

การพัฒนา นวัตกรรม การเรียนรู้ การยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่แพลตฟอร์มออนไลน์โดยใช้วิธีสอนแบบการลงมือปฏิบัติจริง กรณีศึกษา ชุมชนหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาช่างปี

Development of learning innovation to raise community product standards to an online platform using a teaching method Case Study of Chang Pi Artisan Pottery Craft Community

สุพัตรา วะยะลุน^{1*}, ปฏิวดี อาสาเสน², วีระนันต์ วิบูลย์อรรถ³, ทรงศักดิ์ มีสิทธิ์⁴, รัตติยา ธานี⁵, วิทวัส สุขชีพ⁶ และพิทักษ์ แสนกกล้า⁷

Suphattra Wayalun¹, Patiwat Arasasen², Weranan Viboonaut³, Songsak Meesit⁴, Rattiya Thanee⁵, Witthawat Suksheep⁶ and Phitak Sankla⁷

¹⁻³ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์; Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University, Thailand.

*Corresponding Author; e-mail : suphatra@srru.ac.th

DOI : 10.65205/jasrru.2025. 2415

Received : April 1, 2025; Revised : May 16, 2025; Accepted : October 31, 2025

บทคัดย่อ (Abstract)

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (R&D) มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนา นวัตกรรม การเรียนรู้ การยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่แพลตฟอร์มออนไลน์โดยใช้วิธีสอนแบบการลงมือปฏิบัติจริง และ 2) เพื่อประเมินประสิทธิภาพของ นวัตกรรม การเรียนรู้ ที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ชุมชนหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาช่างปี (ครู นักเรียน ผู้นำชุมชน คริวเรือนยาจน และผู้สนใจ) จำนวน 70 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ (ชุดกิจกรรม 6 โมดูล) 2) แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้ นวัตกรรม การเรียนรู้ แบบลงมือปฏิบัติจริง 6 โมดูล ที่มุ่งเน้นการยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน 3 ด้าน ได้แก่ การสร้างตัวตนบนตลาดออนไลน์, การยกระดับการนำเสนอผลิตภัณฑ์ (การถ่ายภาพ) และการใช้เทคโนโลยี AI (ChatGPT) เพื่อการตลาด 2) ผลการประเมินประสิทธิภาพ พบว่า (ก) นวัตกรรม มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) มีค่าเฉลี่ย 0.90 และ (ข) มีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการและผลลัพธ์ (E1/E2) เท่ากับ 75.64/86.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 ที่ตั้งไว้

องค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยนี้ คือ นวัตกรรม การเรียนรู้ ดังกล่าวสามารถช่วยให้ชุมชนพัฒนาทักษะดิจิทัลที่จำเป็น และเพิ่มศักยภาพในการสร้างรายได้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ได้อย่างเป็นรูปธรรม

คำสำคัญ (Keywords) : นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้, แพลตฟอร์มออนไลน์, วิธีสอนแบบลงมือปฏิบัติจริง

Citation : Wayalun, S., Arasasen, P., Viboonaut, W., Meesit, S., Thanee, R., Suksheep, V., & Sankla, P. (2025). Development



of learning innovation to raise community product standards to an online platform using a teaching method Case Study of Chang Pi Artisan Pottery Craft Community. *Journal of Academic Surindra Rajabhat*, 3(5), 115-128. <https://doi.org/10.65205/jasrru.2025. 2415>

Abstract

This Research and Development (R&D) aimed 1) To develop a learning innovation for raising community product standards to an online platform using an active learning method, and 2) To determine the efficiency of the developed innovation. The sample consisted of 70 participants from the Chang Pi artisan community (teachers, students, leaders, poor households, and interested parties), selected via purposive sampling. The research instruments were 1) The learning innovation (a 6-module activity set), 2) an Item-Objective Congruence (IOC) evaluation form for 3 experts, and 3) achievement tests. Data was analyzed using IOC and the Efficiency Index (E1/E2). The findings revealed that 1) A 6-module active learning innovation was developed, focusing on raising product standards in three areas: Market Presence (opening accounts), Product Presentation (DIY photography), and AI for Marketing (using ChatGPT). 2) The evaluation results showed that (a) the innovation had a content validity (IOC) average of 0.90, and (b) the efficiency of the process and product (E1/E2) was 75.64/86.00, which was higher than the 75/75 standard criterion.

This research provides a learning innovation that can effectively help the community develop essential digital skills and increase the potential for income generation on online platforms.

Keywords: Innovation Management Plan, Online Platform, Active Learning

บทนำ (Introduction)

ในยุคที่พลวัตกรรมผู้บริโภคได้เปลี่ยนแปลงสู่แพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างก้าวกระโดด (Digital Transformation) ส่งผลให้ตลาดพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-commerce) ขยายตัวอย่างรวดเร็ว (กุลชญา และคณะ, 2566) การเปลี่ยนแปลงนี้ได้สร้างโอกาสทางเศรษฐกิจใหม่ๆ แต่ขณะเดียวกันก็สร้างความท้าทายให้กับผลิตภัณฑ์ชุมชน (OTOP) ที่พึ่งพาช่องทางการจำหน่ายแบบดั้งเดิม (Offline) ซึ่งเสี่ยงต่อการสูญเสียโอกาสในการเข้าถึงตลาดยุคใหม่ (ธงชัย, 2564; ปาริชาติ และคณะ, 2566) ช่องว่างทางทักษะดิจิทัล (Digital Skill Gap) นี้จึงกลายเป็นอุปสรรคสำคัญที่ทำให้ชุมชนไม่สามารถยกระดับผลิตภัณฑ์และสร้างรายได้ได้อย่างเต็มศักยภาพ

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ในฐานะสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2561) ได้กำหนดพันธกิจในการยกระดับเศรษฐกิจและคุณภาพชีวิตของชุมชน โดยเฉพาะในพื้นที่ตำบลช้างปี ซึ่งมีภูมิปัญญาหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาที่โดดเด่น จากการลงพื้นที่สำรวจความต้องการของชุมชน (25 กันยายน 2567) พบปัญหาเร่งด่วนว่า แม้ชุมชนจะมีสมาร์ตโฟนและเห็นตัวอย่างการสร้างรายได้ (เช่น การทำ Affiliate) แต่ยังคงขาดความรู้ในการเป็น "ผู้ขาย" บนแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการดังกล่าวและแก้ไขช่องว่างทางทักษะที่เกิดขึ้น งานวิจัยนี้จึงมุ่งนำเสนอ "การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้"

Citation : สุพัตรา วยะสุน, ปฏิวัติ อาสาเสน, วีระนันต์ วิบูลย์อรอด, ทรงศักดิ์ มีสิทธิ์, รัตยา ธาณี, วิทวัส สุขชีพ, และ พิชัยก์ แสนกล้า.



(2568). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้การยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่แพลตฟอร์มออนไลน์โดยใช้วิธีสอนแบบการลงมือปฏิบัติจริง กรณีศึกษา ชุมชนหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาช้างปี. วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(5), 115-128.

<https://doi.org/10.65205/jasru.2025.2415>

วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนยังยืนสู่แพลตฟอร์มออนไลน์โดยวิธีสอนแบบ Active Learning
2. เพื่อหาค่าประสิทธิภาพของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review)

การสอนแบบนักเรียนเป็นศูนย์กลางของกระบวนการศึกษา โดย ผืนเฟื่องฟู (2562) ยืนยันว่ากิจกรรมการศึกษาเน้นย้ำถึงความจำเป็นที่ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมอย่างขยันขันแข็งในแต่ละขั้นตอนและดำเนินการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (โพธิเย็น, 2564) การพัฒนาเทคนิคการสอนแบบไดนามิก (ปัญจรัตน์นกร และคณะ., 2566) แนวทางการศึกษาที่ให้ความสำคัญกับการได้รับความรู้แบบมีส่วนร่วมในหมู่ผู้เรียน (เชียวเพชร, 2566) ส่งเสริมการปลูกฝังพฤติกรรมที่รับผิดชอบและความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบในตัวนักเรียน การออกแบบการเรียนการสอนมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเตรียมการสอน การรับความรู้ การมีส่วนร่วมในกิจกรรม การสังเคราะห์ความรู้ และการนำเสนอผลการเรียน (ปฐมวงษ์, 2565) แนวคิดนี้ให้ความสำคัญกับการเพิ่มพูนความสามารถของผู้เรียน การสะสมความรู้ และการนำเทคโนโลยีมาใช้ในกิจกรรม (ผืนเฟื่องฟู, 2562) นักการศึกษาควรให้ความสำคัญกับการเรียนรู้มากกว่าการสอน

นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ (งามประโคน และคณะ, 2561) ยืนยันว่านวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้เป็นกลยุทธ์ทางการสอนที่มุ่งปรับปรุงการเรียนรู้ของนักเรียนโดยให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกระบวนการทางปัญญาและการพัฒนา จึงทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งประดิษฐ์นี้เป็นกลยุทธ์ทางการสอนที่สร้างสรรค์ซึ่งนักการศึกษาจะพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนรู้ และเทคนิคการประเมินผล แผนการจัดการเรียนรู้ปัจจุบันดำเนินการควบคู่ไปกับแผนการจัดการความรู้ โดยใช้เนื้อหาวิชาที่หลากหลายเพื่อสร้างแผนกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ทางการศึกษา การใช้สื่อ อุปกรณ์การเรียนการสอน การประเมิน และการประเมินผล (วงศ์เดชานันทร, 2563 :26)

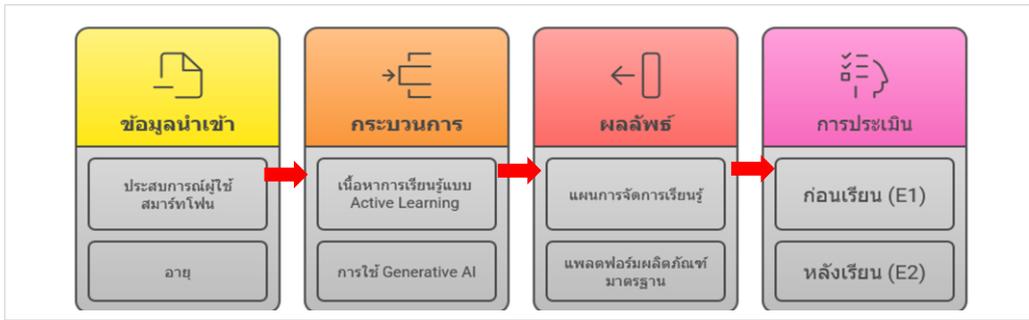
การประเมินประสิทธิผลของสื่อหรือสื่อการเรียนการสอน พรหมวงศ์ (2556) ยืนยันว่าการพัฒนาต้นแบบหรือนวัตกรรมใหม่ๆ จำเป็นต้องใช้วิธีการสอนเฉพาะทางก่อนการนำไปใช้จริง ซึ่งเรียกว่าการทดสอบประสิทธิผล กระบวนการนี้ประกอบด้วย 2 ระยะ คือ ระยะทดลองและระยะทดลองจริง โดยใช้สูตร E1/E2 เพื่อประเมินทั้งประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิผลของผลลัพธ์ ซึ่งสามารถนำไปใช้ประเมินประสิทธิผลของสื่อและชุดการสอนในบริบทการเรียนรู้อย่างพบหน้า การเรียนทางไกล และออนไลน์ นอกจากนี้ยังสามารถนำไปใช้ประเมินความก้าวหน้าของแพลตฟอร์มการจัดการการเรียนรู้แบบออนไลน์ภายในระบบการจัดการการเรียนรู้ ซึ่งถือเป็นการประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยีเสริมในการบริหารการศึกษา (ปัญจรัตน์นกร และคณะ, 2566) เช่นกัน

จากการทบทวนวรรณกรรมสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning (ผืนเฟื่องฟู, 2562) และการประเมินประสิทธิภาพด้วย E1/E2 (พรหมวงศ์, 2556) เป็นแนวทางที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง อย่างไรก็ตาม ยังมีช่องว่างการวิจัย (Research Gap) ในการบูรณาการแนวคิดเหล่านี้เข้ากับการใช้เทคโนโลยี AI สมัยใหม่ (เช่น ChatGPT) เพื่อยกระดับผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่แพลตฟอร์มออนไลน์โดยตรง ผู้วิจัยจึงนำหลักการเหล่านี้มาสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้

Citation : Wayalun, S., Arasasen, P., Viboonaut, W., Meesit, S., Thanee, R., Sukcheep, V., & Sankla, P. (2025). Development of learning innovation to raise community product standards to an online platform using a teaching method Case Study of Chang Pi Artisan Pottery Craft Community. *Journal of Academic Surindra Rajabhat*, 3(5), 115-128. <https://doi.org/10.65205/jasru.2025.2415>



กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย (2568)

กรอบแนวคิดในการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นถึงโครงสร้างที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด ตัวแปร และทฤษฎี อันจะนำไปสู่ทิศทางการศึกษาค้นคว้า ดังภาพที่ 1

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

ขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ประชาชนตำบลช้างปี จำนวนทั้งสิ้น 6,024 คน (กระทรวงสาธารณสุข. 2568) ข้อมูล ณ วันที่ 10 เมษายน 2568 **กลุ่มตัวอย่าง** ได้แก่ กลุ่มชุมชนดิจิทัลบ้านช้างปี ประกอบด้วย ผู้นำชุมชน 5 คน นักเรียน 40 คน ครู คริวเรือนยากจนบ้านช้างปี 5 คน และผู้ที่สนใจใน 20 คน พื้นที่ตำบลช้างปี อำเภอศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ รวม 70 คน โดยเลือกแบบเฉพาะเจาะจง สำหรับการคัดเลือกกลุ่มคริวเรือนยากจนจำนวน 5 คนเข้าร่วมโครงการนั้น เป็นการดำเนินการโดยเจาะจงตามนโยบายและพันธกิจของมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ที่มุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพชีวิตให้กับกลุ่มประชากรยากจนที่ได้ขึ้นทะเบียนไว้กับสำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัดสุรินทร์ เพื่อให้กลุ่มดังกล่าวมีส่วนร่วมในการรับการถ่ายทอดองค์ความรู้ พัฒนาทักษะ และสามารถสร้างโอกาสในการสร้างรายได้ ซึ่งสะท้อนถึงเป้าหมายการพัฒนาชุมชนอย่างทั่วถึงและลดความเหลื่อมล้ำทางสังคม

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ 1) ตัวแปรอิสระ ได้แก่ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยกิจกรรมยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่แพลตฟอร์มออนไลน์ 2) ตัวแปรตาม ได้แก่ ค่าประสิทธิภาพของนวัตกรรมจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยกิจกรรมยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่แพลตฟอร์มออนไลน์

วิธีการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ Active Learning ด้วยกิจกรรมการยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนยั่งยืนสู่แพลตฟอร์มออนไลน์ มีวิธีการทำดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลการขายสินค้า ภาวะเปรียบเทียบและเงื่อนไขสำหรับร้านค้า การถ่ายภาพสินค้า การถ่ายภาพคลิปวิดีโอ การสร้างรายละเอียดการขาย การสร้างรายได้บนแพลตฟอร์ม Shopee และการสร้างรายได้จากตัวแทนจำหน่ายสินค้าในแพลตฟอร์ม Shopee

Citation : สุพัตรา วยะลุน, ปฏิวัติ อาสาแสน, วีระนันต์ วิบูลย์อรอด, ทรงศักดิ์ มีสิทธิ์, รัตยา ธาณี, วิทวัส สุขชีพ, และ พิทักษ์ แสนกล้า.



(2568). การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้การยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่แพลตฟอร์มออนไลน์โดยใช้วิธีสอนแบบการลงมือปฏิบัติจริง กรณีศึกษา ชุมชนหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาช้างปี. วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(5), 115-128.

<https://doi.org/10.65205/jasrru.2025.2415>

2. ศึกษาข้อมูลการขายสินค้า กฎระเบียบและเงื่อนไขสำหรับร้านค้า การถ่ายภาพสินค้า การถ่ายภาพ

คลิปวิดีโอ การสร้างรายละเอียดการขาย การสร้างรายได้บนแพลตฟอร์ม Lazada และการสร้างรายได้จากตัวแทนจำหน่ายสินค้าในแพลตฟอร์ม Lazada

3. ศึกษาการประยุกต์ใช้ ChatGPT เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างคำอธิบายรายการสินค้า

4. ออกแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยการออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก โดยพิจารณาจากกิจกรรมการพัฒนาผู้เรียนจากการฝึกปฏิบัติ โดยใช้บนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนเป็นสื่อการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีของบลูม (Bloom's Taxonomy) โดยมีกระบวนการดังนี้

4.1 กำหนดหัวข้อเรื่อง (Theme) เป็นมโนทัศน์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้และความสามารถของผู้อบรมที่สามารถฝึกปฏิบัติได้ด้วยสมาร์ทโฟนของตนเอง ที่สอดคล้องกับกิจกรรมยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่แพลตฟอร์มออนไลน์ จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่

- 1) กฎระเบียบและเงื่อนไขการสร้างรายได้บนแพลตฟอร์ม Shopee และ Lazada
- 2) วิธีการสมัครบัญชีการขายสินค้า Shopee และบัญชี Lazada
- 3) วิธีการสมัครบัญชีนายหน้าบนแพลตฟอร์ม Shopee และบัญชี Lazada
- 4) การถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ การถ่ายคลิปวิดีโอในสตูดิโอไอวาย (DIY) ด้วยสมาร์ทโฟน

โฟน

5) การใช้พรอมต์ (Prompt) เพื่อสร้างรายละเอียดสินค้าบนแพลตฟอร์ม

ChatGPT

6) การใช้พรอมต์ (Prompt) เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกส์บนแพลตฟอร์ม

ChatGPT

4.2 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เน้นให้ผู้อบรมได้ลงมือกระทำ และใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ทำลงไป (Bonwell, Charles C., and James A. Eison, 1991) มุ่งเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น กับวิทยากร ด้วยการปฏิบัติจริง

4.3 จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เมื่อผู้เรียนได้รับมอบหมายงานแล้วจะทำการส่งมายังกลุ่มไลน์ ชื่อกลุ่มชุมชนดิจิทัลช่างปี ซึ่งจะมีการโต้ตอบกันระหว่างผู้เรียน ผู้สอนภายในห้องอบรม และในกลุ่มไลน์เพื่อนในกลุ่มสามารถแสดงความคิดเห็น คอมเมนต์ การถามตอบ เพื่อติดตามการเรียนรู้ทุกเนื้อหา ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกผ่านทางกลุ่มไลน์



4.4 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก จากวิทยากรเป็นผู้ประเมิน และเพื่อน

ประเมินเพื่อนด้วยการส่งสติ๊กเกอร์ไลน์ หัวใจ และผู้เรียนประเมินตน ในกลุ่มไลน์

5. ทำแบบทดสอบระหว่างเรียน ครั้งที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎระเบียบและเงื่อนไขการสร้างรายได้บนแพลตฟอร์ม Shopee และ Lazada

6. ทำแบบทดสอบระหว่างเรียน ครั้งที่ 2 เรื่อง การถ่ายภาพ คลิปวิดีโอ และการสร้างพรอมต์ (Prompt)

บน ChatGPT

7. นำแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบ เสนอผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ในการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ (IOC)

ขั้นตอนที่ 2 นำไปทดลองสอนและหาค่าประสิทธิภาพของนวัตกรรมจัดการการเรียนรู้

1. ทดลองสอน

1.1 ให้ผู้อบรมทำแบบทดสอบระหว่างเรียน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎระเบียบและเงื่อนไขการสร้างรายได้บนแพลตฟอร์ม Shopee และ Lazada

1.2 สอนเนื้อหาตามแผนการสอน

1.3 ให้ผู้อบรมทำแบบทดสอบระหว่างเรียนเรื่อง การถ่ายภาพ คลิปวิดีโอ และการสร้างพรอมต์ (Prompt) ใน ChatGPT

1.4 ให้ผู้อบรมฝึกปฏิบัติดังนี้ 1) สมัครบัญชีการขายสินค้า Shopee และบัญชี Lazada 2) สมัครบัญชีนายหน้าบนแพลตฟอร์ม Shopee และบัญชี Lazada 3) ถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ การถ่ายคลิปวิดีโอในสตูดิโอดีไอวาย (DIY) ด้วยสมาร์ทโฟน 4) ปฏิบัติใช้พรอมต์ (Prompt) เพื่อสร้างรายละเอียดสินค้าบนแพลตฟอร์ม

ChatGPT และ 5) ปฏิบัติใช้พรอมต์ (Prompt) เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกส์บนแพลตฟอร์ม ChatGPT

1.5 ให้ผู้อบรมทำแบบทดสอบหลังเรียน

2. การหาค่าประสิทธิภาพของนวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ ได้แก่ หาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ

และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์

3 สรุปการหาค่าประสิทธิภาพของนวัตกรรมจัดการการเรียนรู้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การลงพื้นที่เพื่อสำรวจข้อมูลจากชุมชน และทำหนังสือขออนุญาตเพื่อใช้พื้นที่ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนเพื่อใช้สำหรับการฝึกอบรม ทำการรวบรวมข้อมูลจากแบบทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียนเพื่อนำมาวิเคราะห์ผลให้ตรงตามวัตถุประสงค์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

Citation : สุพัตรา วยะสุน, ปฏิวัติ อาสาแสน, วีระนันต์ วิบูลย์อรอด, ทรงศักดิ์ มีสิทธิ์, รัตยา ธาณี, วิทวัส สุขชีพ, และ พิทักษ์ แสนกล้า.



(2568). การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้อิงระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่แพลตฟอร์มออนไลน์โดยใช้วิธีสอนแบบการลงมือปฏิบัติจริง กรณีศึกษา ชุมชนหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาช่วงปี. วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(5), 115-128.

<https://doi.org/10.65205/jasrru.2025.2415>

1. การวิเคราะห์ความเหมาะสมของนวัตกรรม (ตอบวัตถุประสงค์ข้อ 1) นำแผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน เพื่อประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ (IOC) (เส็งวงศ์, 2551: 90)

2. การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของนวัตกรรม (ตอบวัตถุประสงค์ข้อ 2) วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่าง (N=70) จากคะแนนกิจกรรมระหว่างเรียน (Process) และคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน (Product) เพื่อหาค่าประสิทธิภาพของนวัตกรรม (E_1/E_2) โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 (พรหมวงศ์, 2556)

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ขอนำเสนอผลการวิจัยโดยแบ่งตามวัตถุประสงค์ 2 ข้อ ดังนี้

1. ผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (ตอบวัตถุประสงค์ข้อ 1)

จากการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของชุมชน ผู้วิจัยได้พัฒนา "นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง 6 โมดูล" ซึ่งเป็นผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 นวัตกรรมนี้มุ่งเน้นการยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน 3 ด้านหลัก ได้แก่ 1) การสร้างตัวตนบนตลาดออนไลน์ (การสมัครบัญชี Shopee/Lazada), 2) การยกระดับการนำเสนอผลิตภัณฑ์ (การถ่ายภาพ/วิดีโอด้วยสตูดิโอ DIY) และ 3) การใช้เทคโนโลยี AI เพื่อการตลาด (การใช้ ChatGPT เขียนพอร์มต์)

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรมฯ (ตอบวัตถุประสงค์ข้อ 2)

ผู้วิจัยได้ประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรม 2 ส่วน ดังนี้

2.1) ผลการประเมินความเที่ยงตรง (IOC) นำแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลวิเคราะห์การหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ (IOC) แบบทดสอบที่ 1 และแบบทดสอบที่ 2

ข้อสอบ 10 ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC
	1	2	3	
$\sum x$	20	20	17	57
\bar{X}	1	1	0.70	0.90

จากตารางที่ 1 พบว่า แบบทดสอบมีค่า IOC เฉลี่ยเท่ากับ 0.90 แสดงให้เห็นว่าแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ในระดับที่สูงมาก

2.2) ผลการประเมินประสิทธิภาพ (E_1/E_2) นำนวัตกรรมไปทดลองสอนกับกลุ่มตัวอย่าง 70 คน เพื่อหาค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เทียบเกณฑ์ 75/75 ผลปรากฏดังตารางที่ 2



ตารางที่ 2 ผลการหาค่าประสิทธิภาพของสื่อการจัดการเรียนรู้

คนที่	กิจกรรมที่ 1 (10)	กิจกรรมที่ 2 (10)	รวมคะแนนระหว่างเรียน (E1) (20)	คะแนนทดสอบ หลังเรียน (E2) (20)
1	6	6	12	13
2	7	6	13	14
3	6	6	12	14
4	5	7	12	13
5	4	8	12	20
6	8	5	13	18
7	4	3	7	17
8	2	4	6	10
9	6	6	12	13
10	7	7	14	15
11	6	2	8	11
12	6	7	13	14
13	3	6	9	8
14	4	2	6	8
15	9	5	14	15
16	10	7	17	20
17	8	10	18	17
18	9	7	16	15
19	9	6	15	18
20	7	8	15	18
21	6	5	11	14
22	7	7	14	15
23	7	3	10	12
24	7	8	15	16
25	5	9	14	14
26	7	7	14	15
27	5	8	13	12
28	9	7	16	18
29	6	5	11	11

Citation : สุพัตรา วยะยุณ, ปฏิวัติ อาสาเสน, วีระนันต์ วิบูลย์อรอด, ทรงศักดิ์ มีสิทธิ์, รัตยา ธาณี, วิทวัส สุขชีพ, และ พัทธ์ชัย แสนกล้า.



(2568). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้การยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่แพลตฟอร์มออนไลน์โดยใช้วิธีสอนแบบการลงมือปฏิบัติจริง กรณีศึกษา ชุมชนหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาข้างปี. *วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ*, 3(5), 115-128.

<https://doi.org/10.65205/jasrru.2025.2415>

ตารางที่ 2 (ต่อ)

คนที่	กิจกรรมที่ 1 (10)	กิจกรรมที่ 2 (10)	รวมคะแนนระหว่างเรียน (E1) (20)	คะแนนทดสอบหลัง เรียน (E2) (20)
30	6	5	11	14
31	6	6	12	16
32	7	3	10	17
33	10	3	13	18
34	10	3	13	15
35	4	8	12	17
36	4	9	13	19
37	10	6	16	17
38	10	7	17	17
39	6	8	14	11
40	9	7	16	10
41	5	9	14	14
42	7	10	17	20
43	5	8	13	14
44	8	9	17	16
45	9	6	15	16
46	7	7	14	15
47	8	6	14	15
48	7	7	14	16
49	6	9	15	18
50	8	8	16	14
51	6	6	12	18
52	3	7	10	19
53	2	6	8	15
54	2	7	9	16
55	3	3	6	18
56	3	5	8	13
57	5	6	11	14
58	5	8	13	14
59	6	6	12	12
60	2	7	9	13
61	7	8	15	14
62	4	7	11	13

Citation : Wayalun, S., Arasasen, P., Viboonaut, W., Meesit, S., Thanee, R., Sukcheep, V., & Sankla, P. (2025). Development of learning innovation to raise community product standards to an online platform using a teaching method Case Study of Chang Pi Artisan Pottery Craft Community. *Journal of Academic Surindra Rajabhat*, 3(5), 115-128. <https://doi.org/10.65205/jasrru.2025.2415>



ตารางที่ 2 (ต่อ)

คนที่	กิจกรรมที่ 1 (10)	กิจกรรมที่ 2(10)	รวมคะแนนระหว่างเรียน (E1) (20)	คะแนนทดสอบ หลังเรียน (E2) (20)
63	5	9	14	15
64	6	8	14	19
65	4	7	11	12
66	8	9	17	14
67	4	8	12	15
68	5	9	14	15
69	7	9	16	15
70	6	10	16	14
รวม (N=70)	462	597	1,059	1,204
ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	6.60	8.53	15.13	17.20
ค่าประสิทธิภาพ (ร้อยละ)	-	-	$E_1 = 75.64$	$E_2 = 86.00$

จากตารางที่ 2 พบว่า นวัตกรรมจัดการเรียนรู้มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 75.64/86.00 โดยค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ ($E_1 = 75.64$) และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ($E_2 = 86.00$) สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 ที่ตั้งไว้ แสดงว่านวัตกรรมจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ได้จริง



ภาพที่ 3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบการลงมือปฏิบัติจริง
ที่มา : ผู้วิจัย (2568)

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

การวิจัยครั้งนี้มีประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายผล โดยแบ่งตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

1. การอภิปรายผลการพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้

ผลการวิจัยพบว่า ได้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง 6 โมดูล ซึ่งถือเป็นการตอบ
โจทย์ "ความต้องการของชุมชน" (Community Needs) ที่ผู้วิจัยค้นพบในบทบาทได้อย่างตรงประเด็น
นวัตกรรมนี้ไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการใช้แพลตฟอร์ม (Shopee/Lazada) แต่ให้ความสำคัญกับการ "ยกระดับ
มาตรฐานผลิตภัณฑ์" ซึ่งเป็นปัญหาที่แท้จริงของชุมชน โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ (โมดูล 4, 5, 6)

Citation : สุพัตรา วยะสุน, ปฏิวัติ อาสาแสน, วีระนันต์ วิบูลย์อรอด, ทรงศักดิ์ มีสิทธิ์, รัตติยา ธาณี, วิทวัส สุขชีพ, และ พิทักษ์ แสนกล้า.



(2568). การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่แพลตฟอร์มออนไลน์โดยใช้วิธีสอนแบบการลงมือปฏิบัติจริง กรณีศึกษา ชุมชนหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาข่าปี. วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(5), 115-128.

<https://doi.org/10.65205/jasrru.2025.2415>

เข้ามาช่วย เช่น การถ่ายภาพด้วยสตูดิโอ DIY และการใช้ ChatGPT สร้างคำบรรยายสินค้า ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ผันเฟื่องฟู (2562) ที่เน้นการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสังเคราะห์ความรู้และการออกแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียน การออกแบบกิจกรรม 6 โมดูลนี้จึงเป็นกระบวนการที่เหมาะสมในการแก้ปัญหาช่องว่างทักษะดิจิทัล (Digital Skill Gap) ที่พบในชุมชน

นอกจากนี้ การเลือกใช้วิธีสอนแบบการลงมือปฏิบัติ (Active Learning) เป็นแกนหลักของนวัตกรรม สอดคล้องกับแนวคิดของ Bonwell และ Eison (1991) ที่ระบุว่า การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ทักษะเชิงปฏิบัติ (Practical Skills) เช่น การเปิดร้านค้าออนไลน์ หรือการใช้ AI ซึ่งผู้เรียนไม่สามารถเรียนรู้ได้จากการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว

2. การอภิปรายผลการประเมินประสิทธิภาพ

ภายหลังจากพัฒนานวัตกรรม ผลการประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรม พบว่ามีค่า E_1/E_2 เท่ากับ 75.64/86.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 ที่ตั้งไว้ (พรหมวงศ์, 2556) ผลลัพธ์นี้ยืนยันว่ากระบวนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ที่ใช้ในนวัตกรรมนี้ สามารถเพิ่มพูนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพจริง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ งามประโคน และคณะ (2561) ที่ระบุว่า Active Learning เป็นแนวทางการสอนที่มุ่งเน้นการเพิ่มพูนการเรียนรู้ของนักเรียน โดยเน้นการมีส่วนร่วมในกระบวนการทางปัญญาและการพัฒนา ช่วยให้ผู้เรียนนำความรู้ไปใช้ได้จริง

เช่นเดียวกัน ผลการประเมินนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปัญจรัตน์กร และคณะ (2566) และปฐมวงษ์ (2565) ที่ยืนยันว่าการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือเสริม (เช่น ChatGPT หรือแพลตฟอร์มออนไลน์) ควบคู่กับกรอบการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (ซึ่งเทียบเคียงได้กับ 6 โมดูลในงานวิจัยนี้) สามารถทำหน้าที่เป็นกิจกรรมที่ดึงดูดผู้เรียนและส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ข้อมูลเชิงลึกที่ได้จากการวิจัยนี้ จึงเป็นการยืนยันว่านวัตกรรมการเรียนรู้ที่ผสมผสาน Active Learning และเทคโนโลยี AI สามารถนำไปใช้ส่งเสริมการสร้างรายได้ให้กับชุมชนได้จริง

ความรู้ใหม่ (New Knowledge)

การขับเคลื่อนนวัตกรรมการเรียนรู้สู่การสร้างรายได้ของชุมชน



ภาพที่ 4 องค์ความรู้ใหม่จากงานวิจัยภายใต้การขับเคลื่อนนวัตกรรมการเรียนรู้สู่การสร้างรายได้ของชุมชน

จากภาพที่ 4 สามารถอธิบายองค์ความรู้ในการขับเคลื่อนนวัตกรรมการเรียนรู้สู่การสร้างรายได้ของชุมชน 4 ด้าน ดังนี้ 1) **การพัฒนาทักษะ** คือ การที่ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะเชิงปฏิบัติ (Practical Skills) ที่จำเป็น

Citation : Wayalun, S., Arasasen, P., Viboonaut, W., Meesit, S., Thanee, R., Sukcheep, V., & Sankla, P. (2025). Development of learning innovation to raise community product standards to an online platform using a teaching method Case Study of Chang Pi Artisan Pottery Craft Community. *Journal of Academic Surindra Rajabhat*, 3(5), 115-128. <https://doi.org/10.65205/jasru.2025.2415>



ต่อการค้าออนไลน์ ผ่านกิจกรรม 6 โมดูล เช่น ทักษะการถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ และทักษะการเขียนพรอมต์ (Prompt) 2) การใช้เทคโนโลยี คือ การที่ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่มีอยู่ (สมาร์ทโฟน) และเทคโนโลยีใหม่ (Generative AI) เพื่อยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์และลดขั้นตอนการทำงาน 3) การเพิ่มการมองเห็นออนไลน์ คือ ผลลัพธ์ที่ผลิตภัณฑ์ของชุมชนสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมที่กว้างขึ้น ผ่านการนำสินค้าขึ้นสู่แพลตฟอร์มออนไลน์ (Shopee/Lazada) 4) การประเมินประสิทธิภาพ คือ กระบวนการตรวจสอบความเหมาะสม (IOC) และความสำเร็จ (E1/E2) ของนวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้มั่นใจว่ากระบวนการสอนมีประสิทธิภาพจริง

การพัฒนาศักยภาพของคนในชุมชนจะต้องมีการพัฒนาทักษะการปฏิบัติ ด้วยการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์ม มีการใช้เทคโนโลยี ผ่านการประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ชุมชนจะใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อสร้างรายได้ให้กับชุมชนได้

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์และการทำวิจัยในอนาคต โดยแบ่งเป็น 2 ด้าน ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย (Policy Suggestions)

1.1 ต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ควรนำนวัตกรรมการเรียนรู้ 6 โมดูลที่พัฒนาขึ้นนี้ บรรจุเป็นชุดกิจกรรมมาตรฐานสำหรับโครงการยุทธศาสตร์การพัฒนาท้องถิ่น โดยเฉพาะในการยกระดับเศรษฐกิจฐานรากและโครงการแก้ไขปัญหาความยากจน เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะดิจิทัลที่ยั่งยืนในพื้นที่เป้าหมายอื่นๆต่อไป

1.2 ต่อหน่วยงานปกครองส่วนท้องถิ่น ควรจัดสรรงบประมาณเพื่อสนับสนุนการจัดตั้ง "สตูดิโอ DIY สำหรับถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ชุมชน" ณ ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนบ้านช่างปี เพื่อให้เป็นพื้นที่ส่วนกลางที่สมาชิกชุมชนสามารถเข้ามาใช้ประโยชน์ในการยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ได้อย่างต่อเนื่อง

2. ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติและการวิจัยครั้งต่อไป (Practical and Future Research Suggestions)

2.1 ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ ในการนำนวัตกรรมนี้ไปขยายผลในชุมชนอื่น ควรคัดกรองกลุ่มเป้าหมายที่มีประสบการณ์ในการใช้สมาร์ทโฟนและโซเชียลมีเดียเป็นพื้นฐาน เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพสูงสุด

2.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.2.1) ควรพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติมโดยขยายขอบเขตไปยังแพลตฟอร์มอื่นที่กำลังได้รับความนิยม เช่น TikTok Shop หรือ Facebook Marketplace

2.2.2) ควรต่อยอดการใช้เทคโนโลยี AI ในระดับที่สูงขึ้น เช่น การใช้ Chatbot ในการตอบคำถามลูกค้า หรือการใช้ระบบ RPA (Robotic Process Automation) เพื่อสร้างระบบอัตโนมัติในการจัดการคำสั่งซื้อ

Citation : สุพัตรา วยะสุน, ปฏิวัติ อาสาแสน, วีระนันต์ วิบูลย์อรอด, ทรงศักดิ์ มีสิทธิ์, รัตยา ธาณี, วิทวัส สุขชีพ, และ พิทักษ์ แสนกล้า.



(2568). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่แพลตฟอร์มออนไลน์โดยใช้วิธีสอนแบบการลงมือปฏิบัติจริง กรณีศึกษา ชุมชนหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาช่างปี. วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(5), 115-128.

<https://doi.org/10.65205/jasrru.2025.2415>

เอกสารอ้างอิง (References)

- กมล โพธิเย็น. (2564). การจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 19(1), 11.
- กระทรวงสาธารณสุข. (2568). *รายงานข้อมูลตำบลช่วงปี*. กรมสนับสนุนบริการสุขภาพ. <https://shorturl.at/aGEUL>
- กุลชญา กลุธิรวงศ์, ชินรัตน์ สมสืบ, & ศิริพงศ์ บัวแดง. (2566). การส่งเสริมผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยกลยุทธ์การตลาดออนไลน์. *วารสารศิลปศาสตร์ (วังนางเลิ้ง)*, 3(1), 121-123.
- จรรยาภรณ์ ปฐมวาศ. (2565). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *Journal of Modern Learning Development*, 7(4), 151.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 5(1), 7-20.
- ดร.ณิ ปัญจรัตน์นากร, [และคณะ]. (2566). การพัฒนาแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เกี่ยวกับการจัดการฐานข้อมูลโรงเรียนสมัยใหม่โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบใช้กิจกรรมเป็นฐาน สำหรับผู้เรียนระดับบัณฑิตศึกษา. *คุรุสภาวิทยากร*, 4(1), 91.
- ธงชัย ชลศิริพงษ์. (2564). การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้สูงวัยต่อการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น*, 76(2), 45-58.
- ประภาพรณ เล็งวงศ์. (2551). *การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการวิจัยในชั้นเรียน*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). อี.เค.บุ๊คส์.
- ปาริชาติ เบ็ญฤทธิ์, วรพจน์ ปานรอด, & นุรชาริธิดา อู๋แข็ง. (2566). การยกระดับการยอมรับการซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้สูงวัย. *วารสารเกษตรศาสตร์ธุรกิจประยุกต์*, 17(26), 1-17.
- รวีวรรณ วงศ์เดชาพันธ์. (2563). การพัฒนาและการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา. *มหาจุฬาลงกรณสาร*, 11(1), 26.
- วารินทร์พร ฝันเพ็ญฟู. (2562). การจัดการเรียนรู้ Active Learning ให้สำเร็จ. *วไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 9(1), 137.
- สิน งามประโคน, เกษม แสงนนท์, และ สมบัติ ธนปญโญ. (2561). *วารสารมหาจุฬาลงกรณ ปีที่ 5, ฉบับพิเศษ*, 74.
- สุวนันท์ เขียวเพชร และคณะ. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ Active Learning ด้วยกิจกรรมการประดิษฐ์กระดาษต้นไม้แก้มลิงจากขวดพลาสติก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 5 บ้านหนองผักก้าม จังหวัดเลย. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 12(2), 30.
- สำนักนายกรัฐมนตรี. (2561, 13 ตุลาคม). *ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561 - 2580)*. ราชกิจจานุเบกษา, เล่ม 135, ตอนที่ 82 ก. https://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2561/A/082/T_0001.PDF
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. <http://eric.ed.gov/?id=ED336049>



Citation : สุพัตรา วยะสุน, ปฏิวัติ อาสาแสน, วีระนันต์ วิบูลย์อรรถ, ทรงศักดิ์ มีสิทธิ์, รัตติยา ธาณี, วิทวัส สุขชีพ, และ พิงก์ษ์ แสนกล้า.



(2568). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้การยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่แพลตฟอร์มออนไลน์โดยใช้วิธีสอนแบบการลงมือปฏิบัติจริง กรณีศึกษา ชุมชนหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาช้างปี. *วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ*, 3(5), 115-128.

<https://doi.org/10.65205/jasrru.2025.2415>