



การเรียนรู้การสอนยุค ดิจิทัล : คุณครูควรรู้ทัน (แค่ไหน)

---

Teaching and Learning in DigitalCurrency : Must Teacher Should to  
Know



สัจจา เจริญศรีเมือง  
Satcha Charoensimung

นักศึกษาปริญญาเอก สาขาการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี  
Ph.D. Student in Curriculum and Instruction Development Program  
Ubonratchatani Rajabhat University

## บทคัดย่อ

ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ทำให้โลกเจริญก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง ทุกภาคส่วนของสังคมมีการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงนี้ การจัดการศึกษาก็ต้องเปลี่ยนแปลงตามปรากฏการณ์ดังกล่าว ดังนั้นครูในปัจจุบันจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ทันต่อความเจริญก้าวหน้าของโลกในยุคปัจจุบันนี้ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อดิจิทัล เป็นอีกแนวทางหนึ่งที่กำลังได้รับความสนใจและใช้อย่างแพร่หลาย ครูและบุคลากรทางการศึกษารวมทั้งผู้เกี่ยวข้องควรทำความรู้จักและนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนของตนเองให้เกิดประโยชน์สูงสุด

**คำสำคัญ:** เทคโนโลยีดิจิทัล, การรู้ทันดิจิทัล, การเรียนการสอนผ่านสื่อดิจิทัล

## ABSTRACT

Scientific progress is making the world progress unceasingly. Every sector of society has to adapt to keep up with this change. Educational management is therefore necessary to change according to the above situation. Therefore, at the present teachers must change the behavior of teaching and learning, to keep up with the progress of the world in this present day. Learning and teaching by using digital media is another way that is gained attention and widely used. Teachers and educational personnel, including related parties should get to know and use in their own learning and teaching to maximize benefit.

**Keywords:** Digital Technology, Digital Literacy, Digital Learning



## บทนำ

ประเทศไทยได้ประกาศนโยบายการพัฒนาประเทศไทย Thailand 4.0 ซึ่งเป็นวิสัยทัศน์เชิงนโยบาย ที่เน้นการเปลี่ยนแปลงเศรษฐกิจ จากยุคเกษตรกรรม (1.0) มาเป็นยุคแห่งการพัฒนาอุตสาหกรรมเบา (2.0) ต่อด้วยการพัฒนาอุตสาหกรรมหนัก (3.0) และในยุคปัจจุบันได้กำหนดให้เป็น Thailand 4.0 มีการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยนวัตกรรม จากนโยบายนี้ทำให้ทุกภาคส่วนต้องปรับปรุงการทำงานในองค์กรของตนให้สอดคล้องกับนโยบายดังกล่าว เพื่อให้ Thailand 4.0 บรรลุวัตถุประสงค์โดยเร็ว ภาคการศึกษา ก็ต้องปรับตัวเองให้เป็น Education Thailand 4.0 ด้วย แต่ก่อนจะถึงยุคนี้ เรามาทบทวนพัฒนาการของการจัดการศึกษาของประเทศไทยให้สอดคล้องกันกับการพัฒนาเศรษฐกิจ ดังนี้

1. การศึกษายุค Thailand 1.0 เป็นยุคที่ประเทศเพิ่งเริ่มต้นจัดการศึกษา ซึ่งในขณะนั้นประชากรส่วนใหญ่ของประเทศยังไม่ได้รับการศึกษา โรงเรียนยังมีไม่มากนัก ครูถือว่าเป็นผู้นำแห่งความรู้ เป็นผู้นำของชุมชน การจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่เน้นการบอกเล่าโดยครูเป็นศูนย์กลางของการจัดการเรียนการสอน

2. การศึกษายุค Thailand 2.0 เป็นยุคที่เริ่มนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน มีการจัดทำสื่อการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ต่างๆ ทำให้การเรียนการสอนน่าสนใจขึ้น แต่ศูนย์กลางของการเรียนรู้ก็ยังคงเป็นครูอยู่เช่นเดิม การเรียนการสอนแม้จะใช้สื่อการสอนบ้างแต่ยังเน้นการสอนแบบบรรยายเหมือนเดิม

3. การศึกษายุค Thailand 3.0 ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ โดยเฉพาะการสื่อสาร เช่นเครือข่ายอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ ทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้โดยง่าย นักเรียนจึงสามารถสืบค้นข้อมูลได้เอง ทำให้เป็นยุคการศึกษาแบบสืบค้นโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้

4. การศึกษายุค Thailand 4.0 เป็นยุคที่ต่อเนื่องจากยุค 3.0 การจัดการเรียนการสอนจะเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีที่สูงขึ้นและทุกคนสามารถเข้าถึงได้ง่าย มีการเพิ่มทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย ตีความต่อองค์ความรู้ที่ได้รับจากสื่อ แล้วต่อยอดถึงการสร้างนวัตกรรมการศึกษาเพื่อให้สอดคล้องกับ Thailand 4.0 รวมทั้งทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในโลกปัจจุบันและอนาคต (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2562: 19)

สำหรับการจัดการศึกษาในยุค Thailand 4.0 ซึ่งถือเป็นยุคดิจิทัล มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ประโยชน์ต่อผู้เรียนหม่มาก เช่นการจัดหลักสูตรออนไลน์แบบเปิดสำหรับมวลชน (Moocs) สื่อ วิดีทัศน์ (Youtube) สื่อสังคม (Social Media) การจัดการเรียนรู้เน้นการมีทักษะการทำงาน ซึ่งได้พัฒนามาเป็นหลักสูตรฐานสมรรถนะ เพื่อเพิ่มทักษะความรู้ต่อการดำรงชีวิตประจำวัน เพิ่มทักษะกระบวนการคิด เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดวิจารณ์ญาณ การจัดการเรียนรู้โดยการร่วมมือ การสร้างและพัฒนางานองค์ความรู้โดยผู้เรียน (ทีศนา แคมมณีและบังอร เสรีรัตน์, 2563: 24) เมื่อการจัดการศึกษามีการเปลี่ยนแปลงไปตามความเจริญก้าวหน้าของโลกวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเช่นนี้ ครู ในฐานะผู้จัดการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องก้าวทันการรู้จักเทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีที่มีบทบาทในวงการศึกษามากที่สุดคือ เทคโนโลยีดิจิทัล บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอแนวทางการนำเทคโนโลยีการสื่อสารและดิจิทัลให้ครูนำมาใช้ในการจัดการศึกษาและจัดการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสมกับยุคปัจจุบันและเกิดประโยชน์สูงสุด แต่การที่ครูจะสามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ตัวครูเองก็ควรมีความรู้หรือทำความเข้าใจกับเทคโนโลยีก่อน จึงจะสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ตรงกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ หรือที่เรียกว่า การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital literacy)

### ความหมายของการรู้ทันดิจิทัล (Digital literacy)

จิรารัตน์ ประยูรวงษ์ ได้อธิบายความหมายของการรู้ทันดิจิทัล (Digital literacy) ดังนี้ (จิรารัตน์ ประยูรวงษ์, 2562: 213) การรู้ทันดิจิทัล หมายถึง การอ่าน และการเขียนข้อความดิจิทัล เช่น สามารถอ่าน เว็บไซต์ โดยผ่านการเชื่อมโยงหลายมิติ และการเขียน โดยการอัปโหลดภาพถ่ายดิจิทัลเพื่อเว็บไซต์เครือข่ายสังคม ทักษะการทำงานที่จำเป็นในการดำเนินการและการสื่อสาร ด้วยเทคโนโลยีและสื่อ

มานิต อาษานอก อธิบายความหมายของการรู้ดิจิทัลว่า Digital literacy หมายถึง ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ ทักษะดังกล่าวครอบคลุมความสามารถ 4 มิติคือ การใช้ (Use) เข้าใจ



(Understand) การสร้าง (create) เข้าถึง (Access) เทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (มานิต อาษานอก, 2554: 42)

### บทบาทของครูในยุคดิจิทัล

จากข้อมูลดังที่ได้เกริ่นนำมาเบื้องต้น จึงจำเป็นที่ครูจะต้องมีการปรับตัวเปลี่ยนแปลงบทบาทของตนเองให้ตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป เพราะถ้าครูยังคงใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบเดิม การจัดการศึกษาก็คงไม่สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมหรือของโลกได้ บทบาทของครูจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนดังนี้ (ภาสกร เรืองรอง, 2557: 195-205)

1. Content ครูต้องมีความรู้ในเรื่องที่สอนเป็นอย่างดี มีความรู้อย่างคลุ่มลึกในเรื่องที่สอน

2. Computer (ICT) Integration ครูต้องมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนการสอน เพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมความรู้และทักษะที่ต้องการได้เป็นอย่างดี

3. Constructionist ครูผู้สอนต้องเข้าใจแนวคิดที่ว่า ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตัวเอง โดยการเชื่อมโยงความรู้เดิมที่มีอยู่กับการได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ แล้วสรุปเป็นองค์ความรู้

4. Connectivity ครูต้องสามารถจัดกิจกรรมให้ เชื่อมโยงระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ผู้เรียนกับครู ครูภายในสถานศึกษาเดียวกันหรือต่างสถานศึกษา ระหว่างสถานศึกษา และสถานศึกษากับชุมชน เพื่อสร้างสภาพแวดล้อม ในการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนให้มากที่สุด

5. Collaboration ครูมีบทบาทในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ในลักษณะการเรียนรู้แบบร่วมมือระหว่าง นักเรียนกับครู และนักเรียนกับนักเรียนด้วยกัน เพื่อฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการเรียนรู้ ด้วยตนเอง และ ทักษะสำคัญอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

6. Communication ครูต้องมีทักษะการสื่อสาร ทั้งการบรรยาย การยกตัวอย่าง การเลือกใช้สื่อ และการนำเสนอ

7. Creativity ครูต้องมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนและจัดสภาพแวดล้อม ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ด้วยตนเองมากกว่าการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้หน้าห้องเพียงอย่างเดียว

8. Caring ครูต้องมีเมตตาจิตต่อนักเรียน ต้องแสดงออกถึงความรัก ความห่วงใยอย่างจริงใจต่อนักเรียน จัดกระบวนการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ

สรุปคือ ครูทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยเหลือ สนับสนุนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มตามศักยภาพ ตามที่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ 2542 ได้กำหนดไว้ ทั้งกระบวนการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งใช้กระบวนการวัดและประเมินผลตามสภาพจริงโดยอิงสมรรถนะของผู้เรียน มีการประเมินและใช้แหล่งข้อมูลสำหรับการประเมินที่หลากหลาย สอดคล้องกับสภาพการจัดการเรียนรู้ มุ่งเน้นการประเมินเพื่อพัฒนา (assessment for improvement) (วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล, 2562: 2)

### แนวทางการเลือกใช้สื่อดิจิทัลสำหรับครู

การเลือกใช้สื่อดิจิทัลสำหรับครูมีความจำเป็นและมีความสำคัญยิ่งต่อการเสริมสร้างประสิทธิภาพทางการเรียนของผู้เรียน ครูควรคำนึงถึงองค์ประกอบของการเลือกใช้สื่อประเภทสื่อดิจิทัลดังนี้ (นภัสสร ปราบปัญญา, 2560: 14)

#### 1. เนื้อหา (Content)

1.1 ความทันสมัยและเป็นปัจจุบันของเนื้อหา (Update Content) จะต้องมีความทันสมัยและเป็นปัจจุบันตลอดเวลาเพื่อให้ผู้เรียนได้เพิ่มพูนและก้าวทันความรู้ใหม่ ๆ

1.2 การจัดแบ่งช่วงเวลาการใช้เนื้อหา (Time or Scheduled Content) ควรคำนึงถึงการจัดแบ่งช่วงเวลาของการใช้เนื้อหาให้มีความเหมาะสม กับวัย เพศ อายุ ของผู้เรียน

1.3 การใช้ภาษาในการสื่อสาร (Aural Content) ควรใช้ภาษาเขียนมาทำการเรียบเรียงให้เป็นภาษาหรือข้อความที่เข้าใจง่าย มีความเหมาะสม ไม่ยึดเยื้อจนหาเนื้อหาความรู้ไม่ได้

1.4 ความยืดหยุ่นของเนื้อหา (Flexible Content) ควรใช้เนื้อหาที่มีความเหมาะสมไม่ตึงเครียด ควรเพิ่มทางเลือกให้กับผู้เรียนในการสอบถามหรือให้ความคิดเห็นได้ และการออกแบบเนื้อหาไม่ควรมีแค่ตัวอักษรอย่างเดียวแต่ควรมีภาพหรือสีที่แสดงให้เห็นถึงความน่าสนใจมากขึ้น



## 2. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Design of Activities)

2.1 พฤติกรรมทางการเรียนรู้ (Behaviorist Learning) หมายถึง ความน่าสนใจในเนื้อหา รวมทั้งการแสดงออกของผู้เรียน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงความน่าสนใจของกิจกรรมหรือเนื้อหา ดังนั้น สื่อที่ดีต้องมีการออกแบบกิจกรรมทางการเรียนรู้ที่คำนึงถึงช่วงอายุของผู้เรียน เพราะผู้เรียนแต่ละช่วงอายุ จะมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน

2.2 การสร้างสรรค์ทางการเรียนรู้ (Constructivist learning) การออกแบบกิจกรรมในการเรียนรู้ควรเป็นไปอย่างสร้างสรรค์ กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและมีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวมมากขึ้นนอกจากนี้ในการออกแบบกิจกรรมควรเน้นให้ผู้เรียน

## 3. การออกแบบกระบวนการสื่อสาร

3.1 การออกแบบกระบวนการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญของการออกแบบการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล เพราะในบางครั้งอาจจะไม่จำเป็นต้องสื่อสารด้วยภาษาเขียนทั้งหมด แต่จะเปลี่ยนเป็นรูปภาพ การตอบโต้กันผ่านทางจอภาพ ซึ่งผู้สอนจะต้องออกแบบเนื้อหา หรือกระบวนการสื่อสารให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสามารถต่อยอดความคิดได้

3.2 มีระบบการจัดการเก็บรวบรวมสารสนเทศทั้งในรูปแบบของภาพและเสียง เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ น่าติดตามไม่ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย

ดังนั้น สิ่งที่ครูควรคำนึงถึงในการเลือกใช้สื่อในการจัดการเรียนการสอนในยุคปัจจุบัน ครูควรคำนึงถึงองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ส่วนคือ การออกแบบเนื้อหา การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และการออกแบบการสื่อสาร ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเสริมสร้างศักยภาพและความสามารถทางการเรียนรู้ของผู้เรียนในสังคมยุคที่ทุกคนต่างเรียกว่าสังคมไร้สายที่สามารถเชื่อมโยงกันได้ทั่วโลก หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ สังคมแห่งยุคดิจิทัล (Digital Age)

## สื่อดิจิทัลที่ใช้ในการเรียนรู้ในปัจจุบัน

นอกเหนือจากโทรทัศน์ดิจิทัลที่คุณครูรู้จักเป็นที่แพร่หลายในโรงเรียนแล้ว เชื่อว่าคุณครูหลายท่านอาจจะยังไม่ทราบว่ายังมีสื่อดิจิทัลอีกหลายอย่างที่สามารรถนำ

มาปรับใช้เป็นสื่อสำหรับการเรียนการสอนได้และมีหน่วยงานหลายแห่งนำไปใช้อย่างได้ผลมาแล้ว จิรารัตน์ ประยูรวงษ์ ได้สรุปประเภทของสื่อดิจิทัลในยุคปัจจุบันเป็นประเภทใหญ่ ๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเป็น 4 ประเภท ดังนี้ (จิรารัตน์ ประยูรวงษ์, 2562: 213-221)

### 1) Blog

บล็อก (Blogs) คือ เว็บไซต์รูปแบบหนึ่งที่ทำให้บริการสำหรับบุคคลทั่วไปที่ต้องการบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อเสนอความคิดเห็นส่วนตัว สิ่งที่ตนเองรู้หรือสิ่งที่ตนเองสนใจเพื่อแบ่งปันความรู้ให้กับผู้อื่น จึงได้สร้างและเขียนบล็อกของตนเองขึ้นมาในลักษณะคล้ายกับการเขียนไดอารี่หรือบันทึกส่วนตัว ซึ่งได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็นบล็อก เช่น GotoKnow, wordpress, blogger, Bloggang เป็นต้น ปัจจุบันนี้บล็อกนั้นสามารถที่จะแสดงรูปภาพ ไฟล์เสียงหรือไฟล์วิดีโอได้ ซึ่งผู้เรียนสามารถสร้างบล็อกส่วนตัวเพื่อทำแฟ้มสะสมงาน (Portfolio) โดยผู้เรียนอาจเขียนบล็อกเกี่ยวกับเนื้อหาในบทเรียน การบ้านหรืองานกลุ่ม เปิดโอกาสให้ผู้อ่านได้เข้ามาอ่านแสดงความคิดเห็นหรือให้ผลสะท้อนกลับ (Feedback) ข้อวิพากษ์วิจารณ์ได้

### 2) Micro Blog

ไมโครบล็อก (Micro Blog) เป็นรูปแบบหนึ่งของ Blog มีการแสดงหัวข้อและความคิดเห็นที่กระชับ เป็นข้อความสั้น ๆ ที่จำกัดขนาดของข้อความที่เขียน เช่น Twitter, Tumblr และ Instagram โดย Twitter เป็น Micro Blog ที่มีผู้นิยมใช้มากที่สุด

Twitter คือ บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จำพวกไมโครบล็อก (Micro Blogging) โดยผู้ใช้เปิดโอกาสให้ผู้อ่านได้เข้ามาอ่านแสดงความคิดเห็นหรือให้ผลสะท้อนกลับ (Feedback) ข้อวิพากษ์วิจารณ์ต่อผลงาน ผู้เรียนสามารถที่จะนำข้อคิดเห็น ข้อวิพากษ์วิจารณ์ ดังกล่าวมาเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเอง ทำให้ผู้เรียนกับผู้สอนหรือแม้แต่ผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกัน สามารถพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการนำเว็บ Blog ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนจะทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อเทคโนโลยีสารสนเทศและเกิดแรงจูงใจในการสืบค้นศึกษาค้นคว้าองค์ความรู้จากระบบเทคโนโลยีสารสนเทศได้ด้วยตนเอง



### 3) Web application

เว็บแอปพลิเคชัน (Web Application) คือ โปรแกรมประยุกต์บนเว็บที่ถูกเขียนขึ้นมาสำหรับการใช้งานเว็บเพจ (Webpage) ต่าง ๆ สามารถเข้าถึงด้วยโปรแกรมค้นดูเว็บผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต เว็บแอปพลิเคชันเป็นที่นิยมเนื่องจากความสามารถในการดูแลและอัปเดตข้อมูลโดยไม่ต้องนำไปแจกจ่ายหรือติดตั้งซอฟต์แวร์บนเครื่องคอมพิวเตอร์ เว็บแอปพลิเคชันที่นิยมในปัจจุบัน เช่น Edpuzzle และ Quizlet

Edpuzzle เป็นเทคโนโลยีหรือเครื่องมือสำหรับผู้สอนที่ช่วยในการสร้างสรรค์สื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบวิดีโอ ผ่านการผสมผสานคลิปวิดีโอหรือเนื้อหาบทเรียนจากแหล่งทรัพยากรทางการเรียนรู้แบบเปิดที่หลากหลาย อาทิ YouTube, Khan Academy, National Geographic, TED Talks ในการสร้างสื่อวิดีโอจาก Edpuzzle ผู้สอนสามารถออกแบบเนื้อหาหรือการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ทันที โดยผู้สอนสามารถแทรกคำถาม หยุดวิดีโอเพื่อเพิ่มความกระตือรือร้นระหว่างการดูวิดีโอเนื้อหา กล่าวได้ว่า Edpuzzle เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยสร้างสื่อเนื้อหาบทเรียนที่มีมิติเดียวให้มีความน่าสนใจ ผู้สอนสามารถประยุกต์ใช้ Edpuzzle ในกระบวนการเรียนการสอนทั้งใน รูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning และในรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ได้อีกด้วย

Quizlet เป็นเว็บแอปพลิเคชันที่ใช้ในการฝึกฝนทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้บัตรภาพ บัตรคำศัพท์และเกมส์ต่าง ๆ เป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ซึ่งแสดงความหมายและรูปภาพประกอบคำศัพท์และวิธีการเรียนรู้คำศัพท์หลากหลายวิธี คือ 1) Flashcards คือ การเรียนรู้คำศัพท์จากความหมายและภาพ 2) Learn คือ แบบทดสอบคำศัพท์หลากหลายวิธีการเช่น บัตรคำศัพท์ คำถามแบบเลือกตอบ 3) Write คือ การพิมพ์คำศัพท์จากภาพและความหมายที่ปรากฏ 4) Spell คือแบบทดสอบคำศัพท์ด้วยการฟังเสียงและพิมพ์คำศัพท์จากเสียงที่ได้ยิน 5) Test คือ การสร้างแบบทดสอบคำถาม 4 รูปแบบ สามารถเลือกได้ว่าจะใช้คำถามแบบใด คือ แบบเขียนคำตอบสั้น แบบเลือกตอบ แบบทดสอบแบบจับคู่และแบบจริงเท็จ 6) Match คือ เกมส์จับคู่คำศัพท์และความหมาย 7) Gravity คือ เกมส์พิมพ์คำศัพท์หรือความหมายโดยคำถามจะหล่นลงมาพร้อมกับอุกกาบาต และ 8) Live คือ เกมส์ที่ให้ผู้เล่นเล่นเป็นทีมร่วมกันหาความหมายของศัพท์

#### 4) Media Sharing

เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้อัพโหลดรูปภาพ วิดีโอ หรือเพลงเพื่อแบ่งปันหรือเผยแพร่ให้กับสมาชิกหรือสาธารณชนทั่วไปตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็น Media Sharing เช่น Youtube, Vimeo, Veoh, Flickr, Photobucket, Imageshack และ Snapfish ซึ่ง Youtube เป็น Media Sharing ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด

YouTube

YouTube คือ เว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ได้ฟรี โดยผู้ใช้ที่เป็นสมาชิกสามารถเข้าไปดูหรืออัปโหลด (upload) ภาพวิดีโอต่าง ๆ พร้อมทั้งแบ่งปันภาพวิดีโอให้คนอื่นดูได้แต่ผู้ที่ไม่ได้เป็นสมาชิกจะไม่สามารถอัปโหลดวิดีโอแต่สามารถเข้าไปเปิดดูภาพวิดีโอของผู้ใช้คนอื่นได้ ในกรณีของ YouTube ครูสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอน เป็นสื่อการสอนที่ดีสำหรับผู้สอนซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจบทเรียนได้เป็นอย่างดีและมีประสิทธิภาพมากกว่าการสอนที่ใช้แต่หนังสือหรือตำราเรียนเพียงอย่างเดียวอีกทั้งผู้เรียนยังมีทัศนคติว่าการดูวิดีโอช่วยให้มีความสนุกสนานในการเรียนรู้และมีบรรยากาศที่น่าเรียนอีกด้วย ปัจจุบันจึงมีการนำ YouTube มาเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนมากมาย หรือแม้แต่นักเรียนเข้าไปค้นคว้า ศึกษา หรือเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นจำนวนมาก

#### สรุปผล

แม้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศจะเข้ามามีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันเพียงใดก็ตาม แต่การอบรมทางด้านคุณธรรม จริยธรรมก็仍是สิ่งที่ยังต้องพึงพาครูเป็นหลักควบคู่ไปกับการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี ทั้งนี้เพื่อเป็นการช่วยเตรียมนักเรียนให้มีความพร้อม เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งทางร่างกายและจิตใจเพื่อให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของตัวเองสู่การพัฒนาทักษะเพื่อการเรียนรู้เพื่อนมนุษย์ด้วยกัน สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม จึงจะได้ชื่อว่าครูได้ทำหน้าที่ตามบทบาทของครูยุคดิจิทัลได้อย่างสมบูรณ์ บทความนี้ได้แสดงให้เห็นถึงเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลต่าง ๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนซึ่งก่อนเริ่มใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลเหล่านี้ ผู้สอนควรระลึกรักษาสมดุลว่าวัตถุประสงค์ในการสอนนั้นคืออะไรและต้องการให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะในด้านใดหรือต้องการประเมินเพื่อจะได้รับการทราบข้อมูล ความรู้หรือทักษะใด ๆ ที่เกี่ยวกับผู้เรียน วิธีการสอนหรือเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลแบบใดที่มีประสิทธิภาพ



มากที่สุดต่อผู้เรียน ความสามารถและข้อจำกัดของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลแต่ละชนิด เพราะการใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนาน เพิ่มแรงจูงใจในการเรียน ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและทำให้เกิด ปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังมีข้อสังเกตว่าการใช้สื่อดิจิทัลเพียงชนิดเดียว ในการเรียนการสอนนั้นไม่เหมาะสม เพราะผู้เรียนอาจรู้สึกเบื่อและไม่สนใจเรียนได้ง่าย เนื่องด้วยวิธีการเรียนการสอนที่เหมือนเดิม ดังนั้นผู้เขียนจึงขอเสนอแนะให้ผู้สอนควร ผสมผสานวิธีการสอนแบบต่าง ๆ หรือการใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลายในการเรียนการสอน เพื่อให้บทเรียนนั้นน่าสนใจและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้มีความต้องการ ศึกษาและเรียนรู้ ทำให้เกิดทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตสอดคล้องกับการเรียนการสอน ในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ สมภาคภูมิและมีประสิทธิภาพยิ่ง ต่อไปในอนาคต

### เอกสารอ้างอิง

- คงวุฒิ นรินทร์สุข. (2562). **ทักษะสำคัญของกระบวนการเพื่อการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.
- จิรรัตน์ ประยูรวงษ์. (2562). “DiGital Learning : การเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนโลกดิจิทัลในศตวรรษที่ 21”. วารสารบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์, 13(1) มกราคม- เมษายน.
- ทีศนา แหมมณี และบังอร เสรีรัตน์. (2563). “สมรรถนะและการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน,” ใน การสัมมนาทางวิชาการเรื่อง **ทักษะจำเป็นเน้นสมรรถนะเพื่อพัฒนาวิชาชีพครู; 2 มีนาคม 2563; โรงแรมเนวาด้าคอนเวนชั่น อุบลราชธานี: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.**
- นภัสสร ปราบปัญญา. (2560). **การจัดการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ**. มปส.
- ภาสกร เรืองรอง และคณะ. (2557). เทคโนโลยีการศึกษากับครูไทยในศตวรรษที่ 21. **วารสารปัญญาภิวัฒน์**. ปีที่ 5 ฉบับพิเศษ; (พฤษภาคม 2557).
- มานิตย์ อาษานอก. (2554). แนวโน้มเทคโนโลยีการศึกษาในอนาคต. ใน **พื้นฐานกระบวนการทัศน์ทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 3. มหาสารคาม: อภิชาติการพิมพ์.
- เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. (2562). **เข้าใจสมรรถนะอย่างง่าย ๆ ฉบับประชาชน**. นนทบุรี: สำนักมาตรฐานการศึกษาและการเรียนรู้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. (2562). **แนวทางการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน**. นนทบุรี: สำนักมาตรฐานการศึกษาและการเรียนรู้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มาร์ุต พัฒนาผล. (2562). **การประเมินตามสภาพจริงอิงสมรรถนะ**. กรุงเทพฯ: ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้.