ออกแบบ พัฒนา นำไปใช้และประเมินผล ดังนี้
 - 2.1 วิเคราะห์กำหนดหัวข้อเรื่องหรือปัญหาที่เป็นผลให้ผู้เรียนพัฒนานวัตกรรมการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ในหัวข้อหรือประเด็นต่างๆ 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) การกลั่นแกล้งทางร่างกาย 2) การกลั่นแกล้งทางวาจา 3) การกลั่นแกล้งทางสังคมหรืออารมณ์ และ 4) การกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ โดยให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มตามความสมัครใจ ร่วมกันคิดวิเคราะห์ เลือกเนื้อหากลุ่มละ 1 หัวข้อและเลือกพัฒนานวัตกรรมจากการเรียน ฝึกปฏิบัติการ สร้างสื่อต่างๆ เช่น สื่อมัลติมีเดีย เว็บไซต์ รวมถึงการจัดกิจกรรมออนไลน์ การสร้างใบงาน/ใบกิจกรรมออนไลน์ กิจกรรมเกมออนไลน์และอื่นๆ จากนั้นเขียนโครงการเพื่อนำเสนอ

2.2 ออกแบบ วางแผนการพัฒนาสื่อ โดยผู้เรียนแบ่งหน้าที่ ร่วมกันทำงานตามความ สามารถ ความสนใจ ตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ค้นคว้าข้อมูล ภาพ ข้อความ รูปแบบกิจกรรม ด้วยการศึกษาลักษณะและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการออกแบบ และสร้างสื่อการเรียนรู้

2.3 สร้างและพัฒนาเป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนร่วมกันพัฒนาผลงาน ปฏิบัติหน้าที่ ที่ตนเองรับผิดชอบและ ร่วมกันให้ข้อเสนอแนะ โดยมีผู้สอนติดตามความคืบหน้าและให้คำปรึกษา อย่างต่อเนื่องในระหว่างการทำกิจกรรม ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น และตั้งคำถามให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบร่วมกัน จนสามารถสร้างและพัฒนา เป็นผลงานที่สมบูรณ์

2.4 นำไปใช้ ผู้เรียนนำเสนอผลงานในรูปแบบออนไลน์ โดยผู้เรียนในห้องร่วมกันศึกษาข้อมูล เรียนรู้จากสื่อ ที่แต่ละกลุ่มนำเสนอและทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น เกม ใบกิจกรรมออนไลน์ ผู้สอนคอยให้คำปรึกษา แก้ปัญหาในส่วน การนำเสนอและสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้

2.5 ประเมินผล ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานสื่อ นวัตกรรมและกิจกรรมการนำเสนอของทุกกลุ่ม ร่วมกันโหวตผลงานที่ได้รับความสนใจ

3. ทดสอบความรู้หลังเรียนและประเมินความพึงพอใจ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ในการเรียนรู้ยุคใหม่ด้วยการเรียนแบบร่วมมือเพื่อสร้างสรรค์ นวัตกรรมการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เรื่องการสร้างและพัฒนา นวัตกรรม เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3. แบบประเมินผลงานการสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ โดยใช้เกณฑ์การ ประเมินรูบริค (Rubric scoring)

4. แบบสอบถามความคิดเห็น โดยรูปแบบของแบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนตามหลักของ Likert

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การทดสอบที (t-test dependent sample) ประเมินผลงานการสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ โดยใช้เกณฑ์การประเมินรูบริค (Rubric scoring) และวิเคราะห์ความคิดเห็น โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการเรียนแบบร่วมมือเพื่อสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลก ออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า คะแนนเฉลี่ยของผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังตารางที่ 1

คะแนน	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	30	30	16.27	3.30	55.94*	0.00
หลังเรียน	30	30	26.83	2.63		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลงานการสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีทุกกลุ่ม อยู่ในระดับ ดี ($\bar{X} = 3.20$, S.D. = 0.64) ดังตารางที่ 2

กลุ่มที่	ด้าน นวัตกรรม/สื่อ (4 คะแนน)	ด้าน การออกแบบ (4 คะแนน)	ด้าน องค์ประกอบ (4 คะแนน)	ด้าน เนื้อหา (4 คะแนน)	ด้าน การนำเสนอ (4 คะแนน)	คะแนนรวม (20 คะแนน)
กลุ่มที่ 1	4	4	4	3	4	19
กลุ่มที่ 2	4	3	2	3	4	16
กลุ่มที่ 3	3	2	3	2	3	13
กลุ่มที่ 4	3	3	2	3	3	14
กลุ่มที่ 5	4	4	3	3	4	18
คะแนนเฉลี่ย	$\bar{X} = 3.60$	$\bar{X} = 3.20$	$\bar{X} = 2.80$	$\bar{X} = 2.80$	$\bar{X} = 3.60$	$\bar{X} = 16.67$
$\bar{X}$, S.D.	S.D. = 0.55	S.D.=0.84	S.D.=0.84	S.D.=0.45	S.D.=0.55	S.D.=0.64
คะแนนเฉลี่ยรวม	$\bar{X} = 3.20$, S.D. = 0.64					

3. ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ด้วยการเรียนแบบร่วมมือเพื่อสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ พบว่า มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 0.51) ดังตารางที่ 3

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน S.D.	แปรมผล
1. ด้านสื่อการเรียนการสอน			
1.1 ตัวอักษรอ่านง่ายชัดเจน	4.76	0.44	มากที่สุด
1.2 รูปแบบสวยงาม น่าสนใจ	4.80	0.41	มากที่สุด
1.3 มีเทคนิคในการนำเสนอที่เหมาะสมและน่าสนใจ	4.56	0.65	มากที่สุด
1.4 ภาพประกอบสวยงามเหมาะสมกับเนื้อหา	4.68	0.48	มากที่สุด
1.5 ปริมาณของบทเรียนมีความเหมาะสม	4.64	0.57	มากที่สุด
รวม	4.69	0.51	มากที่สุด
2. ด้านเนื้อหา			
2.1 คำอธิบายเนื้อหาแต่ละหน่วยมีความชัดเจน	4.68	0.56	มากที่สุด
2.2 การจัดลำดับเนื้อหาในแต่ละบทเรียนมีความเหมาะสม	4.64	0.49	มากที่สุด
2.3 ความยากง่ายของเนื้อหามีความเหมาะสม	4.84	0.37	มากที่สุด
2.4 ปริมาณเนื้อหาในแต่ละหน่วยเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.80	0.41	มากที่สุด
2.5 เนื้อหาในบทเรียนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้	4.64	0.49	มากที่สุด
รวม	4.72	0.46	มากที่สุด
3. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
3.1 นักศึกษาได้มีโอกาสพัฒนาตนเองตามความสามารถและมีโอกาสพูดและแสดงออกในการเรียนรู้	4.40	0.82	มาก
3.2 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้มีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	4.64	0.49	มากที่สุด

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน S.D.	แปลผล
3.3 นักศึกษายอมรับฟังความคิดเห็นและให้กำลังใจในการทำงานร่วมกัน	4.68	0.48	มากที่สุด
3.4 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติการทำกิจกรรม กลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน	4.64	0.49	มากที่สุด
รวม	4.59	0.57	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.68	0.51	มากที่สุด

อภิปรายผล

1. ผลการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการเรียนแบบร่วมมือเพื่อสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คะแนนเฉลี่ยของผลการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อาจเนื่องมาจากแผนการจัดการเรียนรู้ออนไลน์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เรื่อง การสร้างและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม โดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่า มีความคิดเห็นอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.41) มีขั้นตอนในการจัดทำอย่างมีระบบ มีรูปแบบที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ การใช้เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน กิจกรรมเกมออนไลน์ แบบฝึกหัดออนไลน์เพื่อตอบสนองต่อการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์การเรียนรู้ยุคใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนคอยชี้แนะ นอกจากนี้ Wongnutararat (2001) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอน จะต้องมุ่งให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบร่วมกัน และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้ความคิดและการแก้ไขปัญหาร่วมกัน จะนำไปสู่การปรับเปลี่ยน โครงสร้างทางปัญญา สร้างสังคมที่มีการร่วมมือ การให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้เกิดจากการให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนอย่างเต็มตัว

2. ผลงานการสร้างและพัฒนานวัตกรรมการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีผู้เรียนจำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ร่วมกันสร้างและพัฒนานวัตกรรม แบ่งเป็น 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านนวัตกรรม/สื่อ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 3.60$, S.D. = 0.55) 2) ด้านการออกแบบ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.20$, S.D. = 0.84) 3) ด้านองค์ประกอบ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.80$, S.D. = 0.84) 4) ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.80$, S.D. = 0.45) และ 5) ด้านการนำไปใช้ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 3.60$, S.D. = 0.55) ซึ่งผลงานการสร้างและพัฒนานวัตกรรมของทุกกลุ่ม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.20$, S.D. = 0.64) และผลงานการสร้างและพัฒนานวัตกรรม การแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ของนักศึกษา แบ่งเป็น 5 ด้าน ด้านละ 4 คะแนน รวมเป็น 20 คะแนน นักศึกษาแต่ละกลุ่มได้คะแนน 19, 16, 13, 14 และ 18 คะแนนตามลำดับ โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีถึงดีมาก สอดคล้องกับ Intama (2012) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบกรณีศึกษา ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการออกแบบสื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่านักศึกษามีความกระตือรือร้นในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองและเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง พร้อมหาเทคนิคต่างๆ มาประกอบในผลงานให้มีความน่าสนใจ และนักศึกษาส่วนใหญ่สามารถผลิตผลงานออกมาได้ดีตรงตามรูปแบบที่วางไว้

3. ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ด้วยการเรียนแบบร่วมมือเพื่อสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ประกอบด้วย ความคิดเห็นในด้านต่างๆ ดังนี้ ด้านสื่อการเรียนการสอน อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด อาจเนื่องมาจากปัจจุบันเทคโนโลยีก้าวไกลส่งผลให้สื่อการเรียนการสอนมีความทันสมัยมากขึ้น ผู้สอนยุคใหม่จึงต้องรู้จักใช้ ยุทธวิธีที่หลากหลายเป็นตัวอย่างสำคัญในกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างสีสันดึงดูดใจเปิดโลกการเรียนรู้ที่กว้างไกลให้กับผู้เรียนด้วยสื่อการเรียนการสอนสมัยใหม่และต้องคำนึงว่าจะนำมาใช้อย่างไรให้เหมาะสม สอดคล้องกับ Sannok et al. (2021) กล่าวถึง รูปแบบการเรียนการสอนบนโลกออนไลน์ในยุคฐานวิถีชีวิตใหม่ซึ่งผู้สอนและผู้เรียนไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์ทางด้านวิชาการกันได้อย่างปกติ การสร้างปฏิสัมพันธ์เสมือนผ่านการออนไลน์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนด้วยนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบันซึ่งถือว่ามีประโยชน์เป็นอย่างมาก เพราะปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ผู้สอนและผู้เรียนที่มีอย่างต่อเนื่องนั้นจะช่วยกระตุ้นและส่งผลทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้เพื่อนำไปสู่การพัฒนาตนเองและเกิดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับ Paiboon, Sompong & Kheerajit (2018) ที่พัฒนาบทเรียนบนเว็บโดยใช้การเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มร่วมมือแข่งขันเรื่อง การสร้างเว็บเพจด้วย HTML สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมให้ความสนใจในการเรียนเป็นอย่างมาก มีการทำงานเป็นกลุ่ม มีการแสดงและรับฟังความคิดเห็นเพื่อให้กลุ่มบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.45)

สรุปผล

ผลการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ด้วยการเรียนแบบร่วมมือเพื่อสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า คะแนนเฉลี่ยของผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากรูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์มีแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมที่ช่วยสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนทั้งในด้านเนื้อหาองค์ความรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ โดยนักศึกษามีผลงานการสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ทุกกลุ่ม อยู่ในระดับ ดี ซึ่งการเรียนแบบร่วมมือส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันช่วยเหลือกันและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดจนร่วมรับผิดชอบ พัฒนาผลงานให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายเดียวกัน และความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ด้วยการเรียนแบบร่วมมือเพื่อสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ พบว่า มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษาส่งผลให้รูปแบบการเรียนการสอนมีความทันสมัยมากขึ้น การติดต่อสื่อสาร การจัดการเรียนการสอน การจัดการศึกษาออนไลน์จึงเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ในทุกระดับทั้งในระบบชั้นเรียนและการศึกษาตลอดชีวิตและเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพรวมทั้งแก้ไขปัญหาในการจัดการศึกษาให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและเกิดประโยชน์สูงสุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1.1 การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ควรมีการส่งเสริมให้มีการใช้สื่อออนไลน์ในการศึกษาที่หลากหลายน่าสนใจเพื่อเป็นสื่อในการศึกษาที่มีคุณภาพและง่ายต่อการเข้าถึงและการเผยแพร่ผ่านช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ รวม

ไปถึงการนำสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เช่น การเรียนแบบร่วมมือ การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบค้นพบและอื่นๆ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

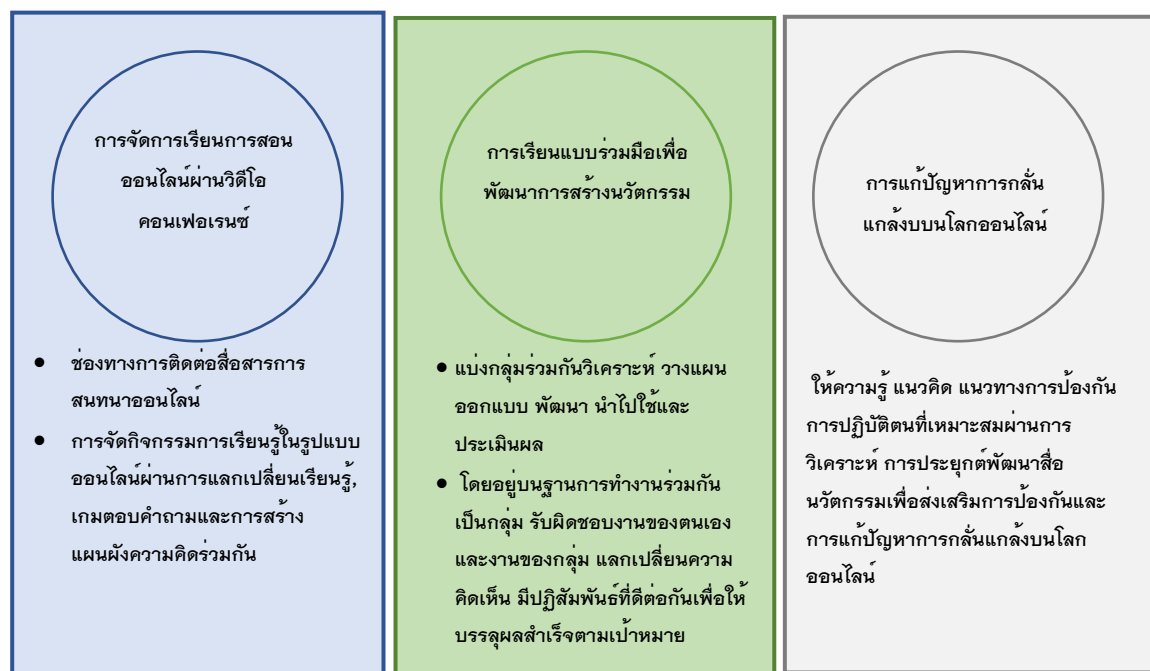
1.2 จากการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนั้นควรมีการส่งเสริมให้มีการใช้สื่อในรูปแบบออนไลน์ที่หลากหลาย เพื่อให้เข้าถึงเนื้อหาและกิจกรรมต่างๆ ได้ง่ายมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการนำแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ด้วยการเรียนแบบร่วมมือ ไปขยายผลใช้กับการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาอื่น ในระดับชั้นต่างๆ

องค์ความรู้ใหม่

ข้อค้นพบจากการวิจัยพบว่า แนวทางสำหรับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์โดยใช้สื่อเทคโนโลยีที่หลากหลาย เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ การทำกิจกรรมต่างๆ ในรูปแบบออนไลน์รวมถึงการทำงานร่วมกันในรูปแบบออนไลน์เพื่อสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหา การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สรุปได้ดังนี้



ภาพที่ 1 การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ด้วยการเรียนแบบร่วมมือเพื่อสร้างนวัตกรรม การแก้ปัญหากลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

References

- Bumrunpong, B., & Lerdtomornsakul, U. (2019) Bullying in University: A case study of students with special needs. *Quality of Life and Law Journal*, 15(2), 49–63. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/QLLJ/article/view/240266/163767>

- Gorzig, A., & Frumkin, L.A. (2013). Cyberbullying experiences on-the-go: When social media can become distressing. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 7(1), Article 4. <https://doi.org/10.5817/CP2013-1-4>
- Intama, S. (2012). *The effects of e-learning by case-based learning activities on problem solving of instructional media design for undergraduate students*[Master's Thesis, Silpakorn University].
- Johnson, D.W., & Johnson, R.T. (1987). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive and Individualistic Learning* (2nd ed.). Prentice-Hall.
- Paiboon, T., Sompong, N., & Kheerajit, C. (2018). Development of Web-Based Instruction on Webpage Construction with HTML by Cooperative Learning Teams Game Tournament Method for Matthayomsuksa 2 Students. *Technical Education Journal King Mongkut's University of Technology North Bangkok*, 9(3), 84-93.
- Poovorawan, Y., & Numprasertchai, C. (2003). *ICT for Education* (2nd ed.). SE-Education.
- Sannok, K., Imwut, S., Khamwichai, K., & Jirasatchanukul, K. (2021). *Management of online learning innovations in the new lifestyle base era. For students in higher education. Documents for the 7th National Academic Conference and Presentation on Quality of Management and Innovation*. Ubon Ratchathani, Eastern University of Management and Technology.
- The Education Council Secretariat. (2017). *National Education Plan 2017-2036*. Prikwarn Graphics.
- Thongkaew, T. (2020). New Normal Based Design in Education: Impact of COVID-19. *Journal of Teacher Professional Development*, 1(2), 1-10. <https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/withayajarnjournal/article/view/241830/164268>
- Tunhikorn, B. (1997). The world's web of spider webs in the world of education. *Journal of Science Teachers*, 5(1), 18-23.
- Wayo, W., Charoennukul, A., Kankaynat, C., & Konyai, J. (2020). Online learning under the COVID-19 epidemic: Concepts and applications of teaching and learning management. *Regional Health Promotion Center 9 Journal*, 14(34), 285-298. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/RHPC9Journal/article/view/242473/165778>
- Wongnutararot, P. (2001). *Psychology of personnel management*. Pimdeekarnpim.