



การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลในการสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ในจังหวัดสุพรรณบุรี

The Development of Digital Platforms to Support for Higher Education in Suphanburi Province

¹ภัทรกุล ศิลปรัตน์, ²พระครูธรรมธรรมาภรณ์ จตตมโล

¹Phattharakul Silparat, ³Phrakhu Dhammadhon Samart Jatthamalo

¹ภาควิชาภูมิศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

²หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา วิทยาลัยสงฆ์สุพรรณบุรีศรีสุวรรณภูมิ
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

¹Department of Geography, Faculty Education, Ramkhamhaeng University

²Bachelor of Education Program in Social Studies, Suphanburi Srisuvarnabhumi
Buddhist College, Mahachulalongkornrajavidyalaya University

¹Corresponding author, e-mail: Phatthasil@gmail.com

Received: February 10, 2025; Revised: July 06, 2025; Accepted: July 13, 2025



บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี” ซึ่งมีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษารูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลในการสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี 2) เพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลร่วมกันในการสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี และ 3) เพื่อประเมินผลของแพลตฟอร์มดิจิทัลในการสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี ด้วยกระบวนการวิจัยแบบผสมวิธีทั้งในเชิงเอกสาร (Documentary Research) และข้อมูลเชิงประจักษ์จากการสัมภาษณ์ การประชุมกลุ่มย่อย การปฏิบัติการแจกแบบสอบถามในพื้นที่ เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mix Method) การจัดกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ร่วมกันเพื่อสร้างรูปแบบในการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลให้เหมาะสมกับความต้องการการใช้งานของบุคลากรทางการศึกษา โดยมุ่งเน้นสาระสำคัญด้านเนื้อหาที่กำหนดไว้ โดยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ตามประเด็นหัวข้อ ผลจากการศึกษาพบว่า มหาวิทยาลัยในพื้นที่ศึกษา ได้แก่ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตสุพรรณบุรี สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี วิทยาลัยสงฆ์สุพรรณบุรีศรีสุวรรณภูมิ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ วิทยาเขตสุพรรณบุรี มีการใช้แพลตฟอร์ม MOOC Speexx และ E-learning ในการศึกษารูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลพบว่า Google Sites เป็นแพลตฟอร์มที่เหมาะสมสำหรับการสร้างเว็บไซต์ในเชิงวิชาการ โดยมีจุดเด่นในเรื่อง ความสะดวกในการใช้งาน การเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้โดยพิจารณาใน 4 มิติหลัก ได้แก่ ประสิทธิภาพของแพลตฟอร์ม ความสะดวกในการใช้งาน ผลกระทบต่อการเรียนรู้ และข้อจำกัดและแนวทางพัฒนา

คำสำคัญ: แพลตฟอร์มดิจิทัล, ระดับอุดมศึกษา, จังหวัดสุพรรณบุรี



Abstract

This research article study aimed to develop a digital platform to enhance university-level education in Suphan Buri Province, Thailand. The research was guided by three main objectives: (1) to examine existing digital platform models used in supporting higher education within the province; (2) to collaboratively develop a digital platform that addresses the contextual needs of educational institutions; and (3) to evaluate the effectiveness of the developed platform. A mixed-methods research design was employed, integrating documentary research with empirical data collection through interviews, focus group discussions, participatory action processes, and field-based questionnaire surveys. A content analysis approach was applied to systematically analyze the data across predetermined themes. The study found that the universities within the study area, including Kasetsart University, Suphanburi Campus, Thailand national sports university, Suphanburi Campus, Suphanburi Sri Suvarnabhumi Buddhist College, Mahachulalongkornrajavidyalaya University, and Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi, Suphanburi Campus, utilize platforms such as MOOC, Speexx, and E-learning to facilitate teaching and learning. Among the digital platforms examined, Google Sites was identified as the most appropriate tool for academic website development due to its ease of use and its capacity to promote expanded learning opportunities. The evaluation framework focused on four key dimensions: platform efficiency, user accessibility, learning impact, and limitations with proposed directions for further development.

Keywords: Digital Platforms, Higher Education, Suphanburi Province.

บทนำ

นวัตกรรมมาจากรากศัพท์ของภาษาละตินคำว่า “Innovation” แปลว่า “ทำสิ่งใหม่ขึ้นมา” นวัตกรรมทางการศึกษาจึงหมายถึงการประดิษฐ์สิ่งประดิษฐ์ที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ หรือพัฒนาจากรูปแบบเพื่อแก้ปัญหาที่จะทำให้การศึกษาหรือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดีขึ้นกว่าเดิม (สมบูรณ์ สงวนญาติ, 2534) ทำให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงในการเรียนรู้ ทั้งยังก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 มีการปรับโครงสร้างหลักสูตรการศึกษาให้ทันสมัย มีการนำเทคโนโลยีและการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงเข้ามามีส่วนในการจัดการเรียนการสอน และปรับระบบดึงดูด การคัดเลือก การผลิตและพัฒนาครูที่นำไปสู่การมีครูสมรรถนะสูง เป็นครูยุคใหม่ที่สามารถออกแบบและจัดระบบการสร้างความรู้ สร้างวินัย กระตุ้นและสร้างแรงบันดาลใจ เปิดโลกทัศน์ มุมมองของเด็กและครูด้วยการสอนในเชิงแสดงความคิดเห็นให้มากขึ้น ควบคู่กับหลักการทางวิชาการ สอดคล้องกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ที่ผ่านมาในระยะเวลา มากกว่า 2 ปีทำให้แพลตฟอร์มดิจิทัล (Digital Platforms) ออนไลน์เป็นวิธีการหนึ่งที่ถูกนำมาใช้แก้ปัญหา และเพิ่มศักยภาพในการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาให้มีสมรรถนะตาม ตำแหน่งของแต่ละบุคคล ตามที่แต่ละหน่วยงานคาดหวังการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการสอนจากเดิมที่อยู่ใน สถานศึกษามาเป็นรูปแบบออนไลน์นี้ทำให้เกิดนวัตกรรมทั้งที่เป็นสิ่งใหม่ และมีอยู่แล้วนำมาปรับปรุงให้ แก้ไขให้ดียิ่งขึ้นเพื่อให้มีศักยภาพในการใช้งาน



การพัฒนาองค์ความรู้เพื่อตอบสนองการเปลี่ยนแปลงของกระแสโลก: แนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์มสำหรับประเทศไทย ที่มีความสอดคล้องกับแผนพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบสอง พ.ศ. 2560-2564 (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560) ในยุทธศาสตร์ที่ 1 การเสริมสร้าง และพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ เพื่อเตรียมคนในสังคมไทยให้มีความสามารถในการดำรงชีวิตสำหรับโลก ศตวรรษที่ 21 โดยมีเป้าหมายให้สังคมไทยทุกช่วงวัยมีทักษะ ความรู้ และความสามารถเพิ่มขึ้น และได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพสูงตามมาตรฐานสากล สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง และมีความสอดคล้องกับแผนการปฏิรูปประเทศ ด้านการศึกษา เรื่องที่ 5 การปฏิรูปการจัดการเรียน การสอนเพื่อตอบสนองการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 และเรื่องที่ 7 การปฏิรูป การศึกษา และการเรียนรู้โดยการพลิกโฉมด้วยระบบดิจิทัล ในประเด็น การปฏิรูปการเรียนรู้ด้วยดิจิทัล ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ด้วยดิจิทัลแห่งชาติ (Digital Learning Reform: National Digital Learning Platform (NDLP)) เพื่อเผยแพร่แนวปฏิบัติที่ดีและแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศทั้งในระบบการศึกษาเพื่อคุณวุฒิ ตามระบบ และการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตลอดจนส่งเสริมและ ขยายผลนำไปปฏิบัติในวงกว้าง และได้กำหนดให้เป็นแผนระยะเร่งด่วน ในประเด็นที่ 4 สร้าง “ดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้แห่งชาติ” ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลนำความรู้ และวิธีการเรียนรู้ไปสู่โรงเรียน นักเรียน และครูทั่วประเทศ โดยเฉพาะในท้องถิ่นห่างไกล และ สอดคล้อง กับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 (สำนักงาน เลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ได้กำหนดยุทธศาสตร์ที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ ในยุทธศาสตร์ที่ 3 เป็นเรื่องการพัฒนาคุณภาพคนทุกช่วงวัย การใช้โปรแกรมที่หลากหลายรูปแบบเนื่องจากต้องใช้สื่อการสอนที่มีความหลากหลายและอยู่อย่างกระจัดกระจายทำให้ผู้เรียนประสบปัญหาในการใช้งานซึ่งเป็นส่วนทำให้ ประสิทธิภาพในการศึกษาที่ควรจะมีเพิ่มขึ้นกลับลดน้อยลงจากปัญหานี้จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนา แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรีเพื่อแก้ปัญหาความ กระจัดกระจายของเครื่องมือดังกล่าว และเพื่อประสิทธิภาพในการเรียนการสอนของผู้เรียนสูงสุด

แพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับการศึกษาระดับอุดมศึกษาสามารถจำแนกออกเป็นหลายประเภท ได้แก่ ระบบจัดการการเรียนรู้ (Learning Management Systems: LMS) เช่น Moodle, Blackboard และ Canvas ซึ่งช่วยให้ผู้สอนสามารถออกแบบหลักสูตร บริหารจัดการเนื้อหา และประเมินผลผู้เรียนได้ อย่างมีประสิทธิภาพ แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์แบบเปิด (Massive Open Online Courses: MOOCs) เช่น Coursera, edX, Google Site และ Future Learn ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงหลักสูตร จากมหาวิทยาลัยชั้นนำทั่วโลก แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning Platforms) เช่น Google Classroom และ Microsoft Teams ที่ช่วยส่งเสริมการทำงานกลุ่มและการปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน แพลตฟอร์มที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์และการเรียนรู้ด้วยเครื่อง (AI & Machine Learning-Based Platforms) ซึ่งช่วยสนับสนุนการเรียนรู้แบบปรับแต่งเฉพาะบุคคล (Personalized Learning)

การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษาในระดับอุดมศึกษาควรคำนึงถึงแนวคิดและหลักการ ที่สำคัญ ได้แก่ การออกแบบที่เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (User-Centered Design) เพื่อให้แพลตฟอร์มใช้งานง่ายและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและผู้สอน การเรียนรู้แบบปรับแต่งเฉพาะบุคคล (Personalized Learning) โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อแนะนำเนื้อหาและกิจกรรม การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคล การเปิดกว้างและการเข้าถึงได้ (Open Access & Accessibility) เพื่อให้ผู้เรียนทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงเนื้อหาและทรัพยากรทางการศึกษาได้อย่างเท่าเทียม การบูรณาการ เทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัย เช่น เทคโนโลยีคลาวด์ (Cloud Computing), บล็อกเชน (Blockchain) และ



ความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) เพื่อยกระดับประสบการณ์การเรียนรู้ ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวของข้อมูล (Data Privacy & Security) เพื่อปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ใช้และป้องกันความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ จากแนวคิดและหลักการดังกล่าว แพลตฟอร์มดิจิทัลจึงถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนการศึกษาในยุคดิจิทัล โดยช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน สนับสนุนการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น และเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต

จากแนวคิดและหลักการดังกล่าวแพลตฟอร์มดิจิทัลจึงถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนการศึกษาในยุคดิจิทัล โดยช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน สนับสนุนการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต โดยเฉพาะในจังหวัดสุพรรณบุรีที่มีความพยายามในการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้าสู่ระบบการศึกษาเพื่อพัฒนาองค์ความรู้และทักษะของนักศึกษาให้พร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัล

โครงการวิจัยนี้เป็นการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรีเป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mix Method) ได้แก่ งานวิจัยเชิงคุณภาพด้วยวิธีการจัดกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และนำไปสู่พัฒนาเพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ใช้ในทางการเรียนการสอนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนมีกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้สอดคล้องกับการศึกษาในยุคดิจิทัล

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลในการสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี
2. เพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลร่วมกันในการสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี
3. เพื่อประเมินผลของแพลตฟอร์มดิจิทัลในการสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี” งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method Research) ทั้งการจัดกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ร่วมกันเพื่อสร้างรูปแบบและพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลให้เหมาะสมกับความต้องการการใช้งานของบุคลากรทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย 1) งานวิจัย วิทยานิพนธ์ หนังสือและตำรา 2) แบบสัมภาษณ์/สนทนากลุ่ม และแบบสนทนากลุ่ม 3) แบบประเมินผล

เมื่อทำการศึกษารูปแบบและสภาพปัญหา รวมไปถึงความต้องการของผู้ที่ใช้แพลตฟอร์มแล้ว โดยการใช้การจัดกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อนำไปสู่กระบวนการพัฒนาแพลตฟอร์มเพื่อสนับสนุนการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย จากนั้นนำไปทดลองใช้และประเมินผลต่อไป

1. การศึกษาเชิงเอกสาร (Document Research) เป็นการศึกษาและรวบรวมข้อมูลแพลตฟอร์มทางการศึกษาในจังหวัดสุพรรณบุรี จากหนังสือ ตำรา งานวิจัย บทความ บันทึกรายการทางวิทยุ โทรทัศน์ สื่อออนไลน์



2. การสำรวจ (survey) แพลตฟอร์มทางการศึกษากับสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา ในจังหวัดสุพรรณบุรี

3. การสัมภาษณ์เจาะลึก (in-depth interview) เป็นการเก็บข้อมูลเชิงพื้นที่แบบเจาะจง จากการสัมภาษณ์กลุ่มประชาชนในพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรี ประกอบด้วย 1) บุคลากรทางการศึกษา จำนวน 6 คน 2) นิสิต/นักศึกษา จำนวน 6 คน และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านแพลตฟอร์มทางการศึกษา จำนวน 2 คน รวมทั้งหมด 14 คน

4. การสนทนากลุ่มย่อย (Focus group) เป็นข้อมูลวิจัยเชิงคุณภาพจากการเก็บจากข้อมูลปฐมภูมิ (Primary data) ที่จัดเก็บข้อมูลในการรวมกลุ่มสมาชิก จากการทำงานร่วมกัน จากการสนทนากลุ่มประชาชนในพื้นที่ ประกอบด้วย 1) บุคลากรทางการศึกษา จำนวน 3 คน 2) นิสิต/นักศึกษา จำนวน 3 คน และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านแพลตฟอร์มทางการศึกษา จำนวน 1 คน รวมทั้งหมด 7 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย/การสร้างเครื่องมือการวิจัย

1. ชนิดของเครื่องมือวิจัย แบบสำรวจ แบบสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่มย่อยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยดำเนินการ ดังนี้

เครื่องมือที่นำมาใช้สำหรับกำหนดระเบียบวิธีการวิจัยหรือกระบวนการวิจัย การวิจัยได้กำหนดกระบวนการวิจัยโดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย การวิจัยเชิงเอกสาร ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการศึกษาและค้นคว้าจากเอกสารทางวิชาการ ตำรา ตลอดจนผลงานวิจัยประเภทต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในการกระบวนการสร้างพื้นฐานขององค์ความรู้ในทางวิชาการ เกี่ยวกับแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการศึกษาในระดับอุดมศึกษาในจังหวัดสุพรรณบุรี อันเป็นแนวทางการสำคัญในการนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ที่สามารถนำไปใช้ในกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลทางวิชาการที่มีประสิทธิภาพส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลตามกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ที่มีลักษณะเป็นการสัมภาษณ์เจาะลึกข้อคำถามที่สามารถนำไปใช้ในกระบวนการสัมภาษณ์แบบขึ้นที่ไม่มี การกำหนดโครงสร้างของข้อคำถามที่มีความชัดเจนตายตัว โดยเป็นแต่เพียงการกำหนดแนวข้อคำถามแบบเปิดกว้าง หรือเป็นการใช้แบบสัมภาษณ์ปลายเปิด ซึ่งเป็นกระบวนการวิจัยที่มีผลทำให้ข้อคำถามมีความยืดหยุ่นและเปิดกว้างการสัมภาษณ์เจาะลึกเป็นเทคนิคและกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพที่มีความเหมาะสมอย่างยิ่งในการนำมาใช้ในการสัมภาษณ์ส่วนบุคคล โดยเฉพาะอย่างยิ่งบุคคลที่เป็นผู้ที่มีความรู้และความชำนาญหรือมีความเชี่ยวชาญในเรื่องที่กำลังดำเนินการกระบวนการวิจัย เปิดโอกาสให้ผู้ที่มีความรู้และความชำนาญหรือมีความเชี่ยวชาญสามารถแสดงความคิดเห็นหรือทรรศนะได้อย่างหลากหลายผู้สัมภาษณ์สามารถที่จะดำเนินการสัมภาษณ์ และสามารถที่จะสอบถามที่สำคัญ และมีความน่าสนใจในแต่ละประเด็นของคำตอบ จากผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยหรือผู้ให้สัมภาษณ์ อันทำให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่มีความหลากหลาย และข้อเท็จจริงในทางดำเนินการและใช้เครื่องมือ ได้แก่ แบบสำรวจ แบบสัมภาษณ์ แบบสนทนากลุ่มย่อย ประกอบด้วยเนื้อหา จำนวน 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานผู้ให้ข้อมูลทั่วไป เช่น ข้อมูลส่วนตัวผู้ให้ข้อมูล เพศ สถานภาพ วัตถุประสงค์รูปแบบการจัดกิจกรรมเพื่อสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับอารยธรรมทวารวดีในจังหวัดสุพรรณบุรี

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับองค์ความรู้และหลักฐานเชิงประจักษ์ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาการตลาดต่อไป

1. แบบสำรวจ เป็นการสำรวจความต้องการของแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการศึกษา

2. แบบสัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องในประเด็นการศึกษาวิจัยดังกล่าว

3. การประชุมชมกลุ่มย่อย (Focus Group) หรือเวทีสัมมนา เพื่อที่จะได้ทราบถึงข้อมูลเชิงลึก รวมถึงความต้องการพัฒนาความร่วมมือเป็นเครือข่ายการสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการศึกษาต่อไป



2. การสร้างเครื่องมือวิจัย

กระบวนการในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการวิจัยได้กำหนดให้ใช้วิธีสัมภาษณ์เจาะลึก โดยกระบวนการสัมภาษณ์แบบขึ้นนำอันเป็นกระบวนการสัมภาษณ์ที่มีลักษณะที่ไม่มีข้อคำถามที่เป็นมาตรฐานเป็นการกระบวนการสัมภาษณ์ที่ไม่มีการกำหนดโครงสร้างของข้อคำถามที่ นำมาใช้ในการสัมภาษณ์เจาะลึก เพียงแต่มีการกำหนดลักษณะของข้อคำถามที่มีลักษณะเปิดกว้าง แต่มีความยืดหยุ่น และมีการนำคำผู้ให้สัมภาษณ์แต่ละคนตามสถานการณ์ที่มีการขับเคลื่อนหรือเปลี่ยนแปลงไปได้ ตลอดเวลาส่วนการกำหนดกระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบการวิจัยหรือการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดกระบวนการและขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1) แบบสัมภาษณ์สำหรับการสนทนากลุ่มเพื่อศึกษาและแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในบริบทสถานการณ์ที่เป็นจริง ด้วยการสัมภาษณ์เจาะลึก โดยกระบวนการสัมภาษณ์แบบขึ้นนำอันเป็นกระบวนการสัมภาษณ์ที่ไม่มีรูปแบบข้อคำถามที่ตายตัว หรือกระบวนการสัมภาษณ์ที่มีลักษณะที่ไม่มีข้อคำถามที่เป็นมาตรฐานเป็นการกระบวนการสัมภาษณ์ที่ไม่มีการกำหนดโครงสร้างของข้อคำถามที่นำมาใช้ในการสัมภาษณ์เจาะลึก เพียงแต่มีการกำหนดลักษณะของข้อคำถามที่มีลักษณะเปิดกว้างมีความยืดหยุ่น

2) นำแพลตฟอร์มที่พัฒนาขึ้นในระยะที่ 2 มาใช้ในการเรียนการสอนจริงในระดับมหาวิทยาลัย

3) กระบวนการทดสอบและการประเมินผลแพลตฟอร์มโดยใช้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตนักศึกษาที่ได้ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล และวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนโดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยใช้เกณฑ์ประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

3. กระบวนการและขั้นตอน ในการดำเนินการกระบวนการวิจัย ดังนี้

1) การศึกษาเอกสารและข้อมูลเกี่ยวกับแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการศึกษา

2) การสนทนากลุ่ม เพื่อศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการศึกษา

3) จัดสัมมนาประเมินผลแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการศึกษาจากการวิจัย

4. การหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัยเป็นแบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล/การปฏิบัติการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล/การดำเนินการที่หลากหลาย เพื่อให้ได้ข้อมูลและแนวปฏิบัติให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ขั้นตอนแรก ศึกษารูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เก็บข้อมูลโดยการสนทนากลุ่ม (Focus group discussion) จากกลุ่มสถาบันการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรีที่ยินดีให้ข้อมูลและเข้าร่วมในการศึกษาวิจัย

2. ขั้นตอนสอง พัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในประเทศไทย ประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

1) การวิเคราะห์จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และนำรูปแบบที่ได้จากการเก็บข้อมูลโดยการสนทนากลุ่ม (Focus group discussion) จากกลุ่มสถาบันการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยภายในพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรีมาออกแบบโครงสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี โดยที่ในแพลตฟอร์มจะต้องมีอย่างน้อย 3 วิชา

2) นำร่างแพลตฟอร์มไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาดูตรวจสอบความตรงของเนื้อหา

3) ปรับปรุงแพลตฟอร์มดิจิทัลตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ



3. ขั้นตอนสาม การประเมินผลแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี

การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาทั้งในเชิงเอกสาร (Documentary Research) และข้อมูลเชิงประจักษ์ จากการสัมภาษณ์ การประชุมกลุ่มย่อย การปฏิบัติการแจกแบบสอบถามในพื้นที่ เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mix Method) การจัดกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ร่วมกันเพื่อสร้างรูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลให้เหมาะสมกับความต้องการการใช้งานของบุคลากรทางการศึกษา โดยมุ่งเน้นสาระสำคัญด้านเนื้อหาที่กำหนดไว้ โดยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ตามประเด็นหัวข้อต่างๆ จากนั้นจึงนำไปประเมินและพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทของการศึกษา

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาเรื่องการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งมีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษารูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลในการสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี 2) เพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลร่วมกันในการสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี และ 3) เพื่อประเมินผลของแพลตฟอร์มดิจิทัลในการสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี ผู้วิจัยการศึกษาทั้งในเชิงเอกสาร (Documentary Research) และข้อมูลเชิงประจักษ์ จากการสัมภาษณ์ การประชุมกลุ่มย่อย การปฏิบัติการแจกแบบสอบถามในพื้นที่ เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mix Method) การจัดกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ร่วมกันเพื่อสร้างรูปแบบในการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลให้เหมาะสมกับความต้องการการใช้งานของบุคลากรทางการศึกษา โดยมุ่งเน้นสาระสำคัญด้านเนื้อหาที่กำหนดไว้ โดยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ตามประเด็นหัวข้อ ได้ผลการศึกษา ดังนี้

1. รูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลในการสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี

เมื่อทำการศึกษาถึงรูปแบบและสภาพปัญหา รวมไปถึงความต้องการของผู้ที่ใช้แพลตฟอร์มแล้ว โดยการใช้การจัดกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อนำไปสู่กระบวนการพัฒนาแพลตฟอร์มเพื่อสนับสนุนการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย จากนั้นนำไปทดลองใช้และประเมินผลต่อไป

1) การศึกษาเชิงเอกสาร (Document Research) เป็นการศึกษาและรวบรวมข้อมูลแพลตฟอร์มทางการศึกษาในจังหวัดสุพรรณบุรี จากหนังสือ ตำรา งานวิจัย บทความ บันทึกรายงานที่เกี่ยข้องทั้งหมดในปัจจุบัน แพลตฟอร์มดิจิทัลได้กลายมาเป็นส่วนสำคัญในกระบวนการเรียนรู้เชิงวิชาการ ช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนการสอน การวิจัย และการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน โดยสามารถแบ่งแพลตฟอร์มเหล่านี้ออกเป็นหมวดหมู่หลักๆ ดังนี้:

1.1) แพลตฟอร์มการเรียนการสอนออนไลน์ (Online Learning Platforms)

ตัวอย่าง: Coursera, edX, Udemy, Google Site

- ใช้สำหรับการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีหลักสูตรหลากหลาย ตั้งแต่ระดับพื้นฐานจนถึงระดับขั้นสูง มีเนื้อหาครอบคลุมหลายสาขาวิชา เช่น เทคโนโลยี วิทยาศาสตร์ และธุรกิจ

- มักมีระบบการทดสอบและการให้ใบรับรองเมื่อสำเร็จหลักสูตร

1.2) ระบบจัดการการเรียนรู้ (Learning Management Systems: LMS)

ตัวอย่าง: Moodle, Google Classroom, Canvas



- ใช้สำหรับการจัดการหลักสูตร การมอบหมายงาน การติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียน และการประเมินผล

- เหมาะสำหรับสถาบันการศึกษาและองค์กรที่ต้องการสร้างระบบเรียนการสอนภายใน

1.3) แพลตฟอร์มการวิจัยและเผยแพร่ข้อมูลวิชาการ

ตัวอย่าง: ResearchGate, Academia.edu, Google Scholar

- ใช้สำหรับการเข้าถึงงานวิจัย การเผยแพร่ผลงานวิชาการ และการเชื่อมโยงเครือข่ายนักวิจัย

- ช่วยเพิ่มการมองเห็นและความน่าเชื่อถือของงานวิจัย

1.4) ฐานข้อมูลวิชาการ (Academic Databases)

ตัวอย่าง: PubMed, JSTOR, IEEE Xplore

- ใช้สำหรับการค้นคว้าเอกสารวิชาการ หนังสือ และบทความที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาในระดับสูง

- บางแพลตฟอร์มต้องสมัครสมาชิกเพื่อเข้าถึงข้อมูล

1.5) แพลตฟอร์มเครื่องมือช่วยการเรียนรู้และการสอน

ตัวอย่าง: Quizlet, Kahoot!, Padlet

- ช่วยเพิ่มความสนุกและประสิทธิภาพในการเรียนการสอน เช่น การทำแฟลชการ์ด การสร้างแบบทดสอบ หรือการจัดการอภิปรายในชั้นเรียน

1.6) แพลตฟอร์มการเขียนงานและการจัดการเอกสาร

ตัวอย่าง: Overleaf, Grammarly, Mendeley

- Overleaf ใช้สำหรับการเขียนเอกสารวิชาการในรูปแบบ LaTeX

- Grammarly ช่วยตรวจสอบและปรับปรุงภาษา

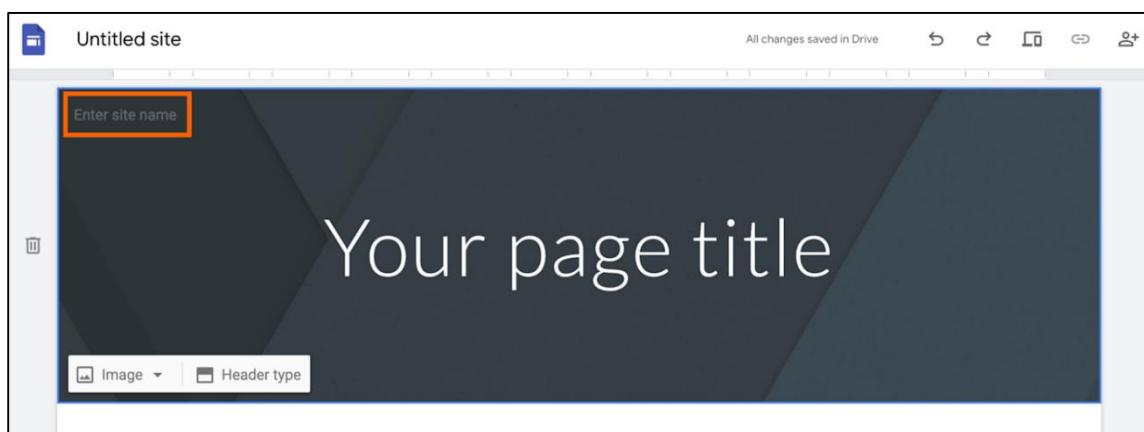
- Mendeley ใช้สำหรับจัดการข้อมูลอ้างอิงและการแชร์เอกสารวิจัย

การศึกษาในยุคดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการเรียนการสอน ซึ่งแพลตฟอร์มเหล่านี้ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนผ่านการใช้เครื่องมือดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายจากทุกที่ทุกเวลา แพลตฟอร์มดิจิทัลทางการศึกษามักจะพูดถึงหัวข้อต่างๆ ได้แก่ 1) การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในกระบวนการเรียนการสอน การศึกษาผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและสามารถปรับตัวตามความต้องการของผู้เรียนได้ โดยแพลตฟอร์มที่ใช้ในปัจจุบันอาจประกอบด้วยระบบการจัดการการเรียนรู้ (LMS) เช่น Moodle, Google Classroom หรือ Blackboard ซึ่งช่วยให้ครูและนักเรียนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ตลอดเวลา รวมถึงการแบ่งปันข้อมูลและสื่อการเรียนการสอน 2) การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม (Gamification) การนำการเล่นเกมนามาใช้ในกระบวนการเรียนรู้เป็นอีกหนึ่งคุณลักษณะที่แพลตฟอร์มดิจิทัลสามารถนำเสนอได้ ซึ่งสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนานและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น 3) การประเมินผลและการติดตามผลการเรียนการสอน การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลช่วยให้ครูสามารถติดตามพัฒนาการและผลการเรียนของนักเรียนได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ การใช้ข้อมูลที่ได้จากแพลตฟอร์มเพื่อปรับปรุงการสอนและการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่สำคัญในการพัฒนาการศึกษา 4) การสนับสนุนการเรียนรู้แบบพหุปัญญา (Multimodal Learning) แพลตฟอร์มดิจิทัลสามารถรองรับการเรียนรู้ในหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้จากวิดีโอ, เสียง, ข้อความ หรือสื่ออื่นๆ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเลือกวิธีการเรียนที่เหมาะสมกับตัวเอง 5) ผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อการศึกษการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลมีผลกระทบทั้งในด้านบวกและลบ การศึกษาผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงการศึกษา แต่ก็มีข้อจำกัด เช่น ปัญหาด้านการเข้าถึงเทคโนโลยีและการขาดทักษะ



ในการใช้เทคโนโลยีอย่างถูกต้องการศึกษาในยุคดิจิทัลกำลังเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ให้มีความยืดหยุ่นและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งนี้บทความวิชาการมักจะเน้นการวิเคราะห์การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการส่งเสริมการศึกษาและการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนในระดับต่างๆ

2) การศึกษาด้วยวิธีการจัดกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยใช้ข้อมูลวิจัยเชิงคุณภาพจากการเก็บจากข้อมูลปฐมภูมิ (Primary data) ที่จัดเก็บข้อมูลในการรวมกลุ่มสมาชิก จากการทำงานร่วมกันจากการสนทนากลุ่มประชาชนในพื้นที่ ประกอบด้วย 1) บุคลากรทางการศึกษา จำนวน 3 คน 2) นิสิต/นักศึกษา จำนวน 3 คน และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านแพลตฟอร์มทางการศึกษา จำนวน 1 คน รวมทั้งหมด 7 คน พบว่า Google Sites เป็นแพลตฟอร์มที่เหมาะสมสำหรับการสร้างเว็บไซต์ในเชิงวิชาการ ด้วยความสะดวกในการใช้งาน การทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์ และการบูรณาการกับบริการอื่นๆ ของ Google แม้ว่าจะมีข้อจำกัดในด้านการออกแบบและฟีเจอร์ขั้นสูง แต่ความสามารถในการเข้าถึงง่ายและต้นทุนต่ำทำให้ Google Sites เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์อย่างยิ่งในวงการการศึกษาและการวิจัย ผู้ใช้งานสามารถใช้แพลตฟอร์มนี้เพื่อเผยแพร่ข้อมูล ประสานงาน และสนับสนุนการเรียนรู้และการพัฒนาองค์ความรู้ในวงกว้าง



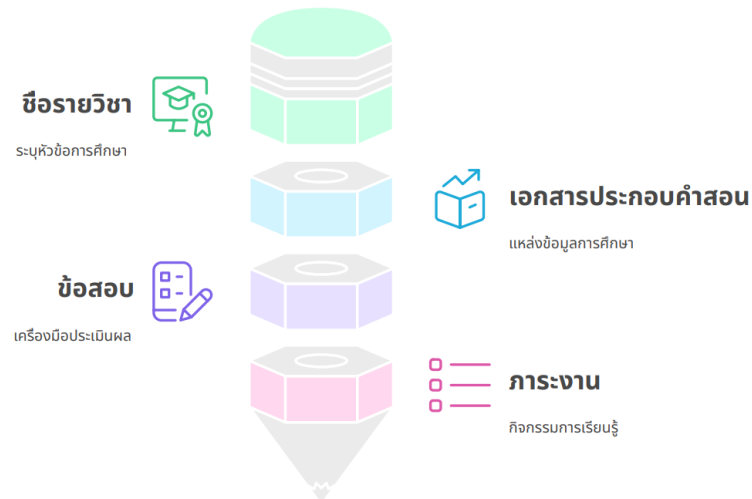
ภาพที่ 1 Google Sites interface

การประยุกต์ใช้ Google Sites ในเชิงวิชาการ เนื่องจากความสะดวกและความสามารถที่ตอบโจทย์การทำงานในเชิงวิชาการ ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ในด้านต่างๆ ได้แก่ การสร้างเว็บไซต์รายวิชา (Course Website) Google Sites สามารถใช้เป็นแพลตฟอร์มสำหรับการเผยแพร่ข้อมูลรายวิชา เช่น ตารางเรียน สื่อการเรียนการสอน การบ้าน และการประกาศต่างๆ การใช้ Google Sites ช่วยให้นักศึกษาสามารถเข้าถึงข้อมูลสำคัญได้ง่ายและสะดวก พอร์ตโฟลิโอส่วนตัว (Academic Portfolio) นักวิจัยและนักการศึกษาสามารถใช้ Google Sites ในการจัดทำพอร์ตโฟลิโอส่วนตัวเพื่อนำเสนอประวัติการศึกษา ผลงานวิจัย หรือโครงการต่างๆ การมีพอร์ตโฟลิโอออนไลน์ช่วยเพิ่มโอกาสในการสร้างเครือข่ายและการสมัครทุนหรือสมัครงานในเชิงวิชาการ การเผยแพร่งานวิจัยและโครงการ (Research Dissemination)

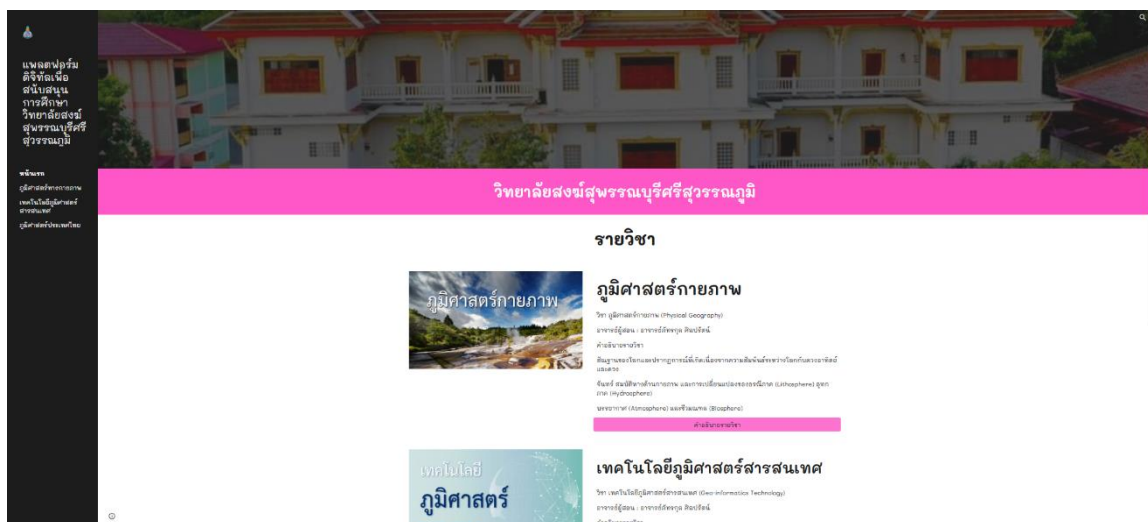
เมื่อทำการศึกษาถึงรูปแบบและสภาพปัญหา รวมไปถึงความต้องการของผู้ที่ใช้แพลตฟอร์มแล้ว โดยการใช้การจัดกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) จากการศึกษาจึงพบรูปแบบแพลตฟอร์มที่เหมาะสม คือ Google Sites เนื่องจากเป็นแพลตฟอร์มที่เหมาะสมสำหรับการเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัยหรือโครงการต่างๆ ตัวอย่างเช่น การจัดทำเว็บไซต์สำหรับงานประชุมวิชาการ เว็บไซต์โครงการวิจัย หรือฐานข้อมูลที่สามารถแชร์ให้กับผู้สนใจได้ การจัดการโครงการวิจัยร่วมกัน ทีมวิจัยสามารถใช้ Google Sites เป็นพื้นที่กลางสำหรับการรวบรวมเอกสาร แผนการดำเนินงาน และข้อมูลสำคัญของโครงการ นอกจากนี้ยังสามารถกำหนดสิทธิ์การเข้าถึงสำหรับสมาชิกในทีมเพื่อความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัว



การสร้างแหล่งข้อมูลการเรียนรู้ (Learning Resource Hub) แพลตฟอร์ม Google Sites สามารถใช้สร้าง ศูนย์กลางการเรียนรู้ที่รวบรวมแหล่งข้อมูล เช่น บทเรียน วิดีโอ คู่มือ หรือแบบฝึกหัดออนไลน์ ทำให้เหมาะสำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยมีองค์ประกอบของแพลตฟอร์ม ได้แก่ ชื่อรายวิชา เอกสารประกอบคำสอน ข้อสอบ และภาระงาน เป็นต้น (ภาพที่ 2)



ภาพที่ 2 องค์ประกอบของแพลตฟอร์มดิจิทัลทางการศึกษา



ภาพที่ 3 Google Sites interface ของ แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการศึกษา

ที่มา: <https://sites.google.com/view/mcusp>

2. การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลร่วมกันในการสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ในจังหวัดสุพรรณบุรี

จากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ในจังหวัดสุพรรณบุรี โดยใช้การเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) การสนทนากลุ่ม



(Focus Group) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) พบว่าปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลสามารถจำแนกออกเป็น 4 ด้านหลัก ได้แก่

1) ความต้องการและความคิดเห็นของผู้ใช้ บุคลากรทางการศึกษา และนักศึกษา มีความต้องการแพลตฟอร์มที่สามารถรองรับการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) และการเรียนรู้ออนไลน์ (Online Learning) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักศึกษาต้องการฟังก์ชันการใช้งานที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย สะดวกต่อการเรียนรู้ และสามารถโต้ตอบกับเนื้อหาที่หลากหลาย บุคลากรทางการศึกษาต้องการระบบที่สามารถสนับสนุนการบริหารจัดการหลักสูตร การประเมินผล และการติดตามพัฒนาการของนักศึกษา

2) การใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลในปัจจุบัน มหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรีมีการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลอยู่แล้ว แต่ยังพบปัญหาหลายประการ เช่น ข้อจำกัดด้านเทคนิค ความไม่ต่อเนื่องของการใช้งาน และการขาดการบูรณาการกับระบบเดิม พบว่ามีการใช้ระบบ Learning Management System (LMS) เช่น Moodle และ Google Classroom แต่ยังขาดฟีเจอร์ที่สามารถสนับสนุนการเรียนรู้แบบปรับแต่งเฉพาะบุคคล (Personalized Learning) และผู้สอนไม่สามารถแก้ไขข้อมูลได้เอง ทำให้ข้อมูลการเรียนการสอนจะไม่เป็นปัจจุบัน

3) ข้อจำกัดและอุปสรรคของแพลตฟอร์มดิจิทัลในปัจจุบัน ปัญหาทางด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี เช่น ความเร็วอินเทอร์เน็ตในบางพื้นที่ยังไม่เสถียร ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพการใช้งานของนักศึกษาและบุคลากร ความพร้อมของผู้ใช้งานพบว่ายังมีความแตกต่างกัน โดยเฉพาะในเรื่องทักษะทางเทคโนโลยีและความคุ้นเคยกับระบบดิจิทัล

4) แนวทางในการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัล ควรมีการออกแบบแพลตฟอร์มที่สามารถรองรับการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น และสามารถใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลา เพื่อช่วยสนับสนุนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล

จากการศึกษาการใช้ Google Site เป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี ผลการศึกษาพบว่า Google Site เป็นแพลตฟอร์มที่มีคุณสมบัติที่เหมาะสมต่อการนำมาใช้ในสถาบันอุดมศึกษา เนื่องจากใช้งานง่าย Google Site มีอินเทอร์เฟซที่ไม่ซับซ้อน ทำให้ผู้เรียน และบุคลากรทางการศึกษาสามารถสร้างและจัดการเนื้อหาด้วยตนเองได้ รองรับการทำงานร่วมกัน รองรับการทำงานแบบออนไลน์ร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยสามารถแชร์เอกสาร วิดีโอ ลิงก์ และสื่อการเรียนการสอนได้แบบปัจจุบัน ที่สำคัญ คือ สามารถบูรณาการกับเครื่องมือของ Google: สามารถเชื่อมต่อกับ Google Drive, Google Docs, Google Forms และ Google Calendar ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน อีกทั้งผู้สอนไม่ต้องมีทักษะการเขียนโค้ด ผู้สอนและผู้เรียนสามารถสร้างเว็บไซต์เพื่อใช้เป็นแหล่งเรียนรู้โดยไม่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านโปรแกรมมิ่ง และรองรับการเข้าถึงจากทุกอุปกรณ์ เว็บไซต์ที่สร้างจาก Google Site สามารถเข้าถึงได้ผ่านคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ความต้องการและความคิดเห็นของผู้ใช้งานจากการเก็บข้อมูลจากบุคลากรทางการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญ พบว่าผู้เรียนต้องการแพลตฟอร์มที่ใช้งานง่าย มีเนื้อหาครบถ้วน และสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว บุคลากรทางการศึกษาต้องการแพลตฟอร์มที่สามารถอัปเดตและแชร์เนื้อหาได้สะดวก รวมถึงสามารถใช้เป็นเครื่องมือบริหารจัดการหลักสูตรและการประเมินผล ผู้เชี่ยวชาญด้านแพลตฟอร์มการศึกษามองว่า Google Site เป็นตัวเลือกที่ดีสำหรับสถาบันอุดมศึกษาในจังหวัดสุพรรณบุรี เนื่องจากไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการพัฒนาแพลตฟอร์มใหม่ และสามารถปรับแต่งให้เหมาะสมกับบริบทของมหาวิทยาลัยในพื้นที่ นอกจากนี้ Google Site เป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลที่สามารถนำมาใช้สนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรีได้ โดยมีข้อดีในด้าน



ความง่ายในการใช้งาน ความสามารถในการทำงานร่วมกัน และการบูรณาการกับเครื่องมืออื่นของ Google อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อจำกัดบางประการ เช่น ฟังก์ชันการประเมินผลที่จำกัด และการออกแบบที่ไม่สามารถปรับแต่งได้มากนัก ดังนั้น การนำ Google Site ไปใช้ควรมีการพัฒนาเพิ่มเติม เช่น การผสานการทำงานร่วมกับเครื่องมืออื่น และการฝึกอบรมผู้ใช้งาน เพื่อให้สามารถใช้แพลตฟอร์มนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น



ภาพที่ 4 Google Sites interface ของ แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการศึกษา

ที่มา: <https://sites.google.com/view/mcusp>

3. การประเมินผลของแพลตฟอร์มดิจิทัลในการสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี

จากการนำไปใช้ในวิชาภูมิศาสตร์กายภาพในปีการศึกษาที่ 2/2567 ของหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา วิทยาลัยสงฆ์สุพรรณบุรีศรีสุวรรณภูมิ การศึกษานี้มุ่งเน้นการประเมินผลแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ใช้ในการสนับสนุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรี ผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยพิจารณาใน 4 มิติหลัก ได้แก่ (1) ประสิทธิภาพของแพลตฟอร์ม (2) ความสะดวกในการใช้งาน (3) ผลกระทบต่อการเรียนรู้ และ (4) ข้อจำกัดและแนวทางพัฒนา

(1) ประสิทธิภาพของแพลตฟอร์มดิจิทัล มีประสิทธิภาพการใช้งานดังนี้

- การเข้าถึงเนื้อหา: ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเอกสารประกอบการสอน วิดีโอ และแบบฝึกหัดออนไลน์ได้สะดวก
- การบริหารจัดการหลักสูตร: ผู้สอนสามารถอัปโหลดเนื้อหา จัดการชั้นเรียน และติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์: ไม่มีเครื่องมือสนับสนุนการสื่อสาร เช่น ฟอรัมสนทนา วิดีโอคอล และการส่งข้อความส่วนตัว จึงยังต้องใช้ช่องทางอื่นในการติดต่อกับผู้เรียน
- การรองรับอุปกรณ์ที่หลากหลาย: ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงแพลตฟอร์มได้จากคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน



(2) ความสะดวกในการใช้งาน จากการสำรวจความคิดเห็นของผู้ใช้งาน พบว่า Google Site เป็นแพลตฟอร์มที่มีความสะดวกต่อการใช้งานมาก เนื่องจาก

- อินเทอร์เฟซใช้งานง่าย: ไม่ต้องมีทักษะด้านเทคนิคก็สามารถสร้างและจัดการเนื้อหาได้
- รองรับภาษาไทย: ทำให้บุคลากรและนักศึกษาสามารถใช้งานได้สะดวก
- สามารถเข้าถึงได้ฟรี: ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มเติมในการใช้งาน

(3) ผลกระทบต่อการเรียนรู้ การประเมินผลในด้านผลกระทบต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนพบว่า การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลช่วยให้เกิด การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนี้

- ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง: นักศึกษาสามารถทบทวนเนื้อหาได้ตลอดเวลา ไม่ถูกจำกัดด้วยเวลาและสถานที่

- เพิ่มการมีส่วนร่วมของนักศึกษา: ฟีดแบ็กโต้ตอบ เช่น การตั้งคำถาม การทำแบบฝึกหัดและการสนทนาในฟอรัม ช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วม

- สนับสนุนการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์: ระบบแชตและวิดีโอคอลช่วยให้เกิดการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

- พัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง: นักศึกษาสามารถจัดการเวลาเรียนและเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมกับตนเองได้

(4) ข้อจำกัดและแนวทางการพัฒนา แม้ว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลจะมีข้อดีหลายประการ แต่ยังพบข้อจำกัดบางประการ ที่ต้องได้รับการพัฒนา ดังนี้

ข้อจำกัดที่พบ

- ปัญหาด้านอินเทอร์เน็ต: ในบางพื้นที่ของจังหวัดสุพรรณบุรี โดยเฉพาะพื้นที่ชนบท นักศึกษายังประสบปัญหาการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่เสถียร

- ขาดทักษะด้านดิจิทัล: บุคลากรและนักศึกษาบางกลุ่มยังขาดความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการเรียนการสอน

- ข้อจำกัดของแพลตฟอร์ม: บางแพลตฟอร์ม เช่น Google Site ไม่สามารถรองรับระบบประเมินผลที่ซับซ้อนได้

- ปัญหาด้านความปลอดภัยของข้อมูล: มีความกังวลเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวของข้อมูล โดยเฉพาะการจัดเก็บข้อมูลบนระบบคลาวด์

2) แนวทางการพัฒนา เพื่อให้แพลตฟอร์มดิจิทัลสามารถสนับสนุนการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรีได้ดียิ่งขึ้น ควรมีการดำเนินการดังต่อไปนี้

- พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านอินเทอร์เน็ต: เพิ่มความเสถียรของระบบอินเทอร์เน็ตให้ครอบคลุมพื้นที่มากขึ้น

- ฝึกอบรมทักษะดิจิทัล: จัดอบรมให้กับบุคลากรและนักศึกษาเกี่ยวกับการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

- ปรับปรุงระบบการประเมินผล: พัฒนาแพลตฟอร์มให้รองรับระบบติดตามผลการเรียนรู้ เช่น การวิเคราะห์ผลการเรียนอัตโนมัติ

- เสริมมาตรการด้านความปลอดภัย: เพิ่มการป้องกันข้อมูลส่วนตัว เช่น การเข้ารหัสข้อมูล และการกำหนดสิทธิ์การเข้าถึง

จากการประเมินผล พบว่า Google Site เป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลสามารถสนับสนุนการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยในจังหวัดสุพรรณบุรีได้เป็นอย่างดี โดยมีจุดเด่นในเรื่อง ความสะดวกในการใช้งาน



การเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อจำกัดบางประการ เช่น ปัญหาอินเทอร์เน็ต ข้อจำกัดด้านแพลตฟอร์ม และความกังวลด้านความปลอดภัยของข้อมูล ซึ่งควรได้รับการพัฒนาเพิ่มเติม การศึกษานี้เสนอแนวทางการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลในอนาคต โดยเน้นการปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี การฝึกอบรมทักษะดิจิทัล และการพัฒนาระบบประเมินผลที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เพื่อให้แพลตฟอร์มดิจิทัลสามารถตอบสนองความต้องการของการศึกษาในระดับอุดมศึกษาในจังหวัดสุพรรณบุรีได้อย่างแท้จริง

องค์ความรู้ที่ได้

1. ทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้ที่ใช้ในงานวิจัยนี้มุ่งเน้นไปที่การส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและมีประสิทธิภาพผ่านการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล Google Site ซึ่งสามารถให้โอกาสในการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดทั้งเวลาและสถานที่ นักศึกษาสามารถเข้าถึงเนื้อหาต่างๆ เช่น วิดีโอ ฟอรัม การทำแบบฝึกหัด และเอกสารประกอบการสอนได้ตามความสะดวกของตนเอง การเรียนรู้ผ่านช่องทางดิจิทัลนี้ยังช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

2. เทคโนโลยีการศึกษา

การศึกษาในยุคปัจจุบันเน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ การเลือกใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ Google Site เพื่อจัดการการเรียนการสอนในระดับมหาวิทยาลัยเป็นการตอบโจทยความต้องการของผู้เรียนที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยระบบการสื่อสารและการจัดการเนื้อหาที่มีประสิทธิภาพสามารถเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้และทำให้การเรียนรู้มีความต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม แพลตฟอร์มที่ใช้ในการศึกษาในปัจจุบันก็ยังคงต้องการการพัฒนาในบางด้านเพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานได้ดียิ่งขึ้น

3. การประเมินผลและการปรับปรุง

การประเมินผลในงานวิจัยนี้ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อรวบรวมข้อมูลจากผู้ใช้งานและประเมินความพึงพอใจในด้านต่างๆ เช่น ประสิทธิภาพความสะดวกในการใช้งาน และผลกระทบต่อการเรียนรู้ ข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มนี้ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจถึงข้อดีข้อเสียของการใช้แพลตฟอร์มในบริบทการศึกษาของวิทยาลัยสงฆ์สุพรรณบุรีศรีสุวรรณภูมิได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาและปรับปรุงแพลตฟอร์มให้มีความเหมาะสมกับการใช้งานมากขึ้นในอนาคต

4. การพัฒนาเทคโนโลยีและโครงสร้างพื้นฐาน

ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี เช่น การปรับปรุงความเสถียรของระบบอินเทอร์เน็ต และการเพิ่มการฝึกอบรมทักษะดิจิทัลให้กับทั้งบุคลากรและนักศึกษา เนื่องจากความไม่พร้อมในด้านเทคโนโลยีอาจเป็นอุปสรรคสำคัญที่ขัดขวางการใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างเต็มที่ การพัฒนาเหล่านี้สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนการสอนได้มากขึ้น

5. การจัดการการเรียนการสอน

การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการจัดการหลักสูตรการเรียนการสอนมีประโยชน์ในหลายด้าน เช่น การอัปเดตเนื้อหาการเรียนการสอน การติดตามผลการเรียนรู้ และการสร้างช่องทางการสื่อสารระหว่างอาจารย์และนักศึกษา การเพิ่มฟีเจอร์ต่างๆ ฟอรัมออนไลน์เป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น



เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2538). *เครื่องมือการทำงานแนวพัฒนาชุมชน*. กรุงเทพฯ: สมาคมทอเล็กแห่งประเทศไทย เพื่อการพัฒนา.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2543). *การจัดการเครือข่าย: กลยุทธ์สำคัญสู่ความสำเร็จของการปฏิรูปการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สถาบันอนาคตศึกษาเพื่อการพัฒนา.
- โกวิทย์ พวงงาม. (2539). *การศึกษารูปแบบและแนวทางการเสริมความเข้มแข็งขององค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.)*. กรุงเทพฯ: บพิธการพิมพ์.
- พระมหาสุทิตย์ อาภากร (อบอู่). (2547). *เครือข่าย: ธรรมชาติ ความรู้ และการจัดการ*. กรุงเทพฯ: โครงการสร้างเสริมการเรียนรู้เพื่อชุมชนเป็นสุข.
- พระดาวเหนือ บุตรสีทา. (2557). *การสร้างเครือข่ายและการจัดการเครือข่ายในการเผยแผ่พระพุทธศาสนาของชุมชนบ้านพบรมนาคสุข อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดสุโขทัย, วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการบริหารการพัฒนาสังคม, คณะพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์*.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2555). *CCPR โมเดล กระบวนทัศน์ใหม่ของผู้นำเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศศิประภา ชัยประสิทธิ์. (2553). *“องค์กรแห่งนวัตกรรม” ทางเลือกของผู้ประกอบการยุคใหม่*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สุภารัตน์ ฤกษ์อรุณทอง และคณะ. (2557). *ศึกษารูปแบบกระบวนการจัดการความรู้ของสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.
- สมบูรณ์ สงวนญาติ. (2534). *เทคโนโลยีทางการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมฝึกหัด.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบสอง พ.ศ. 2560-2564*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

