

## ชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน โรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง

สมชาย เมืองมูล\*

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน โรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง 2) เพื่อประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนการสอนของครู โรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ครูที่ปฏิบัติการสอน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 6 ในโรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง จำนวน 22 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย เครือข่ายสังคมออนไลน์ แบบประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนการสอน และแบบบันทึกข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยมีดังนี้ 1) เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพครูของโรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง โดยสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทชุมชนออนไลน์ ด้วยเว็บไซต์ <http://www.facebook.com> ใช้ชื่อกลุ่มคือ ชุมชนนวัตกรรมLPSS พบว่า สมาชิกเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เข้าถึงข้อมูล การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนผ่านการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ 2) ผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนการสอนของครู โรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง พบว่า คุณภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ:** ชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ, เครือข่ายสังคมออนไลน์, นวัตกรรมการเรียนการสอน

รับพิจารณา: 10 มิถุนายน 2562

แก้ไข: 19 กรกฎาคม 2562

ตอบรับ: 2 สิงหาคม 2562

\* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง  
โทร. +668 5712 0006 อีเมล: somchai.mn@gmail.com



## A Professional learning Communities in Social Network for Online Innovation Production of Lampang Sports School

Somchai Muangmool\*

### Abstract

The purposes of this research were: 1) To create a professional learning communities on the social network to develop the teaching innovations of Lampang Sports School. 2) To assess the quality of teacher's teaching innovations in Lampang Sports School. The target group was 22 teachers who teach in 8 learning areas at Mathayomsuksa 1 – 6. The research instruments consisted of the social network, the evaluation forms for teaching innovations and the record forms. The data was analyzed using the arithmetic mean and standard deviation. The results were as follow : 1) There was a profession learning communities of Lampang Sports School in online community type, [www.facebook.com](http://www.facebook.com) and the group's name was Innovative Community LPSS. Furthermore, the members in the group learnt and shared and accessed the information about how to develop the teaching innovations through the social network. 2) The quality of teacher's teaching innovation in Lampang Sports School met a criteria at a high level.

**Keywords:** Professional learning Communities, Social Network, Innovation

Received: June 10, 2019

Revised: July 19, 2019

Accepted: August 2, 2019

---

\* Assist Professor, Computer Education Program, Faculty of Education, Lampang Rajabhat University  
Tel. +668-5712-0006 e-mail: somchai.mn@gmail.com

## 1. บทนำ

ปัจจุบันวิวัฒนาการต่าง ๆ ของโลกได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วผลจากความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตประจำวันก่อให้เกิดความสะดวก รวดเร็ว เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านถึงกันอย่างรวดเร็ว มีการนำข้อมูลสารสนเทศในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในรูปของข้อความ เสียง ภาพ วิดีทัศน์ โดยผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงกันทั่วโลกหรือที่เรียกว่า “อินเทอร์เน็ต” [1] ความก้าวหน้าของระบบอินเทอร์เน็ต ก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ทางสังคม คือ เครือข่ายสังคมใหม่ที่รู้จักอย่างแพร่หลายว่า “สังคมออนไลน์” (Online Community) หรือ “สังคมเสมือน” (Virtual Community) หรือ “เครือข่ายสังคมออนไลน์” (Social Network) ซึ่งในยุคแรกเป็นที่รู้จักกันดีเรียกว่า “Sixdegrees.com” เปิดตัวในปี 1997 ภายใต้แนวคิด “Six degrees of Separation Concept” ได้อธิบายว่าแต่ละคนสามารถติดต่อกับบุคคลอื่น ๆ ผ่านเครือข่ายไม่เกิน 5 คนเท่านั้นการสื่อสารผ่าน Sixdegrees.com สามารถสร้างโปรไฟล์ มีรายชื่อของเพื่อน ๆ และมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลต่าง ๆ ในกลุ่ม ถึงแม้ว่าเว็บไซต์สามารถดึงดูดผู้ใช้ได้มากกว่า 1 ล้านคน แต่ก็ไม่สามารถพัฒนาไปสู่ธุรกิจที่ยั่งยืนและปิดตัวลงในปี 2000 แต่อย่างไรก็ตามผู้ก่อตั้ง Sixdegrees.com เชื่อว่าตั้งแต่ปี 2003 เป็นต้นไปเป็นช่วงของการเปลี่ยนแปลงหรือการปฏิวัติเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่จัดตั้งขึ้นจะได้รับความนิยมมากที่สุด การเปลี่ยนแปลงในครั้งนี้นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ต่อธุรกิจ วัฒนธรรม การวิจัยและการศึกษา

ปัจจุบันแนวโน้มการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น [2] จากการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรในประเทศไทย พบว่า มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสูงถึงร้อยละ 96.10 ใช้ในการพูดคุยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็น Facebook Line Instagram เป็นต้น และมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 88.10 ใช้เพื่อดูคลิปวิดีโอผ่าน YouTube อันดับถัดมา เป็นการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูล อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และรับ-ส่งอีเมล คิดเป็นร้อยละ 79.70, 76.70 และ 75.80 ตามลำดับ และผลสำรวจสื่อสังคมออนไลน์ยอดนิยม

5 อันดับ อันดับแรก ได้แก่ YouTube มีผู้ใช้งานมากถึงร้อยละ 97.30 รองลงมา คือ Facebook และ Line มีผู้ใช้งานคิดเป็นร้อยละ 94.80 และ 94.60 ตามลำดับ นอกจากนี้ยังได้สำรวจการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในมิติของความถี่ในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์แต่ละประเภท ทั้งนี้ แม้ Facebook จะได้รับความนิยมในการใช้งานเป็นอันดับ 2 รองจาก YouTube แต่เมื่อถามถึงความถี่ในการใช้งานแล้ว Facebook กลับเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่มีปริมาณการใช้งานบ่อยที่สุดเป็นอันดับ 1 รองลงมา เป็น Line และ YouTube โดยมีสัดส่วนของผู้ใช้งานคิดเป็นร้อยละ 84.20, 82.00 และ 76.90 ตามลำดับ

นโยบายการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ [3] ปีงบประมาณ 2560 มีจุดเน้นให้ครูและบุคลากรทางการศึกษา สามารถประยุกต์ใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ทันสมัย และได้รับการพัฒนาศักยภาพให้มีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สูงสุด ตลอดจนสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องและทุกภาคส่วนให้เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ การพัฒนาไปสู่วิธีการเรียนรู้และพัฒนาขององค์กรแบบชุมชนการเรียนรู้ที่เรียกว่า PLC มีหลากหลายในบริบทต่าง ๆ ของแต่ละประเทศที่ต้นตอเพื่อให้เห็นต่อการเปลี่ยนแปลงของในยุคศตวรรษที่ 21 [4] เช่น กรณีศึกษากลุ่มศึกษาบทเรียน หรือ Lesson Study ในประเทศญี่ปุ่น การพัฒนาวิชาชีพครูแบบ Problem-solving Groups ของประเทศฟินแลนด์ การพัฒนาวิชาชีพครูแบบ Lesson Group and Research Group ในเมืองเซี่ยงไฮ้ประเทศจีน และ PLC แห่งชาติเพื่อปฏิรูปการเรียนรู้ “Teach Less Learn More” ในประเทศสิงคโปร์ และประเทศสหรัฐอเมริกามีการใช้รูปแบบนี้หลายโรงเรียน อย่างแพร่หลาย [5] ซึ่งประเทศที่กล่าวมานั้นล้วนมุ่งเน้นการปฏิรูปการจัดการเรียนรู้ผ่าน PLC แบบร่วมแรงร่วมใจกันอย่างจริงจัง บนฐานงานจริงเป็นสำคัญ และในประเทศไทย มีการใช้รูปแบบการสร้างชุมชน การเรียนรู้ทางวิชาชีพครูในระดับชาติ ระดับเครือข่าย ระดับสถานศึกษาและถูกขับเคลื่อนในเชิงนโยบายสู่โรงเรียน

โรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง [6] เป็นโรงเรียนสังกัดสำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ในปี พ.ศ. 2548 มีพระบรมราชโองการ

โปรดเกล้าโปรดกระหม่อมให้ประกาศจัดตั้งสถาบันการพลศึกษาประกาศในราชกิจจานุเบกษา วันที่ 4 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2548 บังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 5 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2548 ส่งผลให้โรงเรียนกีฬาเป็นส่วนราชการในสังกัดสถาบันการพลศึกษา ตามมาตรา 3 ของพระราชบัญญัติสถาบันการพลศึกษา พ.ศ. 2548 จัดตั้งขึ้นตามนโยบายของรัฐบาลเพื่อต้องการยกระดับและพัฒนามาตรฐานทางการกีฬาให้ทัดเทียมนานาชาติระดับโลก ตลอดจนเสริมสร้างคุณภาพชีวิตและพัฒนามาตรฐานการกีฬาให้มีขีดความสามารถในการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬากับนานาชาติได้ดียิ่งขึ้น โรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง เปิดสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 - 6 มีชนิดกีฬาที่เปิดสอน 7 ชนิด ได้แก่ กรีฑา จักรยาน เซปักตะกร้อ เทเบิลเทนนิส ฟุตบอล ยิงธนูและมวยไทย จัดการเรียนการสอนเป็น 2 ส่วน คือ 1) รายวิชาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 จัดการเรียนการสอนในช่วงเช้า เวลา 8.00 - 12.00 น. ตั้งแต่วันจันทร์ถึงวันศุกร์ 2) รายวิชาที่เน้นเรื่องการพัฒนาทักษะด้านกีฬาสู่ความเป็นเลิศ จัดการเรียนการสอนตั้งแต่เวลา 13.00 - 17.00 น. โดยนักเรียนจะต้องพักอาศัยอยู่ในโรงเรียน

จากการสำรวจข้อมูลของผู้วิจัยเบื้องต้นพบว่า ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับนักเรียนส่วนใหญ่ไม่เป็นไปตามเป้าหมายของรายวิชา เนื่องจากจุดเน้นของโรงเรียน คือ เน้นความเป็นเลิศด้านกีฬา ทำให้มีกิจกรรมด้านกีฬาที่นักเรียนต้องมีส่วนร่วมอยู่ 2 รูปแบบ คือ 1) นักเรียนบางส่วนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นนักกีฬาระดับเยาวชนทีมชาติ ต้องเข้าค่ายเก็บตัวนักกีฬานอกโรงเรียน เช่น สมาคมกีฬาตะกร้อแห่งประเทศไทย สมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย สมาคมกีฬากรีฑาแห่งประเทศไทย สมาคมจักรยานแห่งประเทศไทย เป็นต้น ข้อมูลในปี 2558 มีนักเรียนที่ต้องไปเก็บตัวจำนวน 60 คน จากนักเรียนทั้งหมด 286 คน ซึ่งการเข้าค่ายเก็บตัวกีฬานิตต่าง ๆ มีระยะเวลาแตกต่างกัน เช่น 2 สัปดาห์ 1 เดือน 3 เดือน เป็นต้น 2) นักเรียนต้องออกไปแข่งขันกีฬาตามจังหวัดต่าง ๆ ซึ่งอาจจะใช้เวลาในการเก็บตัวและแข่งขัน 1-2 สัปดาห์ หรือ 1-2 เดือน เป็นต้น นอกจากนี้สื่อการเรียนการสอนในโรงเรียนยังไม่สามารถตอบสนองการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนที่เรียนในห้องเรียนและนักเรียนที่ต้องไปเข้าค่ายเก็บตัวนักกีฬา

ดังนั้นเพื่อเป็นการพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียน การสอนที่ตอบสนองการจัดการเรียนรู้กับนักเรียน ตลอดจนพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง ให้สามารถพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียน การสอนให้มีประสิทธิภาพตามแนวคิดของสำนักงานเลขาธิการคุรุสภา ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญกับการร่วมมือร่วมพลังกันพัฒนาวิชาชีพในรูปแบบ "ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียน การสอนที่สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปางต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ในการวิจัย

2.1 เพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนโรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง

2.2 เพื่อประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนการสอนของครู โรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง

## 3. ขอบเขตของการวิจัย

### 3.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยนี้ มุ่งศึกษากับครูระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 6 ของโรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง จำนวน 22 คน แยกเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 2 คน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ 4 คน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ 4 คน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสตร์ และวัฒนธรรม 3 คน กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา 2 คน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ 2 คน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี 2 คน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ 3 คน และนักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ชั้นปีที่ 3 ที่เรียนรายวิชาการออกแบบและพัฒนาคอร์สแวร์ จำนวน 26 คน โดยใช้เนื้อหาในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

### 3.2 ตัวแปรที่ศึกษา

3.2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

3.2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ คุณภาพนวัตกรรมการเรียนการสอน

#### 4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 4.1 ชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
- 4.2 แบบประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนการสอน
- 4.3 แบบบันทึกข้อมูลผลการใช้ชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

#### 5. การรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

- 5.1 รวบรวมข้อมูลการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
- 5.2 รวบรวมข้อมูลและพัฒนานวัตกรรมของครู โดยใช้หลักการออกแบบระบบการสอนเอ็ดดี้โมเดล (ADDIE Model)
- 5.3 รวบรวมข้อมูลจากแบบบันทึกกิจกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ

#### 6. วิธีดำเนินการวิจัย

- 6.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเครือข่ายสังคมออนไลน์และสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ
- 6.2 กำหนดวิธีการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
- 6.3 ประชุมปฏิบัติการเพื่อให้ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการนำชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพครูไปใช้และการพัฒนานวัตกรรม
- 6.4 จัดเวทีระหว่างผู้วิจัยและครูเพื่อวิเคราะห์ปัญหาและแนวทางในการแก้ไขปัญหาการเรียนการสอน รวมกลุ่มครูที่มีปัญหาเดียวกัน มีขั้นตอนดังนี้ 1) ร่วมเสนอปัญหา 2) จัดลำดับปัญหา 3) เลือกปัญหาเร่งด่วน 4) เลือกวิธีการแก้ไขปัญหาร่วมกันและ 5) กำหนดคุณลักษณะของนวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหา
- 6.5 ผู้วิจัยและครูร่วมกันสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทชุมชนออนไลน์ บนเว็บไซต์ <http://www.facebook.com> และนำชุมชนแห่งการเรียนรู้ฯ ที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสม พบว่า ชุมชนแห่งการเรียนรู้ฯ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.47
- 6.6 พัฒนานวัตกรรมแบบมีส่วนร่วมระหว่างครูกับนักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้

วิชาชีพครูบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยจับคู่ครูที่ต้องการพัฒนานวัตกรรม 1 คน ต่อนักศึกษา 1-2 คน มีขั้นตอนดังนี้ 1) วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานและวางแผนร่วมกัน 2) ออกแบบนวัตกรรม 3) จัดทำต้นแบบนวัตกรรม 4) พัฒนานวัตกรรม ใช้ระยะเวลาดำเนินการทั้งหมดจำนวน 3 เดือน

6.7 จัดเวทีนำเสนอและประเมินผลงานนวัตกรรมของครูที่ทำร่วมกับนักศึกษา ใช้เวลาในการนำเสนอกลุ่มละ 15 นาที โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและเทคโนโลยี ด้านเนื้อหา จำนวน 3 คน ประเมินคุณภาพนวัตกรรม 2 ด้านคือ ด้านการออกแบบมัลติมีเดีย ด้านเนื้อหา

6.8 ครูและนักศึกษาที่ร่วมกันพัฒนานวัตกรรมนำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญไปปรับปรุงแก้ไข

6.9 ครูสะท้อนคิดผลการใช้งานชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพครูบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

6.10 ผู้วิจัยพัฒนาระบบบริหารการเรียนการสอนออนไลน์เพื่อนำนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นไปสร้างเป็นบทเรียนออนไลน์ เพื่อเป็นช่องทางให้ครูนำนวัตกรรมไปใช้จัดการเรียนการสอน

#### 7. ผลการวิจัย

7.1 ผลการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพครู โรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทชุมชนออนไลน์ จากเว็บไซต์ <http://www.facebook.com> ใช้ชื่อกลุ่มคือ ชุมชนนวัตกรรม LPSS โดยมี 4 องค์ประกอบ ได้แก่

- 1) การพัฒนาวิชาชีพครู คือ ความร่วมมือร่วมพลังของครูในการขับเคลื่อนการปฏิบัติงานด้วยองค์ความรู้ ทักษะ และพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน
- 2) การร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ คือ การปฏิบัติงานร่วมกันของครูในโรงเรียน การสนับสนุน ช่วยเหลือ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างโรงเรียนและมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปางในการวิเคราะห์ ออกแบบ และพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน
- 3) การสะท้อนผลการเรียนรู้ คือ การให้ข้อเสนอแนะที่เป็นข้อมูลย้อนกลับในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

4) แนวปฏิบัติที่ดี คือ การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนที่มีขั้นตอนและแนวปฏิบัติชัดเจน เป็นตัวอย่างที่ดี และได้รับการยอมรับจากเพื่อนครู

จากการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพครูบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ครูได้พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนตามกลุ่มสาระการเรียนรู้จำนวน 22 วิชา



รูปที่ 1 ชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ จากเว็บไซต์ [www.facebook.com](http://www.facebook.com)



รูปที่ 2 ตัวอย่างนวัตกรรมรายวิชาวิทยาศาสตร์

7.2 ผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนการสอนของครู โรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและเทคโนโลยี ด้านเนื้อหา เป็นผู้ประเมิน ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนการสอนของครู โรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง

รายวิชาประเมิน (เรื่อง)	$\bar{X}$	(S.D)	ระดับ
1. การงานอาชีพ (สร้างเว็บไซต์)	4.56	0.50	มากที่สุด
2. การงานอาชีพ (งานบ้าน)	4.51	0.50	มากที่สุด
3. นาฏศิลป์ (นาฏยศัพท์)	4.44	0.50	มาก
4. สุขศึกษา (การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์)	4.15	0.67	มาก
5. เซปักตะกร้อ (การเลี้ยว)	4.06	0.70	มาก
6. ศิลปะ (การออกแบบศิลปะ)	4.33	0.58	มาก
7. คณิตศาสตร์ (เส้น)	4.38	0.53	มาก
8. คณิตศาสตร์ (ค่ากลางของข้อมูล)	4.05	0.65	มาก
9. คณิตศาสตร์ (เมทริกซ์)	4.54	0.50	มากที่สุด
10. คณิตศาสตร์ (กำหนดการเชิงเส้น)	4.17	0.61	มาก
11. วิทยาศาสตร์ (พลังงานไฟฟ้า)	4.75	0.46	มากที่สุด
12. ชีววิทยา (ความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต)	4.22	0.49	มาก
13. ฟิสิกส์ (การเคลื่อนที่แนวตรง)	4.21	0.61	มาก
14. เคมี (แบบจำลองอะตอม)	4.30	0.46	มาก
15. ภาษาไทย (การสร้างคำ)	4.11	0.67	มาก
16. ภาษาไทย (คำราชาศัพท์)	4.43	0.50	มาก
17. สังคมศึกษา (หน้าที่พลเมือง)	4.24	0.59	มาก
18. สังคมศึกษา (ทวีปเอเชีย)	4.13	0.52	มาก
19. สังคมศึกษา (เศรษฐศาสตร์)	4.64	0.48	มากที่สุด
20. ภาษาอังกฤษ (Noun)	4.02	0.70	มาก
21. ภาษาอังกฤษ (Present Simple Tense)	4.13	0.59	มาก
22. ภาษาอังกฤษ (Tense)	4.62	0.49	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.32	0.56	มาก

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนการสอนของครู พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอน โดยรวม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.32 หากพิจารณาเป็นรายวิชา พบว่า วิชาที่มีคุณภาพระดับมากที่สุด และมีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง พลังงานไฟฟ้า มีค่าเฉลี่ย 4.75 รองลงมา คือ วิชาสังคมศึกษา เรื่อง เศรษฐศาสตร์ มีค่าเฉลี่ย 4.64 และวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Noun มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ 4.02 แต่ยังคงมีผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมากเช่นกัน

## 8. สรุปและอภิปรายผล

8.1 ผลจากการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทำให้ครูสามารถกำหนดเป้าหมายในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของนักเรียน โดยครูได้สะท้อนคิดผลการใช้งานชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพครูบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ในผลการบันทึกข้อมูล การพัฒนานวัตกรรมด้วยการใช้ชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพพบว่า ครูสามารถวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการเรียนการสอนและออกแบบ พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนสามารถนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนซึ่งสอดคล้องกับบริบทของโรงเรียน และยังได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้บนเครือข่ายได้ร่วมกันอยู่ตลอดเวลา

นอกจากนี้ยังทำให้นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง ที่ร่วมพัฒนานวัตกรรมกับครู เกิดประสบการณ์ตรงในการพัฒนานวัตกรรมตั้งแต่ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้และการประเมินนวัตกรรม ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับ Uthit [7] ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาสมรรถนะด้านไอซีทีของครูยุคศตวรรษที่ 21 เพื่อก้าวสู่ชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ พบว่ากรอบการพัฒนาสมรรถนะของครูเพื่อก้าวสู่ชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพประกอบด้วย 1) เข้าถึงสารสนเทศเพื่อการพัฒนาตนเองและร่วมมือในการพัฒนาวิชาชีพครู 2) ประเมินสารสนเทศและเลือกสรรสื่อ 3) ใช้สารสนเทศเพื่อผลิตสื่อและนำเสนออย่างสร้างสรรค์และ 4) ใช้เครือข่ายสารสนเทศและเครื่องมือสื่อสารเพื่อแบ่งปันอย่างมีกัลยาณมิตร แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของชุมชนสังคมแห่งการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่ครูต้องการใช้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และตอบสนองต่อความต้องการในการพัฒนานวัตกรรม การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพนักเรียน

8.2 ผลการหาคุณภาพนวัตกรรมการเรียนการสอน โดยการประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนการสอนจากผู้เชี่ยวชาญในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งด้านเนื้อหาด้านการออกแบบหน้าจอและมัลติมีเดีย ซึ่งสอดคล้องกับ Kritkanok and Surapon [8] ที่ศึกษาเรื่อง การสร้างชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้การผลิตสื่อ การเรียนการสอน

ออนไลน์ของ โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี พบว่า ชุมชนนักปฏิบัติการบนเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้การผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ มีคุณภาพด้านเนื้อหา ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.71 อยู่ในระดับดีและมีคุณภาพด้านสื่อและการนำเสนอ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.98 อยู่ในระดับดี

สะท้อนได้ว่าผลการใช้ชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพทำให้เกิดนวัตกรรมและสามารถนำมาบูรณาการการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนได้

## 9. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับสนับสนุนทุนอุดหนุนการวิจัยจาก คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

## 10. ข้อเสนอแนะ

10.1 ควรมีการส่งเสริมให้ผู้ฝึกสอนในกีฬาระดับต่าง ๆ เข้ามามีส่วนร่วมในชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของโรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง

10.2 ควรศึกษาถึงการนำกระบวนการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ไปใช้กับโรงเรียนกีฬาอื่น ๆ ที่มีบริบทใกล้เคียงกัน

## 11. เอกสารอ้างอิง

- [1] R. kaewsuksai and C. jussapalo, "Online social network: Facebook usage for the learners' development," *Princess of Naradhiwas University Journal*, vol. 5, no. 3, pp. 195-205, 2013. (in Thai)
- [2] Communication, Technology Ministry of Information and Communication Technology, "Thailand Internet User Profile 2016," Ministry of Information and Communication Technology, Bangkok, 2016. (in Thai)
- [3] Commission, Office of the Basic Education Commission, "Policy Fiscal Year 2017," Office of the Basic Education Commission, Bangkok, 2017. (in Thai)



- [4] W. Chukamnurd and E. Sungthong, "Professional Learning Community of in School for Teacher Professional Development Based on Learner Centered Approach," *Academic Services Journal Prince of Songkla University*, vol. 25, no. 1, pp. 93-104, 2017. (in Thai)
- [5] R. Dufour, R. DuFour, R. Eaker and T. Many, *Learning by Doing A Handbook for Professional Learning Communities at Work*, Bloomington: Solution Tree Press, 2006.
- [6] School, Lampang Sports, "Annual Report Lampang Sports School 2016," Lampang Sports School, 2015. (in Thai)
- [7] U. Bamroongcheep, "The Development of ICT Competency of 21<sup>ST</sup> Century Era Teacher of Towards the Professional Learning Community," *Journal of Education and Social Development*, vol. 11, no. 2, pp. 189-200, 2015. (in Thai)
- [8] K. Wanveera and S. Boonlue, "A Community of Practice on Social Network for Online Instructional Media Production of Surasakmontri School," *The 29<sup>th</sup> National Conference on Educational Technology. Faculty of Technical Education King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang*, vol. 29, pp. 20-27, 2015. (in Thai)