

การศึกษาแนวทางการเรียนรู้แบบ Social Learning ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะ
ทางสังคม

A STUDY OF SOCIAL LEARNING APPROACHES THROUGH DIGITAL PLATFORMS TO
ENHANCE SOCIAL SKILLS

พระมหาวัฒนา สุรจิตโต

Phramaha Wattana Surajitto

สุรีพร ชาบุดรบุญทริก

Sureephon Chabudboontarik

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง

Mahamakut Buddhist University Srilanchang Campus



*Corresponding author, e-mail: Wattana196921@gmail.com

Received: 24 April 2025, Revised: 30 April 2025, Accepted: 10 May 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษารูปแบบการเรียนรู้แบบ Social Learning ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา 2) วิเคราะห์ผลของการเรียนรู้แบบ Social Learning ที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียน และ 3) เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคม ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยระยะที่ 1 เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพจากการศึกษาวรรณกรรม สัมภาษณ์ครูและผู้เชี่ยวชาญ รวม 8 คน และระยะที่ 2 เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อน-หลัง (One Group Pretest-Posttest Design) กับนักเรียนมัธยมศึกษาจำนวน 60 คน

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้แบบ Social Learning ที่เหมาะสมควรมีองค์ประกอบ 5 ด้าน ได้แก่ การจัดสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่เอื้อต่อการมีปฏิสัมพันธ์ การออกแบบกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้ร่วมกัน การส่งเสริมการสื่อสารในบริบทออนไลน์ การสะท้อนคิด และการประเมินพฤติกรรมทางสังคม ผลการทดลองแสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีคะแนนทักษะทางสังคมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเฉพาะในด้านการสื่อสารและการร่วมมือ อีกทั้งยังได้แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะทางสังคมในชั้นเรียนจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การเรียนรู้ทางสังคม, แพลตฟอร์มดิจิทัล, ทักษะทางสังคม, การเรียนรู้ร่วมกัน

Abstract

This research aimed to: (1) study a suitable social learning model via digital platforms for secondary school students, (2) analyze the effects of social learning on the development of students' social skills, and (3) propose a digital-platform-based instructional approach to enhance social skills. A mixed methods research design was employed. Phase 1 involved qualitative data collection through literature review and in-depth interviews with 5 teachers and 3 educational experts. Phase 2 utilized an experimental one-group pretest-posttest design involving 60 secondary students.

The findings revealed that an effective social learning model should comprise five key components: creating an interactive digital environment, designing collaborative learning activities, enhancing digital communication skills, integrating regular reflection, and evaluating social behavior alongside academic performance. The post-intervention assessment showed a statistically significant improvement in students' social skills at the .01 level, especially in communication and cooperation. The study also proposed practical instructional guidelines applicable to real classrooms for fostering students' social competencies.

Keywords: Social Learning, Digital Platforms, Social Skills, Collaborative Learning

บทนำ

ในโลกยุคดิจิทัล การจัดการเรียนรู้ได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมีนัยสำคัญ จากการเรียนรู้ที่เน้นครูเป็นศูนย์กลางไปสู่การเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ร่วมกันได้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการศึกษายุคใหม่ที่ได้รับผลกระทบจากการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้สถานศึกษาทั่วโลกต้องเร่งปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้สู่ระบบออนไลน์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (Wang, Degol, & Henry, 2019) แพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น Google Classroom, Microsoft Teams, Line Group และ Facebook Group ได้กลายเป็นเครื่องมือหลักในการเรียนรู้ ซึ่งไม่เพียงแต่ใช้สำหรับส่งเนื้อหาหรือการบ้านเท่านั้น แต่ยังสามารถเป็น “พื้นที่แห่งการมีปฏิสัมพันธ์” ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกันและกันอย่างมีความหมาย

หนึ่งในแนวคิดทางการศึกษาที่สอดคล้องกับลักษณะของการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล คือ แนวคิด การเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Bandura (1977) ซึ่งระบุว่า มนุษย์เรียนรู้ผ่านกระบวนการสังเกต เลียนแบบ และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การเรียนรู้จึงไม่จำกัดเฉพาะการรับสารจากครูเท่านั้น แต่ยังเกิดจากการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกิจกรรมร่วมกัน โดยเฉพาะเมื่อมีการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ร่วมกัน การนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้ในบริบทของแพลตฟอร์มดิจิทัลจึงสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีชีวิต และพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

ทักษะทางสังคม เช่น ความสามารถในการสื่อสารอย่างเหมาะสม การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการยอมรับความแตกต่าง เป็นทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งไม่อาจมองข้ามได้ (Chou & Chen, 2018) อย่างไรก็ตาม งานวิจัยหลายชิ้นพบว่า แม้ผู้เรียนจะสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้มากขึ้น แต่การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลส่วนใหญ่ยังเน้นการเรียนรู้แบบเดี่ยวหรือการส่งข้อมูลทางเดียว ส่งผลให้ผู้เรียนจำนวนหนึ่งมีพฤติกรรมปลีกตัว ขาดความกล้าแสดงออก และไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในประเทศไทย งานวิจัยของ วรพรรณ กระต่ายทอง (2558) ชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะทางสังคมควรเริ่มตั้งแต่ในระบบการศึกษา โดยใช้กิจกรรมที่เน้นการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างเหมาะสม ขณะที่ ภัทร ชัยบุตติ (2562) พบว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือที่ใช้เว็บไซต์สนับสนุนช่วยส่งเสริมความสามารถในการทำงานเป็นทีม และส่งผลเชิงบวกต่อทักษะทางสังคมอย่างชัดเจน ทั้งนี้ ยังมีข้อเสนอแนะว่าครูควรได้รับการสนับสนุนในการออกแบบกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในบริบทออนไลน์

นอกจากนี้ Kolb (1984) ยังเสนอแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ซึ่งเห็นว่า ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายได้ดีเมื่อได้ลงมือปฏิบัติจริง และสะท้อนผลการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น การเรียนรู้ในลักษณะนี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมแบบ Social Learning เช่น การทำงานกลุ่ม การอภิปรายในฟอรัมออนไลน์ หรือการเขียน Reflection ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิด รับฟัง และพัฒนาตนเองจากการแลกเปลี่ยนกับผู้อื่น

จากประเด็นที่กล่าวมา การศึกษาแนวทางการเรียนรู้แบบ Social Learning ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในยุคปัจจุบัน ทั้งเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมที่จำเป็นต่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีคุณภาพในสังคมแห่งอนาคต การวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งเน้น

การศึกษาแนวทางที่เหมาะสมต่อการจัดการเรียนรู้ในบริบทออนไลน์ที่สามารถส่งเสริมทักษะทางสังคมของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์หลัก 3 ประการ ดังนี้

1. เพื่อศึกษารูปแบบการเรียนรู้แบบ Social Learning ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา
2. เพื่อวิเคราะห์ผลของการเรียนรู้แบบ Social Learning ที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียน
3. เพื่อเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคม

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การวิจัยเชิงคุณภาพ

ดำเนินการเพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ Social Learning ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล โดยใช้วิธีการดังนี้

- 1.1 ศึกษาวรรณกรรม เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กับแนวคิดการเรียนรู้แบบ Social Learning, การพัฒนาทักษะทางสังคม และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้
- 1.2 สัมภาษณ์เชิงลึก ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 8 คน ได้แก่ ครูผู้สอนในระดับมัธยมศึกษา 5 คน ซึ่งมีประสบการณ์ในการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า 3 ปี ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา 3 คน ซึ่งมีคุณสมบัติดังนี้
 - 1) มีวุฒิการศึกษาในระดับปริญญาโทหรือเอก ด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา, หลักสูตรและการสอน, หรือการพัฒนาทักษะผู้เรียน
 - 2) มีประสบการณ์ทำงานในสายวิชาชีพด้านการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี หรือการวิจัยด้านการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) ไม่น้อยกว่า 5 ปี
 - 3) มีผลงานวิจัย หรือบทความทางวิชาการ ที่เผยแพร่เกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนการสอน หรือการใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

4) เป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย หรือผู้พัฒนาหลักสูตรในหน่วยงานการศึกษาของรัฐหรือเอกชน

การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญใช้วิธีการเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากประวัติการศึกษา ผลงาน และบทบาททางวิชาการ

ระยะที่ 2 การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research)

ดำเนินการเพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Social Learning ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.2) โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 60 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองเพียงกลุ่มเดียว (One Group Pretest – Posttest Design)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบ Social Learning จำนวน 8 แผน ระยะเวลา 4 สัปดาห์ (สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ๆ ละ 50 นาที) โดยใช้แพลตฟอร์ม Google Classroom และ Line Group โดยมีรายละเอียดดังนี้

แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ Social Learning ระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.2) ระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที รวม 8 แผน แพลตฟอร์มที่ใช้ ได้แก่ 1. Google Classroom สำหรับการจัดการเอกสาร มอบหมายงาน ตอบกลับและ Feedback 2. Line Group สำหรับการสื่อสารแบบไม่เป็นทางการ เช่น ถาม-ตอบ แชร์ความคิดเห็นแบบทันที และแจ้งเตือน

สรุปแผนการเรียนรู้จำนวน 8 แผน



แผน	ชื่อแผน	จุดประสงค์หลัก	กิจกรรมสำคัญ	เครื่องมือ/เทคนิค
1	ทำความรู้จักและกำหนดกติกาในกลุ่ม	ผู้เรียนสร้างข้อตกลงร่วมกันและรู้จักสมาชิกในกลุ่ม	Ice breaking, Brainstorming ผ่าน Line Group	Line Poll, Google Form
2	สื่อสารอย่างเข้าใจ	ฝึกการฟัง พูด อ่าน เขียนอย่างสร้างสรรค์	จำลองสถานการณ์ สนทนาออนไลน์	Google Jamboard, Chat Role-play
3	ความร่วมมือในกลุ่ม	เรียนรู้การแบ่งหน้าที่และร่วมมือกันในกิจกรรม	ออกแบบโปสเตอร์ กลุ่มร่วมกัน	Google Slides (แชร์ร่วมกัน)
4	รับฟังอย่างมีศิลปะ	ฝึกฟังอย่างเข้าใจ ยอมรับความคิดเห็น	ชมคลิปและอภิปราย “ความต่างไม่น่ากลัว”	YouTube, Google Classroom discussion
5	ความขัดแย้งและการแก้ปัญหา	ผู้เรียนเรียนรู้การจัดการความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์	จำลองสถานการณ์ “ความขัดแย้งในกลุ่ม” และอภิปราย	Google Docs แบ่งกลุ่มคิด
6	เราคือทีมเดียวกัน	ส่งเสริมความเป็นผู้นำและผู้ตามในกลุ่ม	เกมจำลองภารกิจกลุ่ม “ช่วยกันให้สำเร็จ”	กิจกรรมในห้อง Line + บันทึกร่วม
7	สะท้อนคิดเพื่อพัฒนา	ผู้เรียนสะท้อนตนเองและเพื่อนร่วมกลุ่ม	เขียน reflection + peer review	Google Docs + ฟอรัมประเมินตนเอง
8	สรุปบทเรียนและนำเสนอผลงาน	สรุปองค์ความรู้ผ่านผลงานกลุ่ม	นำเสนอ Poster หรือ Video	Google Meet หรือ Classroom Video Upload

แนวทางประเมินผล ได้แก่ 1. การประเมินทักษะทางสังคม ได้แก่ แบบประเมินการมีส่วนร่วม (จากครูและเพื่อน) แบบสะท้อนตนเอง การสังเกตพฤติกรรมผ่านการทำงานกลุ่มออนไลน์ 2. การประเมินผลสัมฤทธิ์ ได้แก่ ผลงานที่จัดทำร่วมกัน เช่น โปสเตอร์, วิดีโอ, งานเขียน การอภิปรายและแสดงความคิดเห็นในแพลตฟอร์ม การตอบคำถาม/เขียนบทวิเคราะห์ใน Google Classroom

2. แบบประเมินทักษะทางสังคม พัฒนาโดยอิงจากแนวคิดของ Gresham & Elliott (1990) ซึ่งครอบคลุม 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการสื่อสาร (Communication Skills) ประกอบด้วย แสดงความคิดเห็นของตนเองในกลุ่มได้อย่างมั่นใจ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นโดยไม่ขัดจังหวะ สามารถตั้งคำถามที่

เหมาะสมในระหว่างกิจกรรมกลุ่ม สื่อสารผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ได้อย่างชัดเจนและเหมาะสม ด้านความร่วมมือ (Cooperation) ประกอบด้วย ร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่มในการทำงานอย่างเต็มที่ ยอมรับคำแนะนำของผู้อื่นอย่างมีเหตุผล แบ่งหน้าที่ในกลุ่มโดยยุติธรรมและเหมาะสม สามารถช่วยเหลือผู้อื่นโดยไม่ต้องร้องขอ และ ด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างเหมาะสม (Appropriate Social Behavior) ประกอบด้วย เคารพความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนร่วมกลุ่ม สามารถจัดการอารมณ์ของตนเองเมื่อเกิดความขัดแย้ง ใช้ภาษาสุภาพและเหมาะสมในการสนทนาออนไลน์ ให้กำลังใจและสนับสนุนเพื่อนในกลุ่มเมื่อมีปัญหา

การนำไปใช้ ใช้แบบประเมินทั้งก่อนและหลังการทดลอง เพื่อวัดพัฒนาการด้านทักษะทางสังคม ครูใช้แบบประเมินร่วมกับการสังเกตพฤติกรรมจริงของนักเรียนในกิจกรรมออนไลน์ และสามารถดัดแปลงเป็นแบบประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) เพื่อส่งเสริมการสะท้อนตนเองในกลุ่ม

แบบประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน และมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) เท่ากับ 0.88

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

1. ก่อนการทดลอง นักเรียนทำแบบประเมินทักษะทางสังคมก่อนเรียน (Pretest)
2. ระหว่างการทดลอง นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Social Learning ที่เน้นการมีส่วนร่วม แสดงความคิดเห็น และการทำงานกลุ่มผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น การสร้างโพสต์ร่วมกัน การเรียนรู้แบบถาม-ตอบในกลุ่มไลน์
3. หลังการทดลอง นักเรียนทำแบบประเมินทักษะทางสังคมอีกครั้ง (Posttest)

การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้การวิเคราะห์ทางสถิติเชิงปริมาณ โดยใช้ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การทดสอบค่าที (Paired Sample t-test) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการทดลอง

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษารูปแบบการเรียนรู้แบบ Social Learning ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึกครูผู้สอนจำนวน 5 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษากจำนวน 3 คน พบว่า รูปแบบการเรียนรู้แบบ Social Learning ที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา ควรมียอดประกอบสำคัญดังต่อไปนี้

1. การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบกลุ่มผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น Google Classroom, Line Group หรือ Facebook Group ที่เอื้อต่อการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน และนักเรียนกับครู

2. กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Activities) โดยให้นักเรียนมีบทบาทในการแสดงความคิดเห็น ถามตอบ แสดงความคิดเห็นร่วมกัน และสรุปบทเรียนร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม

3. การใช้สื่อมัลติมีเดียและเครื่องมือดิจิทัลประกอบการเรียนรู้ เช่น วิดีโอ แผนภาพอินโฟกราฟิก และแบบฝึกปฏิบัติออนไลน์ เพื่อกระตุ้นความสนใจและเข้าใจเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง

4. กระบวนการสะท้อนคิด (Reflection) ผ่านการเขียนตอบคำถามในแบบฟอร์ม แสดงความคิดเห็นต่อเรื่องราว หรือแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกัน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะทางสังคม

5. การประเมินผลแบบเน้นพฤติกรรมมีส่วนร่วมทางสังคม โดยประเมินจากพฤติกรรมการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการแสดงออกในสภาพแวดล้อมดิจิทัล

ผลการสังเคราะห์ดังกล่าวนำไปสู่การออกแบบ “แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Social Learning” ที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งเน้นการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ร่วมกันที่ส่งเสริมทักษะทางสังคม

2. ผลการวิเคราะห์ผลของการเรียนรู้แบบ Social Learning ที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียน

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะทางสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ Social Learning ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล

ด้านทักษะทางสังคม	คะแนนก่อนเรียน (Pretest)	คะแนนหลังเรียน (Posttest)	ผลต่างคะแนน	ระดับนัยสำคัญ (Sig.)
การสื่อสาร (Communication)	3.10	4.20	1.10	< .01
ความร่วมมือ (Cooperation)	3.05	4.15	1.10	< .01
ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Interpersonal Relationship)	3.00	4.10	1.10	< .01
รวมทั้งหมด	3.05	4.15	1.10	< .01

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนทักษะทางสังคมของนักเรียนในทุกด้าน ได้แก่ การสื่อสาร ความร่วมมือ และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล มีค่าเฉลี่ยหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Social Learning ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลมีผลต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียนอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในด้านการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน

3. เพื่อเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคม

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากเอกสาร สัมภาษณ์เชิงลึก และผลการทดลอง พบว่าแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ Social Learning ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ควรประกอบด้วยแนวทางหลัก 5 ประการ ดังนี้

1. การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ดิจิทัลที่เอื้อต่อการมีปฏิสัมพันธ์ เช่น การใช้ Google Classroom, Line Group หรือ Facebook Group ในการตั้งกระทู้คำถาม เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น ได้ตอบ หรืออภิปรายอย่างเสรี

2. การออกแบบกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) เช่น การทำงานกลุ่มออนไลน์ การแก้ปัญหาร่วมกันผ่านเครื่องมือดิจิทัล การสร้างสื่อร่วมกัน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะด้านความร่วมมือ ความรับผิดชอบ และการแบ่งหน้าที่

3. การส่งเสริมทักษะการสื่อสารในบริบทดิจิทัล ครูควรจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนฝึกพูด เขียน แสดงความคิดเห็น ทั้งแบบมีโครงสร้าง (Structured Discussion) และแบบเสรี (Open Discussion) ผ่านแพลตฟอร์ม เช่น Flipgrid, Padlet หรือ Loom

4. การบูรณาการกระบวนการสะท้อนคิด (Reflection) อย่างสม่ำเสมอ เช่น ให้นักเรียนเขียนบันทึกประจำวัน แสดงความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ทำ หรือประเมินพฤติกรรมของตนเองและเพื่อน เพื่อพัฒนาความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น

5. การประเมินทักษะทางสังคมควบคู่กับผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ โดยใช้เกณฑ์ประเมินที่หลากหลาย เช่น การประเมินตนเอง การประเมินจากเพื่อน และการสังเกตพฤติกรรมของครู เพื่อวัดความสามารถในการสื่อสาร การร่วมมือ และการปฏิสัมพันธ์ในบริบทออนไลน์

สรุปได้ว่า การออกแบบการเรียนรู้ที่ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างเหมาะสม มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมทักษะทางสังคมของผู้เรียน โดยเฉพาะเมื่อจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม การสื่อสาร และการเรียนรู้ร่วมกันอย่างต่อเนื่อง

อภิปรายผลการวิจัย

1 การศึกษารูปแบบการเรียนรู้แบบ Social Learning ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึกครูผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา พบว่า รูปแบบการเรียนรู้แบบ Social Learning ที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา ควรเป็นรูปแบบที่ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ การเรียนรู้ร่วมกัน และการสะท้อนคิด ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการสื่อสาร การออกแบบกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การใช้สื่อดิจิทัล และการประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมทางสังคม สอดคล้องกับแนวคิดของ Bandura (1977) ที่เสนอว่า การเรียนรู้เกิดจากการเลียนแบบ และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งนำมาสู่พฤติกรรมใหม่ โดยเฉพาะในบริบทของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ช่วยขยายโอกาสในการเลียนแบบพฤติกรรมทางสังคมจากเพื่อนในกลุ่ม และส่งเสริมการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Vygotsky (1978) ที่กล่าวถึงบทบาทของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการสร้างองค์ความรู้ โดยผ่านพื้นที่พัฒนาที่อยู่ใกล้ (ZPD) ซึ่งการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น Google Classroom หรือ Line Group ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากกันและกันได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยในบริบทไทย ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับ สุพิศ มีทรัพย์มัน (2565) ที่พบว่า การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเชิงกลุ่มในระบบออนไลน์ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาแรงจูงใจและความมั่นใจทางสังคม นอกจากนี้ วรพรรณ กระต่ายทอง (2558) ยังเสนอว่า ทักษะทางสังคมสามารถพัฒนาได้ผ่านการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทร่วมในการแสดงความคิดเห็น และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในกลุ่ม ด้านการใช้สื่อและกิจกรรมที่ส่งเสริม

ทักษะทางสังคม Chou และ Chen (2018) ระบุว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านระบบออนไลน์มีส่วนช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วม และการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนในชั้นเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

2. การวิเคราะห์ผลของการเรียนรู้แบบ Social Learning ที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียน คะแนนเฉลี่ยทักษะทางสังคมของนักเรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Social Learning ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล มีค่าสูงกว่าก่อนเรียนในทุกด้าน ได้แก่ การสื่อสาร ความร่วมมือ และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยมีผลต่างคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.10 และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแนวทางการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ส่งผลโดยตรงและชัดเจนต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียน สอดคล้องกับ Bandura (1977) ที่ระบุว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการสังเกต พฤติกรรมของผู้อื่น การเลียนแบบ และการได้รับการเสริมแรง ซึ่งในกิจกรรมกลุ่มบนแพลตฟอร์มดิจิทัล ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้จากกันและกันอย่างต่อเนื่อง เกิดการมีส่วนร่วมและโต้ตอบอย่างเป็นธรรมชาติ ในขณะเดียวกัน ผลการพัฒนาด้านการทำงานร่วมกันยัง สอดคล้องกับ Kolb (1984) ที่กล่าวถึงการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง (Experiential Learning) โดยกิจกรรม Social Learning ช่วยให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงผ่านการร่วมคิด ร่วมทำ และสะท้อนความคิดเห็นในกลุ่ม นอกจากนี้ ผลการศึกษา ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฌักทร ชัยบุคดี (2562) ที่พบว่า การใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ร่วมมือ (Collaborative Learning with Digital Tools) ช่วยพัฒนา “ความสามารถในการทำงานเป็นทีม” และเสริมสร้างทักษะทางสังคมของผู้เรียนอย่างชัดเจน วราภรณ์ จันทร์แจ่ม และสุภาวดี พรหมบุตร (2561) ยังระบุว่า การเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มสาระสังคมศึกษาที่ออกแบบโดยใช้รูปแบบกลุ่ม และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการฟัง ความเข้าใจความคิดเห็นที่แตกต่าง และการแสดงออกทางสังคมที่เหมาะสม

3. แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคม จากการสังเคราะห์ข้อมูลเอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึก และผลการทดลองเชิงปฏิบัติ มีแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Social Learning ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมทักษะทางสังคมของผู้เรียน ควรมีองค์ประกอบหลัก 5 ด้าน ได้แก่ การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง การออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน การพัฒนาทักษะการสื่อสาร การส่งเสริมการสะท้อนคิด และการประเมินผลอย่างรอบด้าน ซึ่งแนวทางเหล่านี้สอดคล้องกับทฤษฎีและงานวิจัยก่อนหน้าอย่างมีนัยสำคัญ แนวทางที่เน้น การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบเปิดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น Google Classroom และ Line Group ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์อย่างเสรีและสร้างความสัมพันธ์ที่ไม่เป็น

ทางการระหว่างผู้เรียนและครู สอดคล้องกับแนวคิดของ Vygotsky (1978) ที่ให้ความสำคัญกับ “บริบททางสังคม” ของการเรียนรู้ โดยเฉพาะเมื่อผู้เรียนได้รับการสนับสนุนและมีส่วนร่วมอย่างใกล้ชิดกับผู้อื่น กิจกรรมที่ออกแบบให้เกิด การเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) เช่น การทำงานกลุ่ม การสร้างสื่อร่วมกัน และการแก้ปัญหาาร่วมกัน ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งตรงกับผลการศึกษาของ Chou และ Chen (2018) ที่พบว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านเทคโนโลยีสามารถเพิ่มความสามารถในการสื่อสาร การวางแผน และการจัดการกลุ่มของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน การส่งเสริมทักษะการสื่อสารผ่านกิจกรรมที่หลากหลายบนแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น Flipgrid หรือ Padlet ช่วยให้นักเรียนกล้าสื่อสารและแสดงออกในรูปแบบที่ตนถนัด ตรงกับผลการศึกษาของ ณัฏฐ์ ชัยบุตติ (2562) ที่เสนอว่าการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เครื่องมือออนไลน์แบบมีโครงสร้าง สามารถพัฒนา “ความมั่นใจในการสื่อสารทางสังคม” ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในด้านของ การสะท้อนคิด (Reflection) และการประเมินพฤติกรรมที่มีส่วนร่วม สอดคล้องกับแนวคิดของ Kolb (1984) ที่เสนอว่า การเรียนรู้ที่ยั่งยืนควรมีกระบวนการสะท้อนหลังการกระทำเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ การบันทึกประจำวันหรือกิจกรรมสรุปบทเรียนแบบเปิด ช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงพฤติกรรมและพัฒนาทักษะทางสังคมของตนได้ดีขึ้น แนวทางที่เน้น การประเมินทั้งทักษะทางสังคมควบคู่กับผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ ยังสอดคล้องกับแนวทางของ สุพิศ มีทรัพย์มัน (2565) ที่เน้นการประเมินพฤติกรรมของผู้เรียนจากมุมมองหลากหลาย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและสะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียนในโลกยุคดิจิทัล

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย

จากการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบ Social Learning ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลสามารถพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม ทั้งในด้านการสื่อสาร ความร่วมมือ และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยมี องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย ดังต่อไปนี้

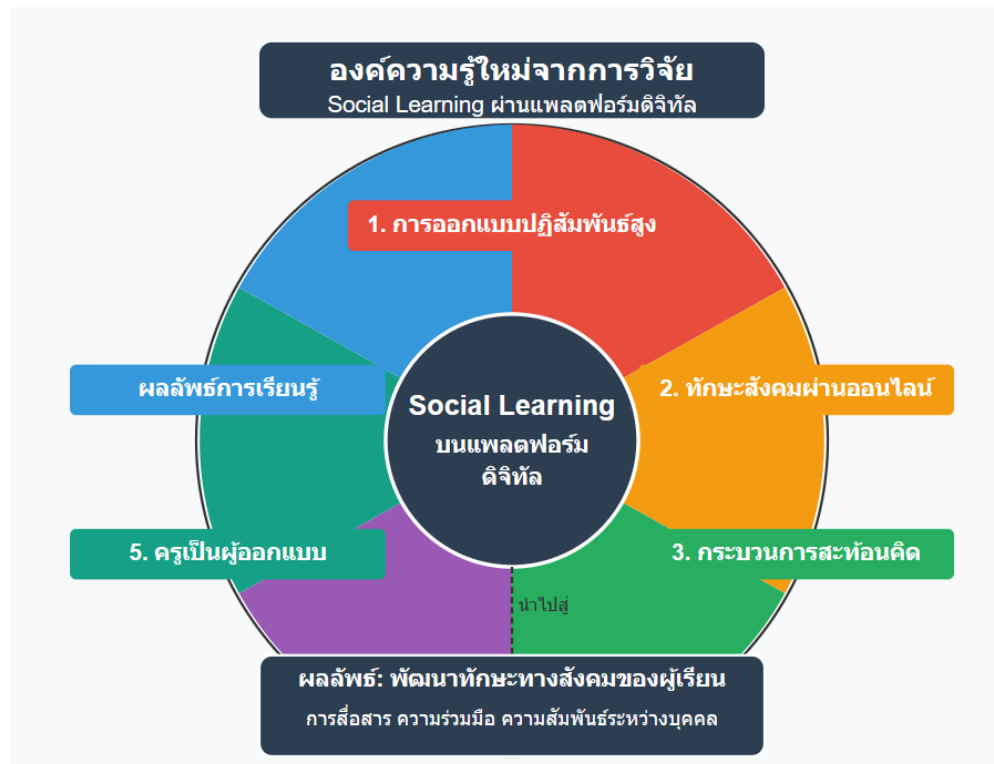
1. การจัดการเรียนรู้แบบ Social Learning บนแพลตฟอร์มดิจิทัลสามารถออกแบบให้มีลักษณะ “ปฏิสัมพันธ์สูง” ได้ แม้ในสภาพแวดล้อมออนไลน์ โดยการเลือกใช้แพลตฟอร์มที่เปิดกว้างต่อการสื่อสาร เช่น Google Classroom หรือ Line Group และการวางแผนกิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง

2. ทักษะทางสังคมสามารถพัฒนาได้ผ่านกิจกรรมออนไลน์ ที่ออกแบบให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำงานกลุ่ม และสะท้อนความคิดร่วมกัน ซึ่งท้าทายแนวคิดเดิมที่ว่าทักษะทางสังคมจำเป็นต้องพัฒนาผ่านการพบปะเผชิญหน้า (Face-to-face)

3. การใช้กระบวนการสะท้อนคิด (Reflection) ผ่านเครื่องมือดิจิทัล เช่น การเขียนบันทึกออนไลน์ การอภิปรายแบบเปิด หรือการประเมินตนเองและเพื่อน มีผลอย่างยิ่งต่อการพัฒนาความเข้าใจในพฤติกรรมทางสังคมของผู้เรียน ทั้งในแง่ของการรับฟัง ความเห็นอกเห็นใจ และการยอมรับความแตกต่าง

4. การเรียนรู้ทางสังคมในโลกดิจิทัลต้องอาศัยการบูรณาการระหว่างกิจกรรมและการประเมินผลที่หลากหลาย โดยเฉพาะการประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในสภาพแวดล้อมออนไลน์ ซึ่งช่วยให้ครูสามารถติดตามพัฒนาการของผู้เรียนได้ครอบคลุมยิ่งขึ้น

5. ครูสามารถเป็นผู้ออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ดิจิทัลที่เสริมสร้างพฤติกรรมทางสังคมของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ โดยการวางแผนที่เน้นการมีส่วนร่วม การให้โอกาสแสดงออก และการดูแลการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด



องค์ความรู้

การออกแบบปฏิสัมพันธ์สูง – แพลตฟอร์มเปิดกว้าง กิจกรรมมีส่วนร่วม
 ทักษะสังคมผ่านออนไลน์ – แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำงานกลุ่ม
 กระบวนการสะท้อนคิด – บันทึกออนไลน์ อภิปรายแบบเปิด
 บูรณาการการประเมินผล – ประเมินพฤติกรรมมีส่วนร่วมในออนไลน์
 ครูเป็นผู้ออกแบบ – เน้นการมีส่วนร่วม ดูแลปฏิสัมพันธ์อย่างใกล้ชิด

สรุปองค์ความรู้ **วงจรการเรียนรู้ต่อเนื่องที่เชื่อมโยงทุกส่วนเข้าด้วยกัน** คือ

1. องค์ความรู้ทั้ง 5 ประการไม่ได้แยกจากกัน แต่มีความเชื่อมโยงกันเป็นวงจร ประกอบด้วย
 1. การออกแบบปฏิสัมพันธ์สูง – ใช้แพลตฟอร์มเปิดกว้างและกิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วม
 2. ทักษะสังคมผ่านออนไลน์ – พัฒนาผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการทำงานกลุ่ม
 3. กระบวนการสะท้อนคิด – ผ่านบันทึกออนไลน์และการอภิปรายแบบเปิด
 4. บูรณาการการประเมินผล – การประเมินพฤติกรรมมีส่วนร่วมในสภาพแวดล้อมออนไลน์
 5. ครูเป็นผู้ออกแบบ – เน้นการมีส่วนร่วม และดูแลปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน ซึ่งทั้งหมดนี้นำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้คือการพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียน ทั้งด้านการสื่อสาร ความร่วมมือ และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล
2. กระบวนการเรียนรู้แบบ Social Learning เป็นกระบวนการต่อเนื่องที่หมุนเวียนและพัฒนา
3. แต่ละองค์ความรู้ส่งผลซึ่งกันและกัน เช่น การออกแบบปฏิสัมพันธ์สูงส่งผลต่อทักษะสังคมผ่านออนไลน์
4. เส้นปะแสดงถึงการไหลเวียนของความรู้และการแลกเปลี่ยนระหว่างผู้เรียนในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้
5. เส้นปะยังแสดงว่าผลลัพธ์ที่ได้จากการเรียนรู้ก็สามารถย้อนกลับมาเป็นข้อมูลในการพัฒนาการออกแบบการเรียนรู้ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. กระทรวงศึกษาธิการควรกำหนดนโยบายการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลในรูปแบบ Social Learning โดยควรบรรจุไว้ในแผนยุทธศาสตร์การศึกษาแห่งชาติ และแผนปฏิบัติการด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา เพื่อสนับสนุนการพัฒนาทักษะทางสังคมควบคู่กับสมรรถนะอื่น ๆ ของผู้เรียน

2. ส่งเสริมให้โรงเรียนและครูผู้สอนพัฒนา “รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์” บนสื่อดิจิทัลโดยการสนับสนุนหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการและงบประมาณสำหรับพัฒนาทักษะการใช้เครื่องมือเทคโนโลยี เช่น Google Classroom, Padlet, Flipgrid และระบบ LMS ที่สามารถติดตามพฤติกรรมผู้เรียนได้

3. จัดทำนโยบายการประเมินผลสมรรถนะของผู้เรียนโดยครอบคลุม “ทักษะทางสังคม” เป็นองค์ประกอบสำคัญโดยร่วมมือกับหน่วยงานพัฒนาหลักสูตรในการพัฒนาเครื่องมือประเมินที่สามารถใช้ได้ในสภาพแวดล้อมออนไลน์ เช่น แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วม การทำงานเป็นทีม และความสามารถในการสื่อสารในกลุ่ม

4. สนับสนุนการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบ Social Learning อย่างต่อเนื่องในระดับโรงเรียน โดยให้โรงเรียนสามารถทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ดิจิทัลร่วมกับการวัดผลเชิงพฤติกรรม และเผยแพร่แนวปฏิบัติที่ดี (Best Practices) เพื่อขยายผลไปยังสถานศึกษาอื่น ๆ

5. ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ชุมชน และผู้ปกครอง ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ โดยมีแนวทางส่งเสริมให้ครู นักเรียน และผู้ปกครองตระหนักถึงความสำคัญของทักษะทางสังคมในการเรียนรู้และการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้หลากหลายมากขึ้น เช่น ศึกษาในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนปลาย หรือกลุ่มนักศึกษาระดับอุดมศึกษา เพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์ของการจัดการเรียนรู้แบบ Social Learning ในแต่ละช่วงวัย และศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อประสิทธิภาพของการเรียนรู้ร่วมกันผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล

2. ควรศึกษาผลระยะยาวของการพัฒนาทักษะทางสังคมในบริบทออนไลน์ โดยดำเนินการวิจัยติดตามผล (Follow-up Study) หรือการวิจัยแบบ Longitudinal Study เพื่อวิเคราะห์ว่า ทักษะทางสังคมที่ได้รับจากกิจกรรมออนไลน์ยังคงมีอยู่ต่อเนื่องหรือไม่ เมื่อพ้นช่วงเวลาเรียนรู้ไปแล้ว

3. ควรพัฒนาเครื่องมือวัดทักษะทางสังคมที่เหมาะสมกับบริบทดิจิทัลโดยเฉพาะ เช่น แบบสังเกตพฤติกรรมในการโต้ตอบผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ หรือแบบวัดความสามารถด้านการสื่อสารในรูปแบบ Digital Citizenship เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ละเอียดและตรงกับพฤติกรรมในโลกออนไลน์มากยิ่งขึ้น

4. ควรศึกษาความคิดเห็นและประสบการณ์ของผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง ผ่านการวิจัยเชิงคุณภาพ เช่น การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ของบทสนทนาออนไลน์ การสัมภาษณ์แบบเปิด หรือการ

วิเคราะห์วิดีโอกิจกรรม เพื่อเข้าใจวิธีคิด แรงจูงใจ และปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของผู้เรียนในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง

5. ควรศึกษาเปรียบเทียบรูปแบบ Social Learning กับรูปแบบการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น การเรียนรู้แบบ Problem-Based Learning (PBL) หรือ Project-Based Learning (PJBL) เพื่อหาข้อได้เปรียบและข้อจำกัดของแต่ละแนวทางในการพัฒนาทักษะทางสังคมในยุคดิจิทัล

เอกสารอ้างอิง

- ณภัทร ชัยบุคดี. (2562). *การส่งเสริมความสามารถการทำงานเป็นทีมด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเว็บไซต์สนทนา* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม).
- สุพิศ มีทรัพย์มัน. (2565). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การงานอาชีพตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมเพื่อเสริมสร้างความรู้และแรงจูงใจสู่การเป็นผู้ประกอบการสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยนครสวรรค์).
- วราพรรณ กระต่ายทอง. (2558). *การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมสำหรับการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมของนักศึกษา* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- วราภรณ์ จันทร์แจ่ม, & สุภาวดี พรหมบุตร. (2561). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในกลุ่มสาระสังคมศึกษาและวัฒนธรรม. *วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 10(1), 45–58.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice–Hall.
- Chou, P. N., & Chen, W. F. (2018). Learning to collaborate: A study of the effectiveness of online collaborative learning. *Interactive Learning Environments*, 26(6), 793–806.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2017.1324495>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice–Hall.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wang, M. T., Degol, J. L., & Henry, D. A. (2019). An integrative development-in-sociocultural-context model for children's engagement in learning. *American Psychologist*, 74(9),



1086–1102. <https://doi.org/10.1037/amp0000494>