

ปัจจัยที่เกี่ยวกับความพึงพอใจในการเรียนระบบออนไลน์บนแอปพลิเคชัน
Microsoft Teams
(Factors Affecting Satisfaction in Online Learning on Applications
Microsoft Teams)

สาธิต ธรรมเกศา¹, ดวงศักดิ์ กะตะศิลา², อีรวิทย์ เงินเกิด³
Satit Thammakasa¹, Tuangsakda Katasila², Teerawit Ngoenkoet³

¹คณะบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนา

²คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนา

³คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนา

¹Faculty of Business Administration, Chulalongkornrajavidyalaya University

²Faculty of Political Science, Chulalongkornrajavidyalaya University

³Faculty of Law, Chulalongkornrajavidyalaya University

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่เกี่ยวกับความพึงพอใจในการเรียนระบบออนไลน์บนแอปพลิเคชัน Microsoft Teams มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวกับความพึงพอใจในการเรียนระบบออนไลน์บนแอปพลิเคชัน Microsoft Teams และเพื่อ 2) เพื่อศึกษาปัญหาในการเรียนออนไลน์บนแอปพลิเคชัน Microsoft Teams ของมหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนา ประชากรที่ใช้ในการทำวิจัยฉบับนี้ คือนักศึกษาของมหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนา โดยกลุ่มตัวอย่างจะทำการเลือกโดยการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) จำนวน 100 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจในการเรียนระบบออนไลน์บนแอปพลิเคชัน Microsoft Teams พบว่า ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.77 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านโดยเรียงจากค่าเฉลี่ยมากไปน้อย ดังนี้ ด้านการเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 ด้านการเตรียมตัวในการเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.81 ด้านการใช้เทคนิคอุปกรณ์ช่วยเหลือในการเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.76 และด้านกระบวนการสร้างและความรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.32

คำสำคัญ: ความพึงพอใจ, ระบบออนไลน์, แอปพลิเคชัน, Microsoft Teams

Abstract

The study of factors related to satisfaction in online learning on the Microsoft Teams application has the following objectives: 1) to study factors related to satisfaction in online learning on the Microsoft Teams application and 2) to study problems in online learning on the Microsoft Teams application of Chulermkarnchana University. The population used in this research is students of Chulermkarnchana University. The sample group will be selected by purposive selection, totaling 100 people. The research instrument is a 5-level rating scale questionnaire. Data analysis uses frequency, percentage, mean, and standard deviation. The results of the research found that the analysis of factors affecting satisfaction in online learning on the Microsoft Teams application found that the overall mean was 3.77. When considering each aspect, ranked from highest to lowest mean, as follows: learning, mean was 4.21; preparation for learning, mean was 3.81; use of learning aids, mean was 3.76; and knowledge creation and process, mean was 3.32

Keywords: Satisfaction, Online, Application, Microsoft Teams

บทนำ

การเรียนการสอนออนไลน์ (online learning) จัดเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงวิธีเรียนในรูปแบบเดิม ๆ ให้เป็นการเรียนใหม่ที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการเรียนการสอน นอกจากนี้ความหมายอีกนัยหนึ่งยังหมายถึงการเรียนทางไกล (distance learning) การเรียนผ่านเว็บไซต์อีกด้วย การเรียนการสอนแบบออนไลน์ (online learning) จะเป็นการเรียนทางผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยอยู่ในรูปแบบของคอมพิวเตอร์เป็นการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่บวกเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสร้างการศึกษาที่มีปฏิสัมพันธ์คุณภาพสูง โดยไม่จำเป็นต้องเดินทางเกิดความสะดวกและเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว ทุกสถานที่ ทุกเวลา เป็นการสร้างการศึกษาตลอดชีวิตให้กับประชากร การเรียนการสอนแบบออนไลน์เป็นการศึกษาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนตามความชอบของตนเอง ในส่วนของเนื้อหาการเรียน ประกอบด้วย ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอ และสื่อผสม (Multimedia) อื่น ๆ สิ่งเหล่านี้จะถูกส่งตรงไปยังผู้เรียน ผ่าน Web Browser ทั้งผู้เรียน, ผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นทุกคน สามารถติดต่อ สื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็นแบบเดียวกับการเรียนในชั้นเรียนทั่วไป โดยการใช้ E-mail, Chat, Social Network เป็นต้น ด้วยเหตุนี้การเรียนรู้แบบออนไลน์ จึงเป็นเหมาะสำหรับทุกคน เรียนได้ทุกเวลาที่ผ่านมามีการพัฒนาเทคโนโลยีออนไลน์ด้านการเรียนการสอนมาอย่างตลอด ซึ่งได้รับความนิยมและแพร่หลายในกลุ่มคนบาง กลุ่มเท่านั้น ไม่ได้มีความแพร่หลายจนกลายเป็นกระแสหลักของการศึกษา โดยสามารถอนุมานได้จาก การเกิดนิยามการเรียนการสอนรูปแบบ

ต่าง ๆ เช่น การเรียนการสอนผ่านเว็บ (web-based instruction – WBI) การเรียนการสอนทางไกล (distance instruction) การเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม (programmed instruction) และยังมีการเรียนการสอนรูปแบบอื่น ๆ ที่สอดคล้องกันอีกมากมาย ทาง สถาบันการสอนเองก็มีเทคโนโลยีที่ออกแบบมา สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์อีกหลายอย่าง อย่างไรก็ตามแม้ว่าจะมีการเรียนการสอนออนไลน์มาเป็นระยะเวลากว่า 10 ปีแล้ว แต่ก็ยังไม่เป็นที่นิยมมากนัก ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากระบบการเชื่อมโยงสัญญาณอินเทอร์เน็ตยังไม่เร็วมากพอหรือยังไม่เสถียรจน สามารถดึงดูดให้ผู้เรียนหันมาเรียนผ่านระบบออนไลน์อย่างเต็มที่ แต่ก็มีสถานศึกษาหลายแห่งที่เปิด หลักสูตรการเรียนการสอนออนไลน์จำนวนไม่น้อย เมื่อเกิดวิกฤติ COVID 19 ระบบการเรียนการสอน ออนไลน์จึงเข้ามาอยู่ในกระแส เทคโนโลยีการประชุมทางไกล (video conferencing) ก็กลายเป็นอีก ช่องทางหนึ่งที่สามารถเปิดช่องทางการสื่อสารระหว่างบุคคลทำให้การทำงานหรือทำธุรกิจและทำ กิจกรรมอื่น ๆ ดำเนินไปได้อย่างราบรื่น เกิดมีแอปพลิเคชันอย่าง Zoom, Google Meet และ Microsoft Teams เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับภาคธุรกิจ ภาคบริการ และภาคการศึกษาได้นำไปใช้เพื่อความ สะดวกในการติดต่อสื่อสารและการศึกษา และเพื่อรักษา ระยะห่างทางสังคมลดการติดเชื้อโรคจากการ สัมผัสได้ (พระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน, 2563)

งานนำเสนอวิจัยเล่มนี้ สามารถช่วยบ่งชี้ถึงลักษณะของประโยชน์ Microsoft Teams เพื่อเป็น ผลประโยชน์ในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์หลัก ที่มหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนา กำหนดให้ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษา ให้ได้รับความรู้ ทักษะ และสมรรถนะตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร จากการดำเนินการดังกล่าวนี้ ผู้ทำวิจัย จึงได้ทำการทำวิจัยเรื่อง เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวกับความพึงพอใจในการเรียนระบบออนไลน์บนแอปพลิเคชัน Microsoft Teams เพื่อนำไปพัฒนาสื่อการเรียนและการสอนในชั้นเรียนของมหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษา และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของ นักศึกษา โดยประเมินจากความพึงพอใจของนักศึกษาจากการเรียนการสอนออนไลน์ ภายใต้สถานการณ์ การระบาดของโรค COVID-19 เพื่อนำผลการศึกษาไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ให้ สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ของผู้เรียน ตลอดจนนำเสนอข้อมูล เพื่อเป็นแนวทางใน การจัดการบริการสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ให้แก่นักศึกษาภายใต้สถานการณ์การระบาดของโรค COVID-19 อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งผลที่ได้จากการวิจัย ครั้งนี้จะนำไปเป็นแนวทางและแนวปฏิบัติในการ จัดการเรียนการสอนออนไลน์ต่อไป

Microsoft Teams คือ เครื่องมือที่ถูกออกแบบมาเพื่อเป็นสื่อกลางในการทำงานในด้านต่าง ๆ เช่น การติดต่อสื่อสาร การนัดหมาย การประชุม การประกาศ และการติดตามข่าวสาร การติดตามงาน หรือโครงการต่าง ๆ เป็นต้น โดยเป็นเหมือนศูนย์กลางในการเข้าถึงบริการต่าง ๆ ที่มีอยู่ในตัวระบบ Microsoft office 365 เช่น จัดการการสนทนา ไฟล์ และเครื่องมือของคุณทั้งหมดในพื้นที่ การทำงาน ของ Microsoft Teams สามารถเข้าถึง SharePoint OneNote powerBI และ Planner ได้ในทันที การ

สร้างและแก้ไขเอกสารได้โดยตรงจากในแอป ทำให้ทีมของคุณมีส่วนร่วมอยู่เสมอด้วยการรวมอีเมล การค้นหาตัวบุคคล ไฟล์และสนทนาได้อย่างอัจฉริยะจาก Microsoft Graph อีกทั้งมีจุดเด่นในด้านความสะดวกสบาย ความปลอดภัย รูปร่างหน้าตาที่ Modern ใช้งานได้ง่ายรวมถึงยังมีการจัดการแบ่งพื้นที่หรือกลุ่มในการทำงานกันอย่างชัดเจน ใช้เป็นพื้นที่ทำงานระหว่าง ผู้เรียน ผู้สอน หรือใช้ทำงานร่วมกันสำหรับบุคลากร เจ้าหน้าที่ และอาจารย์ (vstecs, 2022)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวกับความพึงพอใจในการเรียนระบบออนไลน์บนแอปพลิเคชัน Microsoft Teams เพื่อนำไปพัฒนาสื่อการเรียนและการสอนในชั้นเรียนของมหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนา
2. เพื่อศึกษาปัญหาในการเรียนออนไลน์บนแอปพลิเคชัน Microsoft Teams ของมหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนา

กรอบแนวคิดการวิจัย

"อธิบายกรอบแนวคิดการวิจัย อาจสร้างเป็นแผนภาพ ดังภาพที่ 1 TH SarabunPSK 16 pt ขนาดปกติ"



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและการสุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการทำวิจัย จะเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนา โดยกลุ่มตัวอย่างจะทำการเลือกโดยการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ จะเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนาจำนวน 100 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ

2. เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ โปรแกรม Microsoft Teams และ แบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจ
การใช้งาน Microsoft Teams

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้

3.1 แบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามแบบ
เลือกตอบ เกี่ยวกับเพศ อายุ ระดับชั้นปีที่ศึกษา สาขา และ ใช้แอปพลิเคชัน Microsoft Teams ละก็
ชั่วโมง

ส่วนที่ 2 ปัญหาในการเรียนแบบออนไลน์ โดยใช้แอปพลิเคชัน Microsoft
Teams เป็นคำถามแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) เกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคใน
การเรียนแบบ ออนไลน์ ทั้งด้านการเตรียมตัวในการเรียน ด้านกระบวนการสร้างและความรู้ ด้านการใช้
เทคนิคอุปกรณ์ ช่วยเหลือในการเรียน และด้านการเรียน

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับสิ่งที่นักศึกษา
ต้องการ ให้มหาวิทยาลัยสนับสนุนในการเรียนแบบออนไลน์ จำนวน 1 ข้อ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำหนังสือรับรองและแนะนำตัวผู้วิจัยจากมหาวิทยาลัยที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อ
ขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลพร้อมทั้งนัดหมายเวลาและสถานที่ขอรับแบบสอบถามคืน

2. เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองจากการให้กลุ่มตัวอย่าง

3. เมื่อรับแบบสอบถามคืน ตรวจสอบความถูกต้อง สมบูรณ์ของการตอบ
แบบสอบถามเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป
ทางสถิติเพื่อการวิจัย โดยใช้ค่าความถี่ และค่าร้อยละ

5.2 การวิเคราะห์ปัญหาในการเรียนแบบออนไลน์ โดยใช้แอปพลิเคชัน Microsoft
Teams โดยใช้ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า กลุ่มตัวอย่างผู้ตอบ
แบบสอบถามจำนวน 100 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 67 คน และเป็นเพศชาย จำนวน 33 คน
ส่วนใหญ่อายุในช่วงต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 72 คน และอายุ 20-25 ปี จำนวน 28 คน ส่วนใหญ่มีระดับชั้น
ปีที่ 1 จำนวน 45 คน รองลงมา ชั้นปีที่ 4 จำนวน 30 คน ชั้นปีที่ 2 จำนวน 15 คน และ ชั้นปีที่ 3 จำนวน
10 คน ส่วนใหญ่อยู่ในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 63 คน สาขาวิชาการจัดการ จำนวน 25 คน

สาขาบัญชี จำนวน 11 คน ส่วนใหญ่ใช้แอปพลิเคชัน Microsoft Teams วันละ 5 ชั่วโมงขึ้นไป จำนวน 65 คน รองลงมา 3-5 ชั่วโมง จำนวน 28 คน และ 1-3 ชั่วโมง จำนวน 7 คน

ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจในการเรียนระบบออนไลน์บนแอปพลิเคชัน Microsoft Teams พบว่า ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.77 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านโดยเรียงจากค่าเฉลี่ยมากไปน้อย ดังนี้ ด้านการเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 ด้านการเตรียมตัวในการเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.81 ด้านการใช้เทคนิคอุปกรณ์ช่วยเหลือในการเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.76 และ ด้านกระบวนการสร้างและความรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.32

อภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการให้ความสำคัญต่อปัจจัยความพึงพอใจในการเรียนระบบออนไลน์บนแอปพลิเคชัน Microsoft Teams

ผลการวิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคล ด้านเพศ อายุ สาขาที่ศึกษา ระดับชั้นปีที่ศึกษา และ การใช้ โปรแกรม Microsoft Teams พบว่าโดยรวมไม่มีความสัมพันธ์กัน เพราะสภาวะแวดล้อมปัจจัยด้านอื่น เช่น การเกิดโรคระบาด covid -19 ทำให้เกิดการเรียนออนไลน์ เป็นต้น

พฤติกรรมการเรียนออนไลน์ของนักศึกษา นักศึกษาเห็นว่าสื่อการเรียนออนไลน์เป็นสื่อที่เป็นประโยชน์และสามารถเข้าถึงได้ง่ายอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ นักศึกษามหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนา ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการระบาดของโรค COVID-19 คลี่คลาย ต้องการให้มหาวิทยาลัยจัดการ เรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended learning) ทั้งจัดการเรียน การสอนแบบในชั้นเรียนและแบบ ออนไลน์ ซึ่งการเรียนการสอนแบบผสมผสานนี้เป็นรูปแบบการเรียนที่สามารถตอบสนองการเรียนรู้รายบุคคลได้และถือเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญ เนื่องจากการจัดการเรียน การสอน ทั้ง 2 รูปแบบนั้นมีข้อดีและข้อจำกัด โดยการเรียนการสอนแบบในชั้นเรียนนั้น นักศึกษาจะได้เจอกับการ อภิปราย แบบเผชิญหน้า ซึ่งสามารถสอบถามในสิ่งที่สงสัย ปรึกษาเรื่องการเรียนและการใช้ชีวิต กระตุ้นให้ นักศึกษามีความรับผิดชอบมากขึ้น และไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และสัญญาณ อินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังได้พบปะเพื่อน ๆ ในสาขาวิชา สามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน ซึ่งเป็นการ สร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคล ส่วนการเรียนการสอนแบบออนไลน์นั้น ช่วยให้นักศึกษามีเสรีภาพในการ เรียนรู้สามารถเข้าถึงเนื้อหาวิชาหรือสิ่งที่สนใจอย่างสะดวกผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทุกเวลา ทุก สถานที่ รวมทั้งสามารถฝึกฝนทักษะในการใช้สื่อและเทคโนโลยีของนักศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่ อาจจะมีข้อจำกัด ในเรื่องของการเข้าถึง การแก้ไขปัญหาในสถานการณ์จริง และนักศึกษาบางคนที่ไม่ มี อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์หรือมีอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์แต่อุปกรณ์นั้นไม่เอื้ออำนวยต่อการเรียนในแบบ ออนไลน์แต่อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนแบบออนไลน์นั้น ยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการและ เป้าหมายทางการศึกษาได้ทุกรายวิชา โดยเฉพาะรายวิชาที่ต้องมีการใช้ทักษะปฏิบัติการเป็นหลัก ดังนั้น

การผสมผสานการจัดการเรียนการสอนทั้ง 2 รูปแบบ จึงเป็นสิ่งที่ทางหลักสูตรและมหาวิทยาลัยจะต้องนำไปพิจารณาเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

จากการศึกษาเรื่องปัจจัยความพึงพอใจในการเรียนระบบออนไลน์บนแอปพลิเคชัน Microsoft Teams ของมหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนา อภิปรายผล ดังนี้

1.1 ควรมีการศึกษาพฤติกรรมกรเรียนแบบออนไลน์และความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ของนักศึกษาทุกสาขาวิชา เพื่อนำผลการศึกษาไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมกรเรียน แบบออนไลน์ของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม หรือศึกษาเปรียบเทียบการเรียนการสอนแบบออนไลน์และการเรียนแบบปกติ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาว่ามีความแตกต่างกันอย่างไร

1.2 ควรมีการสำรวจความต้องการสิ่งสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ของ อาจารย์ทุกคณะ เพื่อนำผลการศึกษาไปเป็นแนวทางในบริหารจัดการและการสนับสนุนการจัดการเรียน การสอนแบบออนไลน์ของคณาจารย์ภายใต้สถานการณ์การระบาดของโรค COVID-19 ให้มีประสิทธิภาพ มากขึ้น

1.3 อาจารย์ผู้สอนควรใช้แพลตฟอร์มสำหรับการเรียนการสอนเพียงอย่างเดียว เช่น ใช้ Microsoft Teams ตามข้อกำหนดของมหาวิทยาลัย เพื่อไม่ให้นักศึกษาเกิดความสับสน คณะหรือมหาวิทยาลัยควรทำความเข้าใจกับคณาจารย์ผู้สอนให้ปฏิบัติ ตามเงื่อนไขต่าง ๆ อย่างเคร่งครัด หรือหารือร่วมกันเพื่อสร้างแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อใช้เป็นแนวทางการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนแบบออนไลน์ในภาคการศึกษาต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนาหรือปรับปรุงงานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ ที่มีบริบทใกล้เคียง โดยให้มีการผสมผสานระหว่างการเรียนรู้แบบอินเตอร์แอ็กทีฟ (Web based interactive learning) และการเรียนรู้แบบนำตนเองผ่านเว็บ (Web-based self-directed learning)

2.2 ควรมีการทำวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมประยุกต์ต่าง ๆ เช่น Microsoft Teams, Zoom, Google Meet เป็นต้น

2.3 ควรทำการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบปกติกับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ต่าง ๆ



อ้างอิง

พระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน. (2563). ราชกิจจานุเบกษา, เล่ม 122 ตอนที่ 58 ก, น. 1-9

Vstecs. (2022). แนะนำ Microsoft Teams ซอฟต์แวร์การประชุมระดับองค์กรทำงาน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://www.vstecs.co.th/csp/microsoft-teams.html>