

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม*

THE APPLICATION OF DIGITAL TECHNOLOGY IN PARTICIPATORY LEARNING MANAGEMENT

ธนุ วงษ์จินดา¹, สาธกา ตาลชัย² และ สุวัฒน์พงษ์ ร่มศรี³

Thanu Wongchinda¹, Sathaka Tanchai² and Suwattanapong Romsri¹

¹เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

¹Secretary-General of the Basic Education Commission, Thailand

²ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด

²Roi Et Provincial Education Office, Thailand

³สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดตราด

³Specialist Educational Supervisor, Secondary Education Area Office, Roi Et, Thailand

Corresponding Author's Email: tanu_wongjinda@hotmail.com

วันที่รับบทความ : 5 มกราคม 2568; วันแก้ไขบทความ 7 กุมภาพันธ์ 2568; วันตอบรับบทความ : 8 กุมภาพันธ์ 2568

Received 5 January 2025; Revised 7 February 2025; Accepted 8 February 2025

บทคัดย่อ

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นการพัฒนากระบวนการศึกษาให้เหมาะสมกับยุคดิจิทัล เทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เพิ่มความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ และลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ เครื่องมือดิจิทัล เช่น แพลตฟอร์มออนไลน์ แอปพลิเคชันสำหรับการทำงานร่วมกัน และเทคโนโลยีเสมือนจริง ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ กระตุ้นการสื่อสาร และพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่ม อย่างไรก็ตาม ความท้าทาย เช่น ความไม่เท่าเทียมในการเข้าถึงเทคโนโลยี และผลกระทบทางจิตใจและสังคม ยังคงเป็นปัจจัยสำคัญที่ต้องได้รับการแก้ไข ข้อเสนอแนะในการ

Citation:



* ธนุ วงษ์จินดา, สาธกา ตาลชัย และ สุวัฒน์พงษ์ ร่มศรี. (2568). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม. วารสารส่งเสริมและพัฒนาวิชาการสมัยใหม่, 3(1), 268-277.

Thanu Wongchinda, Sathaka Tanchai and Suwattanapong Romsri. (2025). The Application of Digital Technology in Participatory Learning Management. Modern Academic Development and Promotion Journal, 3(1), 268-277.;

DOI: <https://doi.org/10.14456/madpiadp.2025.17>

Website: <https://so12.tci-thaijo.org/index.php/MADPIADP/>

ปรับปรุงรวมถึงการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน การส่งเสริมทักษะดิจิทัล และการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อลดข้อจำกัดและเพิ่มประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ในอนาคต

คำสำคัญ: การประยุกต์, เทคโนโลยีดิจิทัล, การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

Abstract

The application of digital technology in participatory learning management enhances educational processes in the digital era. These technologies foster learner engagement, increase flexibility in learning, and reduce limitations related to time and location. Digital tools such as online platforms, collaborative applications, and virtual reality technologies promote creative learning, stimulate communication, and develop teamwork skills. However, challenges such as unequal access to technology and psychological and social impacts remain critical issues to address. Recommendations for improvement include infrastructure development, promotion of digital literacy, and the design of appropriate learning processes to mitigate limitations and enhance the effectiveness of future learning management.

Keywords: Application, Digital Technology, Participatory Learning Management

บทนำ

ในยุคปัจจุบัน เทคโนโลยีดิจิทัลได้กลายเป็นปัจจัยสำคัญที่มีบทบาทในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Collaborative Learning) ถือเป็นหนึ่งในรูปแบบที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เนื่องจากเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการร่วมมือกันแก้ไขปัญหา โดยการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับกระบวนการเรียนรู้นี้ ไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและประสิทธิภาพของการเรียนรู้ แต่ยังช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน (Dillenbourg, 1999; สุมาลี ชัยเจริญ, 2563)

เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์และแอปพลิเคชันเพื่อการทำงานร่วมกัน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทำกิจกรรมร่วมกันได้อย่างสะดวก โดยไม่ถูกจำกัดด้วยเวลาและสถานที่ (Swan, 2003) การนำเทคโนโลยีดังกล่าวมาใช้ในการเรียนรู้อย่างส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และการสร้างองค์ความรู้ใหม่ (Trilling & Fadel, 2009)

ในประเทศไทย การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการศึกษาเริ่มมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในช่วงการระบาดของ COVID-19 ที่ส่งผลให้โรงเรียนและมหาวิทยาลัยต้องปรับตัวเข้าสู่การเรียนรู้ออนไลน์อย่างเต็มรูปแบบ (สุชาติ เถาทอง, 2564) อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมด้วยเทคโนโลยียังคงเผชิญความท้าทายหลายด้าน เช่น ความพร้อมของผู้เรียนและผู้สอน รวมถึงข้อจำกัดด้านโครงสร้างพื้นฐาน

บทความนี้มุ่งเน้นศึกษาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยนำเสนอแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ประโยชน์ของการประยุกต์ใช้ และข้อเสนอแนะในการพัฒนาการศึกษาในอนาคต

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Collaborative Learning)

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Collaborative Learning) เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนทำงานร่วมกันเพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเรียนรู้ที่กำหนด โดยเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างองค์ความรู้ใหม่ (Dillenbourg, 1999) ในบริบทของประเทศไทย สุมาลี ชัยเจริญ (2563) ได้อธิบายว่าการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้

2. เทคโนโลยีดิจิทัลในการศึกษา

เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการศึกษาไม่ได้มีบทบาทเพียงแค่เครื่องมือเสริม แต่ยังช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่หลากหลายและทันสมัย เช่น การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ แอปพลิเคชันเพื่อการทำงานร่วมกัน หรือเทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality) Swan (2003) ระบุว่าเทคโนโลยีดิจิทัลช่วยลดข้อจำกัดด้านพื้นที่และเวลาในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาและกิจกรรมได้จากทุกที่ ในขณะที่ สุชาติ เถาทอง (2564) ได้เน้นว่าการใช้

เทคโนโลยีในประเทศไทยในยุคโควิด-19 ช่วยพัฒนาระบบการเรียนการสอนให้ทันสมัยและ
ตอบโจทย์การเปลี่ยนแปลงของสังคม

3. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.1 ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivism)

ทฤษฎีนี้เสนอว่าผู้เรียนสร้างความรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและ
ประสบการณ์การเรียนรู้ (Vygotsky, 1978) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยสนับสนุนการเรียนรู้
แบบนี้โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนสำรวจ แก้ปัญหา และสร้างองค์ความรู้ผ่านกิจกรรมที่ออกแบบมา
เพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

3.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมกัน (Social Learning Theory)

Bandura (1986) อธิบายว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากการสังเกต การเลียนแบบ และการ
มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การใช้เทคโนโลยี เช่น การประชุมออนไลน์หรือแอปพลิเคชันที่
รองรับการสนทนาแบบกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน โดยเฉพาะในสภาพแวดล้อมที่
ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างอิสระ

กล่าวโดยสรุป การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมี
ปฏิสัมพันธ์และร่วมมือกันในกระบวนการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะการคิด
วิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างองค์ความรู้ใหม่ การเรียนรู้ลักษณะนี้เน้นการมีส่วนร่วมที่
สร้างสรรค์ระหว่างผู้เรียน ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้จากกันและกัน

เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้นี้ ด้วยความสามารถในการ
สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและทันสมัย เทคโนโลยี เช่น แพลตฟอร์มออนไลน์
แอปพลิเคชันสำหรับทำงานร่วมกัน หรือเทคโนโลยีเสมือนจริง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึง
เนื้อหาและกิจกรรมได้ทุกที่ทุกเวลา นอกจากนี้ยังช่วยลดข้อจำกัดด้านสถานที่และเวลา ทำให้
การเรียนรู้เป็นไปอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้และการเรียนรู้ร่วมกันยังช่วยสนับสนุน
กระบวนการนี้ โดยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้ผู้เรียนได้ทดลอง สำรวจ และพัฒนา
ความคิดผ่านการทำงานร่วมกัน การเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้จาก
ประสบการณ์และการปฏิสัมพันธ์ ในขณะที่การเรียนรู้ร่วมกันมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สังเกต
เรียนรู้ และทำงานร่วมกับผู้อื่น

การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจึงไม่เพียงช่วยเพิ่มความน่าสนใจของการเรียนรู้ แต่ยังพัฒนาทักษะสำคัญที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ ลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ เครื่องมือและแพลตฟอร์มดิจิทัลที่นำมาใช้มีหลากหลาย ตั้งแต่แพลตฟอร์มการเรียนออนไลน์ แอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสารและทำงานร่วมกัน ไปจนถึงเทคโนโลยีเสมือนจริงที่ช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมจริง

1. รูปแบบและเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

1.1 แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ แพลตฟอร์มอย่าง Google Classroom, Microsoft Teams และ Zoom ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาและกิจกรรมได้จากทุกที่ ผู้สอนสามารถสร้างกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วม เช่น การอภิปราย การทำงานกลุ่มออนไลน์ และการนำเสนอผลงานร่วมกัน (Swan, 2003)

1.2 แอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน เครื่องมืออย่าง Padlet และ Jamboard ช่วยให้ผู้เรียนมีพื้นที่สำหรับแชร์ไอเดีย แสดงความเห็น และทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์ นอกจากนี้ยังสามารถบันทึกความคิดและผลลัพธ์ของการทำงานร่วมกันได้อย่างเป็นระบบ (สุชาติ เกาทอง, 2564)

1.3 เทคโนโลยีเสมือนจริงและเสริมความจริง (AR/VR) เทคโนโลยี AR/VR ช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมจริง เช่น การจำลองเหตุการณ์ หรือการเรียนรู้แบบ **immersive learning** ซึ่งกระตุ้นความสนใจและช่วยให้ผู้เรียนสามารถทดลองและแก้ปัญหาในสถานการณ์จำลอง (Trilling & Fadel, 2009)

2. ตัวอย่างการใช้งานจริง

ในชั้นเรียนที่เน้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรม เช่น การทำโครงการกลุ่มออนไลน์ที่ใช้ Google Docs หรือ Miro เพื่อวางแผนและดำเนินงานร่วมกัน ผู้เรียนสามารถแบ่งปันความคิดเห็นผ่านการใช้ฟังก์ชันแชทและการสนทนาแบบกลุ่ม นอกจากนี้

การใช้ AR ในการสอนวิชาประวัติศาสตร์ เช่น การจำลองเหตุการณ์สำคัญในอดีต ช่วยให้
ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

3. ข้อจำกัดและความท้าทาย

แม้เทคโนโลยีดิจิทัลจะมีข้อดีมากมาย แต่ยังคงมีความท้าทาย เช่น การเข้าถึงเทคโนโลยีใน
พื้นที่ห่างไกล ความพร้อมของอุปกรณ์ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีของผู้สอนและ
ผู้เรียน นอกจากนี้ยังมีข้อกังวลเกี่ยวกับความปลอดภัยของข้อมูลและความเป็นส่วนตัว ซึ่งต้อง
ได้รับการแก้ไขอย่างเหมาะสม (สุชาติ เกาทอง, 2564)

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยเพิ่มความยืดหยุ่น
และความสะดวกสบายให้แก่ผู้เรียนและผู้สอน โดยเครื่องมือดิจิทัล เช่น แพลตฟอร์มการเรียนรู้
ออนไลน์ แอปพลิเคชันสำหรับการทำงานร่วมกัน และเทคโนโลยีเสมือนจริง ถูกนำมาใช้เพื่อ
กระตุ้นการมีส่วนร่วม สร้างความน่าสนใจ และส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่าง
ผู้เรียน

แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ ทำให้ผู้เรียน
สามารถเข้าถึงเนื้อหาและกิจกรรมได้ตลอดเวลา ในขณะที่แอปพลิเคชันเพื่อการทำงานร่วมกัน
ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานกลุ่มและการแบ่งปันความคิด นอกจากนี้ เทคโนโลยีเสมือน
จริงยังช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมจริง กระตุ้นความสนใจ และช่วยพัฒนาทักษะการ
คิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา

แม้จะมีข้อดีหลายประการ แต่การใช้เทคโนโลยียังคงเผชิญกับข้อจำกัดและความท้าทาย
เช่น ความพร้อมด้านอุปกรณ์ การเข้าถึงเทคโนโลยีในบางพื้นที่ และความปลอดภัยของข้อมูล
ดังนั้น การพัฒนาการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีจึงต้องวางแผนอย่างรอบคอบ เพื่อให้เกิด
ประโยชน์สูงสุดต่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

ผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมส่ง
ผลกระทบต่อทั้งด้านบวกและด้านลบ โดยผลกระทบเหล่านี้ครอบคลุมทั้งการพัฒนาทักษะ
ผู้เรียน การเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการเรียนรู้ และความท้าทายที่เกิดจากการนำเทคโนโลยี
มาใช้

1. ผลกระทบเชิงบวก

1.1 พัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น แพลตฟอร์มออนไลน์และแอปพลิเคชันสำหรับการทำงานร่วมกัน ช่วยส่งเสริมการสื่อสารและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน การทำงานกลุ่มในรูปแบบออนไลน์ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาาร่วมกัน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 (Trilling & Fadel, 2009)

1.2 เพิ่มความน่าสนใจและความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยี เช่น การเรียนรู้ผ่านวิดีโอ การใช้สื่อมัลติมีเดีย และกิจกรรมที่ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง ช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและสามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคนได้ (Swan, 2003)

1.3 ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง เทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะอยู่ที่ใด ทำให้กระบวนการเรียนรู้ไม่ถูกจำกัดด้วยเวลาและสถานที่ นอกจากนี้ยังช่วยลดช่องว่างในการเรียนรู้ในกรณีที่เกิดสถานการณ์ที่ต้องเรียนออนไลน์ เช่น ในช่วงการระบาดของ COVID-19 (สุชาติ เกาทอง, 2564)

2. ผลกระทบเชิงลบ

2.1 ความไม่เท่าเทียมในการเข้าถึงเทคโนโลยี ในบางพื้นที่หรือกลุ่มคน การเข้าถึงอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ตยังคงเป็นปัญหา ซึ่งส่งผลให้เกิดความไม่เท่าเทียมในกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนบางคนอาจขาดโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ (สุชาติ เกาทอง, 2564)

2.2 ความท้าทายด้านทักษะดิจิทัล ทั้งผู้สอนและผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม การขาดทักษะในด้านนี้อาจส่งผลให้การเรียนรู้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย นอกจากนี้ยังมีปัญหาเกี่ยวกับการจัดการชั้นเรียนออนไลน์ที่อาจไม่สามารถควบคุมได้เหมือนในห้องเรียนปกติ (Dillenbourg, 1999)

2.3 ผลกระทบทางจิตใจและสังคม การเรียนรู้ออนไลน์ที่ใช้เทคโนโลยีเป็นหลักอาจลดการปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ซึ่งอาจส่งผลต่อการพัฒนาทักษะทางสังคม นอกจากนี้ยังมีผลกระทบทางจิตใจ เช่น ความเครียดจากการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลเป็นเวลานาน

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมส่งผลกระทบต่อกระบวนการเรียนรู้ในหลากหลายด้าน ทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ ผลกระทบเชิงบวกที่สำคัญคือการพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน เทคโนโลยี เช่น แพลตฟอร์มออนไลน์และแอปพลิเคชัน

ชั้นสำหรับการทำงานกลุ่ม ช่วยให้ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแก้ปัญหาพร้อมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ เทคโนโลยียังเพิ่มความยืดหยุ่นและความน่าสนใจของการเรียนรู้ เช่น การใช้สื่อมัลติมีเดียหรือเทคโนโลยีเสมือนจริงที่ช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าสนใจ

อีกทั้ง เทคโนโลยียังช่วยให้กระบวนการเรียนรู้สามารถดำเนินต่อไปได้โดยไม่ถูกจำกัดด้วยเวลาและสถานที่ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในช่วงสถานการณ์ที่ต้องการเรียนออนไลน์ เช่น ในช่วงการระบาดของโรคโควิด-19

อย่างไรก็ตาม การใช้เทคโนโลยียังมีผลกระทบเชิงลบที่ควรคำนึงถึง หนึ่งในนั้นคือความไม่เท่าเทียมในการเข้าถึงเทคโนโลยี กลุ่มผู้เรียนในพื้นที่ห่างไกลหรือขาดแคลนอุปกรณ์อาจไม่ได้รับประโยชน์จากกระบวนการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างเต็มที่ อีกทั้ง การขาดทักษะในการใช้เทคโนโลยีของทั้งผู้เรียนและผู้สอนอาจส่งผลกระทบต่อคุณภาพการเรียนรู้ รวมถึงผลกระทบทางจิตใจ เช่น ความเครียดจากการใช้เทคโนโลยีเป็นเวลานาน และการลดลงของการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในโลกจริง

ดังนั้น การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจึงต้องมีการวางแผนและออกแบบอย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดและลดผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น พร้อมทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสเข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียม

สรุป

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีบทบาทสำคัญในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นและความน่าสนใจของกระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการสร้างสรรค์ของผู้เรียน นอกจากนี้ยังช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ ทำให้การเรียนรู้สามารถดำเนินไปได้ทุกที่ทุกเวลา

อย่างไรก็ตาม การนำเทคโนโลยีมาใช้ยังมีความท้าทาย เช่น ความไม่เท่าเทียมในการเข้าถึงเทคโนโลยี การขาดทักษะดิจิทัลของผู้เรียนและผู้สอน และผลกระทบทางจิตใจและสังคม การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลจึงต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของการ

ออกแบบการเรียนรู้ และการสนับสนุนผู้เรียนให้สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

1. ส่งเสริมการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี

ควรเพิ่มการลงทุนในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี เช่น อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และการจัดหาอุปกรณ์ที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนสามารถเข้าถึงกระบวนการเรียนรู้แบบดิจิทัลได้อย่างเท่าเทียม

2. พัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับผู้เรียนและผู้สอน

ควรจัดการอบรมและพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้กับทั้งผู้เรียนและผู้สอน เพื่อให้สามารถใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการเพิ่มความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยีในบริบทต่าง ๆ

3. ออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นความยืดหยุ่นและสร้างแรงจูงใจ

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ควรคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน โดยใช้เทคโนโลยีที่สามารถปรับตัวให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน เช่น การใช้สื่อมัลติมีเดียและเกมเพื่อเพิ่มแรงจูงใจ

4. สร้างมาตรการป้องกันผลกระทบทางจิตใจและสังคม

ควรมีการกำหนดแนวทางการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม เช่น การกำหนดเวลาเรียนออนไลน์ที่สมดุล และการสนับสนุนให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในโลกจริง เพื่อป้องกันปัญหาด้านสุขภาพจิต

5. ส่งเสริมการวิจัยและนวัตกรรมทางการศึกษา

ควรสนับสนุนการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการเรียนรู้ เพื่อหาแนวทางใหม่ ๆ ที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมอย่างมีประสิทธิภาพ ต้องอาศัยการสนับสนุนจากทุกภาคส่วน ทั้งผู้สอน ผู้เรียน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้สามารถสร้างประโยชน์และตอบสนองความต้องการของสังคมในยุคปัจจุบันได้อย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

- สุชาติ เถาทอง. (2564). บทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาการศึกษาไทยในยุคโควิด-19. *วารสารวิชาการศึกษา*, 8(1), 23-38.
- สุชาติ เถาทอง. (2564). บทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาการศึกษาไทยในยุคโควิด-19. *วารสารวิชาการศึกษา*, 8(1), 23-38.
- สุมาลี ชัยเจริญ. (2563). การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมผ่านเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล. *วารสารวิจัยเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่*, 12(2), 45-60.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Dillenbourg, P. (1999). *What do you mean by collaborative learning?* In P. Dillenbourg (Ed.), *Collaborative-learning: Cognitive and computational approaches* (pp. 1-19). Oxford: Elsevier.
- Swan, K. (2003). Learning effectiveness online: What the research tells us. *Elements of Quality Online Education, Practice and Direction*, 4, 13-45.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.