



Using Digital Media in Teaching and Learning by English Teachers at Secondary School in Luang Prabang Capital Municipality, Luang Prabang Province

Her KHAMMELEESAYSUE^{*1}, Somchay PHAIGNAVONG², Sipaseuth PANFONGPHET³,
Fongmany ONSENGTAVANH⁴, Phonesavanh VANDALAK⁵

Faculty of Education, Souphanouvong University Lao PDR

***Correspondence:** Her
KHAMMELEESAYSUE, Faculty
of Education, Souphanouvong
University, Tel: 020 95466649,
Email: herrlss@su.edu.la

Abstract

This is a quantitative research study that aims to investigate the use of digital media in teaching and learning by English teachers at secondary schools in Luang Prabang, Capital Municipality, Luang Prabang Province. The target group for this research consisted of 64 participants selected through simple random sampling. The data collection tool used to gather information about the use of digital media in teaching and learning by English teachers at secondary schools in Luang Prabang Capital Municipality, Luang Prabang Province, was a 5-point rating scale questionnaire. The data were analyzed by using descriptive statistics to determine the mean (\bar{X}) and standard deviation (S.D).

The overall research findings revealed that the use of digital media in teaching and learning by secondary school English teachers in Luang Prabang Municipality, Luang Prabang Province, was at a moderate level (\bar{X} =3.48; S.D= 0.51). Specifically, it was found that the aspect of access to digital tools in teaching and learning was at a high level (\bar{X} =3.66; S.D= 0.55), the aspect of teaching and learning that emphasizes self-directed knowledge seeking by learners through digital media was at a moderate level (\bar{X} =3.45; S.D= 0.52), the aspect of designing the use of digital media in teaching and learning was at a moderate level (\bar{X} =3.43; S.D= 0.69), the aspect with the lowest usage was the process of teaching and learning through digital media, with a mean value of (\bar{X} =3.39; S.D= 0.60).

Keywords: *Using Digital Media, Teaching and Learning, English*

Article Info:

Submitted: November 20, 2025

Revised: December 10, 2025

Accepted: December 18, 2025

1. ພາກສະເໜີ

ປັດຈຸບັນນີ້ສື່ດິຈິຕອນໄດ້ກາຍເປັນສ່ວນສໍາຄັນໃນການພັດທະນາການສຶກສາ ເຊິ່ງຊ່ວຍເສີມສ້າງການເຂົ້າເຖິງນະວັດຕະກຳຂອງຄູສອນ ແລະ ນັກຮຽນນັກສຶກສາໃນຮູບແບບທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ແລະ ຖືກນໍາໃຊ້ໃນຂະແໜງການສຶກສາ ຢ່າງກວ້າງຂວາງ ເພາະມັນເປັນເຄື່ອງມືທີ່ຊ່ວຍເຂົ້າໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ, ອໍານວຍຄວາມສະດວກໃນການຮຽນຮູ້ ແລະ ການເຂົ້າເຖິງຄວາມຮູ້ໃນຍຸກ ຂອງລະບົບ

ເສດຖະກິດ-ສັງຄົມດິຈິຕອນ (Digital Citizenship Institute, 2019). ຍຸດທະສາດດິຈິຕອນສໍາລັບການສຶກສາ ດ້ານການພັດທະນາໄອຊີທີໃນ ສປປ ລາວ, ໃນຂົງເຂດພາກພື້ນ ແລະ ການສະໜັບສະໜູນຈາກອົງການຈັດຕັ້ງສາກົນ ເຊິ່ງໄດ້ກໍານົດເປົ້າໝາຍໃຫ້ສອດຄອງກັບຍຸດທະສາດພາກພື້ນອາຊີ ປາຊີຟິກ ທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບການນໍາໃຊ້ໄອຊີທີ ເພື່ອຊຸກຍູ້ໃນການບັນລຸຜົນສໍາເລັດການສຶກສາໃນປີ 2030 ເຊິ່ງເປັນແນວທາງໃນການຕອບສະໜອງຕໍ່ກັບສິ່ງທ້າທ້າຍດ້ານໄອຊີທີ ແລະ

ກາລະໂອກາດໃນການສຶກສາ, ໃນນັ້ນອົງປະກອບຕົ້ນຕໍ ຂອງຍຸດທະສາດດ້ານການພັດທະນາໄອຊີທີ ປະກອບມີ: (1) ສະພາບດ້ານໄອຊີທີຂອງສປປ ລາວ ໃນປັດຈຸບັນ ແມ່ນດ້ານພື້ນຖານໂຄງລ່າງ ໄອຊີທີທີ່ມີຢູ່ໃນລະດັບຄວາມຮູ້ດ້ານດິຈິຕອນ ແລະ ການເຂົ້າເຖິງດ້ານເທັກໂນໂລຊີໃນຂົງເຂດຕົວເມືອງ ແລະ ຊົນລະບົດ, (2) ແຜນຍຸດທະສາດການເຊື່ອມສານດ້ານດິຈິຕອນແມ່ນສຸມໃສ່ການເຊື່ອມສານດ້ານໄອຊີທີ ຫຼື ດິຈິຕອນ ເຂົ້າໃນລະບົບການສຶກສາ ເຊິ່ງປະກອບມີ: ການເຂົ້າເຖິງດິຈິຕອນ, ທັກສະດ້ານດິຈິຕອນ, ລະບົບຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ລະບົບຄຸ້ມຄອງການຮຽນຮູ້ ແລະ ຍຸດທະສາດດິຈິຕອນສໍາລັບການສຶກສາ 10 ປີ ກ່ຽວກັບການນໍາໃຊ້ເທັກໂນໂລຊີດິຈິຕອນ ເພື່ອຍົກສູງຄຸນນະພາບການສຶກສາ, ຮັບປະກັນການເຂົ້າເຖິງຢ່າງທົ່ວເຖິງ, ຄວາມສະເໝີພາບ ແລະ ໂອກາດການຮຽນຮູ້ຕະຫຼອດຊີວິດສໍາລັບທຸກຄົນ, ເຊິ່ງມີເປົ້າໝາຍເພື່ອຫັນປ່ຽນການສຶກສາ ໃນສປປ ລາວ ຜ່ານການເຊື່ອມສານເອົາລະບົບດິຈິຕອນເຂົ້າໃນການສຶກສາໃນລະບົບໂຮງຮຽນ, ການສຶກສານອກລະບົບໂຮງຮຽນ ແລະ ການສຶກສາຕາມອັດທະຍາໄສ ເພື່ອແນໃສ່ຮັບປະກັນການເຂົ້າເຖິງທີ່ສະເໝີພາບ ແລະ ການມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫັນເປັນດິຈິຕອນ ຂອງຂະແໜງການສຶກສາ, ຊຶ່ງໃຫ້ເຫັນຄວາມສໍາຄັນຂອງຄວາມຍືນຍົງ ແລະ ຄວາມສາມາດປັບປ່ຽນໄດ້ໃນຂະແໜງການສຶກສາ ໂດຍຮັບຮູ້ເຖິງຄວາມຈໍາເປັນໃນການນໍາໃຊ້ເທັກໂນໂລຊີທີ່ເກີດຂຶ້ນໃໝ່ ເພື່ອຕອບສະໜອງຕໍ່ສິ່ງກົດຂວາງ ແລະ ຄວາມຕ້ອງການດ້ານການປ່ຽນແປງໃນແຕ່ລະໄລຍະ, ພ້ອມດ້ວຍກັນນັ້ນແຜນຍຸດທະສາດຍັງເນັ້ນໜັກເຖິງບົດບາດຂອງການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງພໍ່ແມ່ຜູ້ປົກຄອງ ແລະ ຊຸມຊົນ, ເຊັ່ນດຽວກັບການຮ່ວມມືກັບພາກເອກະຊົນ ແລະ ຄູ່ຮ່ວມພັດທະນາເພື່ອເປັນການຫັນເປັນດິຈິຕອນແບບຍືນຍົງ ຈາກຄວາມສໍາຄັນ ຂອງຍຸດທະສາດ ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ຈຶ່ງວ່າງ ວິໄສທັດ ແລະ ພາລະກິດໄອຊີທີທີ່ວ່າ ນໍາໃຊ້ເທັກໂນໂລຊີດິຈິຕອນໃນການຊຸກຍູ້ການສຶກສາ, ຮັບປະກັນເຂົ້າເຖິງການສຶກສາຢ່າງທົ່ວ ເຖິງມີຄວາມເທົ່າທຽມ ແລະ ມີໂອກາດໃນການຮຽນຮູ້ ຕະຫຼອດຊີວິດ ສໍາລັບທຸກຄົນ; ຜະຍາຍາມຊຸກຍູ້ການຫັນເປັນດິຈິຕອນຂອງການສຶກສາ ສປປ ລາວ, ຊ່ວຍໃຫ້ທຸກຄົນໄດ້ຮຽນຮູ້ຕະຫຼອດຊີວິດ ໂດຍເທັກໂນໂລຊີດິຈິຕອນທີ່ທຸກຄົນສາມາດເຂົ້າເຖິງ (Ministry of Education and Sports, 2024)

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາໄດ້ເຫັນຄວາມສໍາຄັນ ໃນລະບົບການຮຽນການ-ການສອນ ແລະ ສ້າງແຜນຍຸດທະສາດ, ວຽກງານຈຸດສຸມເພື່ອສົ່ງເສີມການຮຽນ-ການສອນໃຫ້ມີຄຸນນະພາບສູງ, ດ້ານປະລິມານ ແລະ ຄຸນນະພາບຂອງການສຶກສາ ເຖິງວ່າມີຄວາມສອດຄ່ອງກົມກຽວ ແລະ ມີການຫັນປ່ຽນໃໝ່ທີ່ດີຂຶ້ນ ແຕ່ກໍ່ບໍ່ທັນຕອບສະໜອງໄດ້ຕາມຄວາມຮຽກຮ້ອງຕ້ອງການຂອງການພັດທະນາເສດຖະກິດ-ສັງຄົມ ກໍ່ຄືການເຊື່ອມໂຍງເຂົ້າກັບພາກພື້ນ ແລະ ສາກົນ ແລະ ໃນວຽກ

ງານຈຸດສຸມທີ່ 6 ວ່າດ້ວຍຈັດຕັ້ງການຮຽນ - ການສອນຕາມຫຼັກສູດທີ່ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາກໍານົດໄວ້ຢ່າງຄົບຖ້ວນໃຫ້ມີປະສິດທິພາບພ້ອມທັງສົ່ງເສີມການຮຽນ - ການສອນພາສາອັງກິດໃຫ້ເຂັ້ມແຂງ (Ministry of Education and Sports, 2015)

ພາສາອັງກິດເປັນພາສາ ກາງທີ່ຈໍາເປັນຕ້ອງໄດ້ໃຊ້ທົ່ວໄປເຂົ້າໃນການສື່ສານລະຫວ່າງຄົນທົ່ວໂລກໃນສະຕະວັດທີ 21 ນີ້ເຊິ່ງເປັນຍຸກແຫ່ງຄວາມກ້າວໜ້າທາງດ້ານເທັກໂນໂລຊີຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ການສື່ສານ. ດັ່ງນັ້ນ, ພາສາອັງກິດຈຶ່ງໄດ້ຖືກຮັບຮອງເຂົ້າເປັນພາສາກາງເພື່ອເປັນເຄື່ອງມືທີ່ສໍາຄັນຕໍ່ການສື່ສານຜ່ານເທັກໂນໂລຊີດິຈິຕອນ ເຊິ່ງເຮັດໃຫ້ຄູສອນ ແລະ ນັກຮຽນໄດ້ພັດທະນາຄວາມຮູ້ ຄວາມສາມາດດ້ານທັກສະພາສາອັງກິດທີ່ຈະນໍາໄປໃຊ້ໃນການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າຂໍ້ມູນຕ່າງໆ ໄດ້ດ້ວຍຕົນເອງ ແລະ ເຮັດໃຫ້ເກີດທັກສະການຮຽນຮູ້ຕະຫຼອດຊີວິດເພາະເປັນທັກສະທີ່ສໍາຄັນໃນສະຕະວັດທີ 21 (Prayoonwong, 2019)

ເທັກໂນໂລຊີດິຈິຕອນ ມີທ່າແຮງທີ່ຈະຫັນປ່ຽນການຮຽນຮູ້ ແລະ ຮູບແບບການແກ້ໄຂສິ່ງທ້າທາຍທີ່ຍັງຄົງຄ້າງຢູ່ໃນຄວາມສະເໝີພາບ ຂອງການເຂົ້າເຖິງ ແລະ ຄຸນນະພາບຂອງການຮຽນຮູ້ ຂອງນັກຮຽນທຸກຄົນ. ໂຄວິດ-19 ໄດ້ສ້າງໃຫ້ມີການຮັບຮອງເອົາເທັກໂນໂລຊີເພື່ອສະໜອງຮູບແບບການສຶກສາທາງເລືອກ ແລະ ມັນຍັງເຮັດໃຫ້ຈຸດເດັ່ນກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນດິຈິຕອນທີ່ເທັກໂນໂລຊີ, ການເຊື່ອມໂຍງດ້ານເທັກໂນໂລຊີໃນຂະແໜງການສຶກສາໃນ ສປປ ລາວ ທີ່ສອດຄ່ອງກັບຄວາມມຸ່ງຫວັງ ຂອງເສດຖະກິດດິຈິຕອນທີ່ມີຄວາມກ້າວໜ້າທີ່ຈະຂັບເຄື່ອນໂດຍກໍາລັງແຮງງານ ທີ່ມີທັກສະດິຈິຕອນ ແຕ່ການຫັນເປັນດິຈິຕອນ ຂອງຂະແໜງການສຶກສາ ເມື່ອພິຈາລະນາຜົນກະທົບໃນທົ່ວລະບົບ ຂອງຂະແໜງການສຶກສາ ແລະ ລະດັບໂຮງຮຽນ ປະກອບມີບັນຫາກ່ຽວກັບການເຂົ້າເຖິງດິຈິຕອນ, ການຮູ້ສຶກດິຈິຕອນ ຂອງຄູ ແລະ ຜູ້ຮຽນ, ການລົງທຶນພື້ນຖານໂຄງລ່າງເທັກໂນໂລຊີ ແລະ ສະພາບແວດລ້ອມດ້ານກົດລະບຽບ, ການຂະຫຍາຍຕົວຂອງປະລິມານນັກສຶກສາ, ຄວາມຄາດຫວັງຂອງສັງຄົມທີ່ມີຕໍ່ລະບົບການສຶກ, ບັນຫາຄຸນນະພາບການສຶກສາ, ການຂາດແຄນຄູສອນທີ່ບໍ່ມີຄຸນນະພາບ, ຂາດແຄນຄວາມຫຼາກຫຼາຍຂອງຫຼັກສູດ, ຂະບວນການຮຽນ-ການສອນບໍ່ເອື້ອອໍານວຍຕໍ່ການສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ລ້ອນແຕ່ເປັນສິ່ງທ້າທາຍຫຼາຍ (Nietzsche and Dabrowski, 2023). ສະຕະວັດທີ 21 ນີ້ຄູຈໍາເປັນຈະຕ້ອງມີຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈໃນການໃຊ້ເທັກໂນໂລຊີດິຈິຕອນ, ສ້າງໃຫ້ນັກຮຽນເປັນນັກຄົ້ນຄິດ ແລະ ນັກພັດທະນາ, ຮູ້ຈັກສ້າງນະວັດຕະກໍາ ໃໝ່ໆ ເພື່ອໃຫ້ທັນກັບການປ່ຽນແປງ ແລະ ຄູຈໍາເປັນຕ້ອງສອນໃຫ້ນັກຮຽນເກີດການພັດທະນາ, ສົ່ງເສີມການສຶກສາທີ່ຫຼາກຫຼາຍ, ມີຄວາມຄິດສ້າງສັນ, ກໍາຕັດສິນໃຈໃນການກະທໍາ ແລະ ມີທັກສະການຄິດເພື່ອນໍາໄປສູ່ການພັດທະນາແບບຍືນຍົງ (Meerakar, 2020)

ບັນຫາທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນປັດຈຸບັນແມ່ນຫຼັກສູດອາດຈະບໍ່ສອດຄ່ອງ ກັບທັກສະໃນສະຕະວັດທີ 21 ເຊັ່ນ: ການສື່ສານໃນຊີວິດຈິງ, ການນຳ ໃຊ້ພາສາອັງກິດໃນສະຖານະການຕ່າງໆ ແລະ ການນຳໃຊ້ເທັກໂນໂລ ຊີດິຈິຕອນເພື່ອຊ່ວຍໃນການຮຽນຮູ້, ເນັ້ນໄວຍາກອນຫຼາຍເກີນໄປ, ສອນແບບການຈື່ຈຳຫຼາຍກວ່າ ການພັດທະນາທັກສະການສື່ສານຕົວຈິງ , ການຂາດການເຊື່ອມໂຍງກັບທັກສະດ້ານດິຈິຕອລ ແລະ ເຊື່ອມໂຍງ ກັບເຕັກໂນໂລຢີທີ່ທັນສະໄໝ (Bundit and Krongbuaban, 2024)

ສະຖາບັນການສຶກສາໃນ ສປປ ລາວ ປະເຊີນກັບຄວາມທ້າ ທາຍຫຼາຍດ້ານໄອຊີທີ ເຊັ່ນ: (1) ພື້ນຖານໂຄງລ່າງ ICT ແລະ ການ ເຊື່ອມຕໍ່ອິນເຕີເນັດໃນ ສປປ ລາວ ມີຄວາມຈຳກັດ, (2) ລະດັບຄວາມ ຮູ້ທາງດ້ານດິຈິຕອນໃນລາວຍັງຕໍ່າ ແລະ (3) ສິ່ງທ້າທາຍໂດຍສະເພາະ ກັບຄູສອນແມ່ນການນຳໃຊ້ App ແລະ ອຸປະກອນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ, ການ ປະເມີນຄວາມເຕີບໃຫຍ່ທາງດ້ານດິຈິຕອນ ໄດ້ໃຫ້ຄະແນນ ສປປ ລາວ ຢູ່ທີ່ 1.7 ໃນຈຳນວນ 5 ຄະແນນ ແລະ ການເຂົ້າເຖິງ ເທັກໂນໂລຊີດິຈິ ຕອນ ແລະ ອິນເຕີເນັດແມ່ນຈຳກັດຫຼາຍ ໂດຍສະເພາະໃນເຂດ ຊົນນະບົດ, ໃນສະຖານການເຫຼົ່ານີ້ສະທ້ອນໃຫ້ເຫັນວ່າ ສື່ດິຈິຕອນມີ ສັກກະຍະພາບໃນການປ່ຽນແປງການສຶກສາໃຫ້ທັນສະໄໝ ແລະ ມີ ຄວາມທ້າທາຍຫຼາຍຕໍ່ກັບຄູສອນ ໃນໂຮງຮຽນມັດທະຍົມສົມບູນແຫ່ງ ຕ່າງໆ ໃນເຂດຕົວເມືອງ ແລະ ຊົນບົດ ໂດຍສະເພາະແມ່ນທັກສະໃນ ການໃຊ້ຄອມພິວເຕີ ແລະ ແອັບພິເຄຊັນທີ່ມີປະໂຫຍດໃນການສອນ, ການຝຶກອົບຮົມທີ່ເປັນຮູບປະທຳ ແລະ ປະສົບການ ການນຳໃຊ້ສື່ດິຈິ ຕອນທີ່ທັນສະໄໝ, ການພັດທະນາທັກສະດ້ານດິຈິຕອນເຂົ້າໃນການ ຮຽນ-ການສອນຍັງຈຳກັດ ແລະ ຄູສອນສ່ວນຫຼາຍຍັງຍຶດຕິດກັບການ ສອນແບບເກົ່າ (United Nations , 2022). ຈາກຄວາມສຳຄັນ ແລະ ບັນຫາຂ້າງເທິງມັນອາດຈະເປັນບັນຫາທີ່ສິ່ງຜິດຕໍ່ການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນ ເຂົ້າໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດ ໃນໂຮງຮຽນ ມັດທະຍົມສົມບູນແຫ່ງຕ່າງໆ ເທດສະບານ ນະຄອນຫຼວງພະບາງແຂວງ ຫຼວງພະບາງ. ດັ່ງນັ້ນ, ຈຸດປະສົງການຄົ້ນຄວ້າວິໄຈຄັ້ງນີ້ ແມ່ນເພື່ອສຶກ ສາການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນເຂົ້າໃນການຈັດການຮຽນ - ການສອນ ຂອງຄູ ສອນພາສາອັງກິດ ຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາ ໃນເທດສະບານ ນະຄອນຫຼວງ ພະບາງ ແຂວງຫຼວງພະບາງ

2. ອຸປະກອນ ແລະ ວິທີການ

2.1 ກຸ່ມເປົ້າໝາຍ

ກຸ່ມເປົ້າທີ່ໃຊ້ໃນການຄົ້ນຄວ້າໃນຄັ້ງນີ້ແມ່ນຄູສອນພາສາ ອັງກິດ ຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາ ໃນເທດສະບານນະຄອນຫຼວງພະບາງ ແຂວງຫຼວງພະບາງ ມີຈຳນວນທັງໝົດ 65 ທ່ານ, ຍິງ 49 ທ່ານ ໃນຈຳ ນວນ 11 ໂຮງຮຽນໃນເທດສະບານນະຄອນຫຼວງພະບາງ ແຂວງຫຼວງ ພະບາງ ໂດຍໃຊ້ເທັກນິກການເລືອກກຸ່ມເປົ້າໝາຍແບບງ່າຍດາຍ ຂອງ (Kittinorarat, & Acherayawathana, 2023).

2.2 ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການສຶກສາ

ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການສຶກສາຄັ້ງນີ້ແມ່ນປະກອບມີແບບສອບ ຖາມ ໂດຍມີຄຳຕອບແບບການປະເມີນດັບຄ່າ (Rating Scale) 5 ລະດັບ ເຊິ່ງໄດ້ກຳນົດເນື້ອໃນທັງໝົດ 4 ດ້ານຄື: ດ້ານການເຂົ້າເຖິງ ເຄື່ອງມືດິຈິຕອນໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ, ດ້ານການອອກ ແບບການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ, ດ້ານ ຂະບວນການຈັດການຮຽນ-ການສອນຜ່ານສື່ດິຈິຕອນ ແລະ ດ້ານການ ຈັດການຮຽນ-ການສອນທີ່ເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ດ້ວຍ ຕົນເອງຜ່ານສື່ດິຈິຕອນ. ໂດຍອີງໃສ່ແບບສອບຖາມກ່ຽວກັບການຈັດ ອັນດັບ (Likert, 1961 ອ້າງໃນ Ponglook-in, 2023) ເຊິ່ງມີ ຄວາມໝາຍດັ່ງນີ້:

- ລະດັບຄະແນນ 5 ໝາຍເຖິງ ການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນໃນຈັດການ ຮຽນ-ການສອນຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍສຸດ
- ລະດັບຄະແນນ 4 ໝາຍເຖິງ ການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນໃນຈັດການ ຮຽນ-ການສອນຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ
- ລະດັບຄະແນນ 3 ໝາຍເຖິງ ການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນໃນຈັດການ ຮຽນ-ການສອນຢູ່ໃນລະດັບປານກາງ
- ລະດັບຄະແນນ 2 ໝາຍເຖິງ ການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນໃນຈັດການ ຮຽນ-ການສອນຢູ່ໃນລະດັບໜ້ອຍ
- ລະດັບຄະແນນ 1 ໝາຍເຖິງ ການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນໃນຈັດການ ຮຽນ-ການສອນຢູ່ໃນລະດັບໜ້ອຍສຸດ

ວິທີສ້າງ ແລະ ຫາຄຸນະພາບຂອງເຄື່ອງມື

ຜູ້ຄົນຄວ້າໄດ້ສັງລວມເອກະສານ ແລະ ທິດສະດີທີ່ກ່ຽວຂ້ອງມາ ປັບສ້າງເປັນແບບສອບຖາມໃຫ້ສຳເລັດ ແລ້ວໄດ້ນຳໄປ ຜ່ານຜູ້ ຊຽວຊານຈຳນວນ 3 ທ່ານເພື່ອກວດສອບຄວາມຖືກຕ້ອງ ແລະ ສອດຄ່ອງຕາມຈຸດປະສົງຂອງການຄົ້ນຄວ້າ ໃນແຕ່ລະຂໍ້ຄຳຖາມເຊິ່ງຜູ້ ຊຽວຊານໄດ້ໃຫ້ຄະແນນຕາມການປະເມີນດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

- ຄະແນນ +1 ຖ້າແນ່ໃຈວ່າ ຂໍ້ຄຳຖາມທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈ ສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນຕາມຈຸດປະສົງ
- ຄະແນນ 0 ຖ້າບໍ່ແນ່ໃຈວ່າ ຂໍ້ຄຳຖາມທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈ ສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນຕາມຈຸດປະສົງ
- ຄະແນນ -1 ຖ້າແນ່ໃຈວ່າ ຂໍ້ຄຳຖາມທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈບໍ່ ສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນຕາມຈຸດປະສົງ

ຜ່ອມກັນນັ້ນຜູ້ຊຽວຊານຍັງສາມາດໃຫ້ຄຳແນະນຳ ຫຼື ເພີ່ມຄຳຖາມທີ່ ເຫັນວ່າຍິ່ງບໍ່ທັນຄົບຖ້ວນ ຕື່ມອີກໄດ້

ຫຼັງຈາກນັ້ນ, ຜົນໄດ້ຮັບ ຂອງການກວດສອບຄວາມ ຖືກຕ້ອງ ຂອງເນື້ອໃນ ໂດຍຜູ້ຊຽວຊານໄດ້ຖືກນຳໃຊ້ເພື່ອຊອກຫາ ດັດຊະນີຄວາມສອດຄ່ອງ ຂອງແບບສອບຖາມ (Index of Item

Objective Congruence : IOC) (Lartana, 2010) ການນຳໃຊ້ສຸດດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC ໝາຍເຖິງດັດຊະນີຄວາມສອດຄ່ອງຂອງແບບສອບຖາມ

R ໝາຍເຖິງຄະແນນການພິຈາລະນາຂອງຜູ້ຊ່ຽວຊານ

$\sum R$ ໝາຍເຖິງຜົນລວມຂອງຄະແນນການພິຈາລະນາຄຳຖາມຂອງຜູ້ຊ່ຽວຊານ

N ໝາຍເຖິງຈຳນວນຂອງຜູ້ຊ່ຽວຊານ

ຈາກຜົນການທົດສອບພົບວ່າຂໍ້ຄຳຖາມທຸກຂໍ້ມີຄ່າດັດສະນີຄວາມສອດຄ່ອງຢູ່ລະຫວ່າງ 0.66 - 1.00 .

ຈາກນັ້ນໄດ້ນຳແບບສອບຖາມໄປທົດລອງກັບກຸ່ມທົດລອງທີ່ບໍ່ແມ່ນກຸ່ມເປົ້າໝາຍໃນ ຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາ ພາຍໃນເທດສະບານນະຄອນຫຼວງພະບາງ ຈຳນວນ 15 ທ່ານ ເພື່ອຫາຄ່າຄວາມເຊື່ອໝັ້ນຂອງແບບສອບຖາມໝົດຊຸດ ໂດຍໃຊ້ສຳປະສິດ ອານຟາ (Alpha Coefficient) ຕາມວິທີຂອງຄຣອນບາດ (Cronbach) ເອີ້ນວ່າ ສຳປະສິດອານຟາ (Coefficient) ໄດ້ຄ່າຄວາມເຊື່ອໝັ້ນທັງສະບັບ ເທົ່າກັບ 0.93. ຈາກນັ້ນ, ໄດ້ນຳແບບສອບຖາມມາປັບປຸງແກ້ໄຂ ແລະ ຈັດພິມແບບສອບຖາມເປັນສະບັບສົມບູນເພື່ອນຳ ໄປເກັບຂໍ້ມູນຕົວຈິງຈາກກຸ່ມຕົວຢ່າງ.

2.3 ວິທີການເກັບກຳ ແລະ ລວບລວມຂໍ້ມູນ

1) ຜູ້ຄົນຄວາວິໄຈໄດ້ເຮັດໜັງສືສະເໜີຜ່ານອົງການທີ່ກ່ຽວຂ້ອງທຸກຂັ້ນ ເພື່ອອຳນວຍຄວາມສະດວກ ແລະ ໃຫ້ການຮ່ວມມືໃນການຕອບແບບສອບຖາມ. ຈາກນັ້ນໄດ້ນຳແບບສອບຖາມໄປຢາຍໃຫ້ກຸ່ມເປົ້າໝາຍຜ່ານທັງອະທິບາຍການຕອບແບບສອບຖາມ ແລະ ນັດໝາຍວັນເວລາເກັບແບບສອບຖາມ. ຈາກນັ້ນຈຶ່ງໄດ້ເກັບແບບສອບຖາມຄືນເຊິ່ງສາມາດເກັບແບບສອບຖາມຄືນທັງໝົດ 100%.

2.4 ການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

ຜູ້ຄົນຄວາວິໄຈໄດ້ນຳແບບສອບຖາມມາກວດສອບຄວາມສົມບູນ ແລະ ວິເຄາະໂດຍໃຊ້ສຸດຄິດໄລ່ ເພື່ອຫາຄ່າຄະແນນສະເລ່ຍ (\bar{X}) ແລະ ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ (S.D), ຄ່າສູງສຸດ (Maximum) ແລະ ຄ່າຕໍ່າ (Minimum) ເພື່ອໃຊ້ໃນການແຈກຍາຍຄວາມຖີ່ ແລະ ຈັດລຳດັບຂອງຂໍ້ມູນ

ສູດການຫາຄ່າສະເລ່ຍ:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

\bar{x} ໝາຍເຖິງຄ່າສະເລ່ຍ

$\sum x$ ໝາຍເຖິງຜົນລວມຂອງຄະແນນທັງໝົດ

N ໝາຍເຖິງຈຳນວນກຸ່ມ

ຕົວຢ່າງ

ສູດການຫາຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ:

$$S.D = \sqrt{\frac{n \sum fx^2 - (\sum fx)^2}{N(N-1)}}$$

S.D ໝາຍເຖິງຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ

$\sum fx^2$ ໝາຍເຖິງຜົນບອກຂອງຄວາມຖີ່ຂອງກຸ່ມຕົວຢ່າງຄູນກຳລັງສອງຂອງນ້ຳໜັກຄະແນນ

$(\sum fx)^2$ ໝາຍເຖິງຜົນບອກຂອງຄວາມຖີ່ຂອງກຸ່ມຕົວຢ່າງກັບນ້ຳໜັກຂອງຄະແນນທັງໝົດກຳລັງສອງ

3. ຜົນໄດ້ຮັບ

ຜົນການຄົ້ນຄວ້າວິໄຈກ່ຽວກັບການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນເຂົ້າໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ຂອງຄູສອນພາສາອັງກິດ ຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາ ໃນເທດສະບານ ນະຄອນຫຼວງພະບາງ ແຂວງຫຼວງພະບາງ ພົບວ່າຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນຂອງຄູສອນພາສາອັງກິດ ຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາ ໃນເທດສະບານນະຄອນຫຼວງພະບາງ ແຂວງຫຼວງພະບາງ ໂດຍລວມ 4 ດ້ານມີຄ່າສະເລ່ຍຢູ່ໃນລະດັບປານກາງ ($\bar{X} = 3.48$; S.D = 0.51), ເມື່ອພິຈາລະນາຕາມລາຍດ້ານພົບວ່າ:

- 1) ດ້ານການເຂົ້າເຖິງເຄື່ອງມືດິຈິຕອນໃນການຈັດການຮຽນ - ການສອນມີຄ່າສະເລ່ຍຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ ($\bar{X} = 3.66$; S.D = 0.55), ເມື່ອພິຈາລະນາເປັນລາຍຂໍ້ພົບວ່າຄູສອນພາສາອັງກິດສາມາດເຂົ້າເຖິງຊອບແວຄອມພິວເຕີເຊັ່ນ: Microsoft PowerPoint, Microsoft Word ແລະ Microsoft Excel ມີຄ່າສະເລ່ຍຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍສຸດ ($\bar{X} = 4.15$; S.D =0.81), ຮອງລົງມາຄູສອນພາສາອັງກິດສາມາດເຂົ້າເຖິງເຄື່ອງສາຍ LCD ແລະ Projector ($\bar{X} = 4.03$; S.D =0.74), ສ່ວນຂໍ້ທີ່ມີຄ່າຕໍ່າສຸດຄູສອນພາສາອັງກິດສາມາດເຂົ້າເຖິງແອັບພລິເຄຊັນທາງອ່ອນໄລ່ເຊັ່ນ: Zoom, Microsoft Teams ຫຼື Google Meet ມີຄ່າສະເລ່ຍຢູ່ໃນລະດັບປານກາງ ($\bar{X} = 3.22$; S.D =0.99).
- 2) ດ້ານການອອກແບບການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ມີຄ່າສະເລ່ຍຢູ່ໃນລະດັບປານກາງ ($\bar{X} = 3.43$; S.D = 0.69), ເມື່ອພິຈາລະນາເປັນລາຍຂໍ້ພົບວ່າຄູສອນໄດ້ເລືອກສື່ດິຈິຕອນໃຫ້ເໝາະສົມກັບເນື້ອໃນບົດຮຽນພາສາອັງກິດເພື່ອເປັນການດຶງດູດໃຫ້ນັກຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ໂດຍຕົນເອງ ມີຄ່າສະເລ່ຍຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ ($\bar{X} = 3.63$; S.D = 0.99), ຮອງລົງມາຄູສອນພາສາອັງກິດໄດ້ການອອກແບບກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດໃນຫ້ອງຮຽນຄວນຄຳນຶງເຖິງ ຊ່ວງອາຍຸ ແລະ ຄວາມສົນໃຈ ຂອງຜູ້ຮຽນເປັນຫຼັກ ($\bar{X} = 3.62$; S.D =0.93), ສ່ວນຂໍ້ທີ່ມີຄ່າສະເລ່ຍໜ້ອຍສຸດແມ່ນຄູສອນພາສາອັງກິດໄດ້ອອກແບບກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນໃຫ້ມີຄວາມຫຼາກຫຼາຍມາຊ່ວຍໃນການສອນພາສາອັງກິດໃຫ້ທັນກັບການປ່ຽນແປງຂອງໂລກດິຈິຕອນ ມີຄ່າສະເລ່ຍຢູ່ໃນລະດັບປານກາງ ($\bar{X} = 3.17$; S.D =0.94)

3) ດ້ານຂະບວນການຈັດການຮຽນ-ການສອນຜ່ານສື່ດິຈິຕອນມີຄ່າສະເລ່ຍຢູ່ໃນລະດັບປານກາງ ($\bar{X} = 3.39$; S.D = 0.60), ເມື່ອພິຈະລະນາເປັນລາຍຂໍ້ ພົບວ່າຄູສອນພາສາອັງກິດໄດ້ໃຊ້ຄອມພິວເຕີ ເພື່ອເກັບກຳຂໍ້ມູນການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດເຊັ່ນ: ບົດສອນ, ບົດສອບ ແລະ ປະເມີນຜົນການຮຽນ ມີຄ່າສະເລ່ຍຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ ($\bar{X} = 3.75$; S.D = 0.93), ຮອງລົງມາຄູສອນພາສາອັງກິດໄດ້ຈັດການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນຂອງນັກຮຽນຜ່ານ Quizz, Kahoot ແລະ Google Class Room ມີຄ່າສະເລ່ຍຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ ($\bar{X} = 3.65$; S.D = 0.94), ສ່ວນຂໍ້ທີ່ມີຄ່າສະເລ່ຍໜ້ອຍສຸດຄູສອນພາສາອັງກິດໄດ້ເກັບກຳເນື້ອໃນບົດຮຽນ ແລະ ແບ່ງປັນເອກະສານທີ່ເປັນພາສາອັງກິດໃຫ້ແກ່ນັກຮຽນຜ່ານ Google Drive ມີຄ່າສະເລ່ຍຢູ່ໃນລະດັບປານກາງ ($\bar{X} = 3.17$; S.D = 0.97)

4) ດ້ານການຈັດການຮຽນ-ການສອນທີ່ເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງຜ່ານສື່ດິຈິຕອນ ມີຄ່າສະເລ່ຍຢູ່ໃນລະດັບປານກາງ ($\bar{X} = 3.45$; S.D = 0.52), ເມື່ອພິຈະລະນາເປັນລາຍຂໍ້ ພົບວ່າຄູສອນໄດ້ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນເພື່ອຮຽນຮູ້ວິທີການຄົ້ນຄວ້າແຫຼ່ງຂໍ້ມູນທີ່ເຊື່ອຖືເພື່ອຫຼີກລ້ຽງຂໍ້ມູນທີ່ບໍ່ຖືກຕ້ອງ ມີຄ່າສະເລ່ຍຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ ($\bar{X} = 3.83$; S.D = 0.84), ຮອງລົງມາຄູສອນພາສາອັງກິດໄດ້ສົ່ງເສີມໃຫ້ນັກຮຽນໃຊ້ແອັບພລິເຄຊັນເຂົ້າໃນການຮຽນເຊັ່ນ: Quizzes, Kahoot, ChatGPT ຫຼື AI ໃນການທົບທວນຄວາມຮູ້ດ້ານພາສາອັງກິດຂອງຕົວນັກຮຽນ ($\bar{X} = 3.62$; S.D = 0.87), ສ່ວນຂໍ້ທີ່ມີຄ່າສະເລ່ຍຕໍ່າສຸດຄູສອນພາສາອັງກິດໄດ້ຈັດການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ແລກປ່ຽນຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນ ຫຼື ອຸປະກອນດິຈິຕອນເພື່ອເປີດໂລກກະທັດຂອງການຮຽນຮູ້ໃນຮູບແບບດິຈິຕອນ ມີຄ່າສະເລ່ຍຢູ່ໃນລະດັບປານກາງ ($\bar{X} = 3.02$; S.D = 0.85). ເຊິ່ງມັນສະແດງອອກໃນຕາຕະລາງທີ 1,2,3,4 ແລະ 5

4. ວິພາກຜົນ

ການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນ ຂອງຄູສອນພາສາອັງກິດ ຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາ ໃນເທດສະບານ ນະຄອນຫຼວງພະບາງ ແຂວງຫຼວງພະບາງ ໂດຍລວມແຕ່ລະດ້ານຢູ່ໃນລະດັບປານກາງ. ເນື່ອງຈາກວ່າຄູສອນພາສາອັງກິດຮູ້ໃຊ້ ອຸປະກອນດິຈິຕອນເຊັ່ນ: ຄອມພິວເຕີ, ໂທລະສັບ, ແທັບເລັດ, ເຄື່ອງສາຍ LCD ແລະ Projector, ເຄື່ອງປືນເອກະສານ (Printer) ແລະ ເຄື່ອງສະແກນເອກະສານ (Scanner) ໄດ້ດີພໍສົມຄວນ ນອກຈາກນັ້ນ, ຄູສອນພາສາອັງກິດຮູ້ໃຊ້ຊອບແວຄອມພິວເຕີ ເຊັ່ນ: Microsoft PowerPoint, Microsoft Word ແລະ Microsoft Excel), ເຄື່ອງມື ແອັບພລິເຄຊັນການຮຽນຮູ້ເຊັ່ນ: Kahoot, Quizizz, Mentimeter, Padlet, Google Form ໄດ້ຄ່ອນຂ້າງດີ. ຄູສອນພາສາອັງກິດສ່ວນຫຼາຍແມ່ນໄດ້ອອກແບບສື່ດິຈິຕອນໃຫ້ເໝາະສົມກັບເນື້ອໃນບົດຮຽນພາສາອັງກິດເພື່ອເປັນການດຶງດູດໃຫ້ນັກຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ໂດຍຕົນເອງ, ການກຳ

ນິດຮູບແບບການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດ ແລະ ການອອກແບບກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດໃນຫ້ອງຮຽນຄວນຄຳນຶງເຖິງ ຊ່ວຍອາຍຸ ແລະ ຄວາມສົນໃຈ ຂອງຜູ້ຮຽນເປັນຫຼັກ ລວມທັງໄດ້ສ້າງຂະບວນການຈັດການຮຽນ-ການສອນຜ່ານສື່ດິຈິຕອນ ໂດຍໃຊ້ຄອມພິວເຕີ ເພື່ອເກັບກຳຂໍ້ມູນການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດ ເຊັ່ນ: ໃນການແຕ່ງບົດສອນ, ບົດສອບເສັງ ແລະ ປະເມີນຜົນການຮຽນ, ເກັບກຳເນື້ອໃນບົດຮຽນ ແລະ ແບ່ງປັນເອກະສານທີ່ເປັນພາສາອັງກິດໃຫ້ແກ່ນັກຮຽນຜ່ານ Google Drive, ໄດ້ຈັດການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ ຂອງນັກຮຽນຜ່ານ Quizz, Kahoot ແລະ Google Class Room ແລະ ຄູສອນພາສາອັງກິດສ່ວນຫຼາຍໄດ້ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນເພື່ອຮຽນຮູ້ວິທີການຄົ້ນຄວ້າແຫຼ່ງຂໍ້ມູນທີ່ເຊື່ອຖືເພື່ອຫຼີກລ້ຽງຂໍ້ມູນທີ່ບໍ່ຖືກຕ້ອງ, ໄດ້ເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດ ແລະ ໄດ້ສົ່ງເສີມໃຫ້ນັກຮຽນໃຊ້ແອັບພລິເຄຊັນເຂົ້າໃນການຮຽນເຊັ່ນ: Quizzes, Kahoot, ChatGPT ຫຼື AI ໃນການທົບທວນຄວາມຮູ້ດ້ານພາສາອັງກິດຂອງຕົວນັກຮຽນ ເຊິ່ງສອດຄ່ອງກັບບົດຄົ້ນຄວ້າ ຂອງ Mapae (2017) ພົບວ່າການນຳໃຊ້ເທັກໂນໂລຊີ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ຂອງຄູໃນໂຮງຮຽນ ເມືອງຊອຍດາວ ສັງກັດສຳນັກງານເຂດພື້ນທີ່ການສຶກສາປະຖົມສຶກສາສົມບູນ ຈັນທະບູລີ ເຂດ 2 ໂດຍລວມໃນແຕ່ລະດ້ານຢູ່ໃນລະດັບປານກາງ ເຊິ່ງເຫັນວ່າ ໂຮງຮຽນມີການສະໜອງເຄື່ອງຄອມພິວເຕີພຽງພໍສຳລັບການນຳໃຊ້ ແລະ ມີຈຸ LED ຫຼື ໄປເຈັກເຕີໃນແຕ່ລະຫ້ອງຮຽນ ແລະ ໄດ້ຈັດສັນອຸປະກອນຄອມພິວເຕີໃຫ້ພຽງພໍ, ໄດ້ກະກຽມຄູມືຜູ້ໃຊ້ໂປຣແກຼມຄອມພິວເຕີ ແລະ ສະໜອງສື່ດິຈິຕອນ ຫຼື ໂປຣແກຼມຄອມພິວເຕີທີ່ຈຳເປັນສຳລັບການນຳໃຊ້ເຊັ່ນ: Microsoft Office Word, Microsoft Office Excel, Microsoft Office Power Point ແລະ ສ້າງຖານຂໍ້ມູນເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ສົ່ງບົດຮຽນທາງອອນໄລນ໌, ການນຳໃຊ້ເທັກໂນໂລຊີຂໍ້ມູນຂ່າວສານຂອງຄູສອນ, ມີຄູສອນທີ່ມີຄວາມຮູ້ ແລະ ຄວາມສາມາດໃນການນຳໃຊ້ເຄື່ອງມືຄອມພິວເຕີ ແລະ ໂປຣແກຼມຕ່າງໆ ແລະ ສາມາດເກັບກຳຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບແຜນການສອນຢ່າງເປັນລະບົບ, ສ້າງຂໍ້ມູນຂ່າວສານປະຊາສຳພັນ ໂດຍຜ່ານເວັບໄຊທ໌ຂອງໂຮງຮຽນ ແລະ ມີການເກັບກຳຂໍ້ມູນ, ອຸປະກອນການສອນທີ່ເປັນລະບົບ ແລະ ສອດຄ່ອງກັບບົດຄົ້ນຄວ້າ ຂອງ Khonesavath et al. (2024) ພົບວ່າຄູສອນໃນວິທະຍາໄລຄູຫຼວງພະບາງ ມີຄວາມຮູ້ພື້ນຖານໃນການໃຊ້ເຄື່ອງມື ICT ຊ່ວຍສອນຂອງຕົນເອງເຊັ່ນ: ການໃຊ້ຄອມພິວເຕີຊ່ວຍໃນການແຕ່ງບົດສອນ ແລະ ການໃຊ້ສື່ມູຕິມິເດຍ, ພ້ອມດ້ວຍກັນນັ້ນຄູສອນສ່ວນໜຶ່ງສາມາດນຳໃຊ້ເວັບໄຊບາງສ່ວນເຂົ້າໃນການປະເມີນຜົນການຮຽນການສອນຮູບແບບທາງອອນໄລ ດ້ວຍ Google from, Kahoot ແລະ ຍັງສອດຄ່ອງກັບທິດສະດີ ຂອງ Sirisak (2020) ຂະບວນການ

ຮຽນ-ການສອນຜ່ານສື່ ແລະ ເທັກໂນໂລຊີດິຈິຕອນ ພື້ນຖານໄດ້ຢ່າງ ຄອງແຄ້ວໄດ້ເຊັ່ນ: ການນຳໃຊ້ໂປຣແກຼມຄອມພິວເຕີພື້ນຖານໄດ້ແກ່ ໂປຣແກຼມເຊັ່ນ: Microsoft Word, Microsoft PowerPoint ແລະ Microsoft Excel, ການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນໃໝ່ໆເຊັ່ນ: Tablet ແລະ Smartphone, ໃຊ້ເຄື່ອງມືທາງອອນໄລນ໌ (Google Hotmail ແລະ YouTube) ແລະ ສື່ສັງຄົມອອນໄລນ໌ ໄດ້ແກ່: Facebook ແລະ Line ໂດຍຈະຕ້ອງສາມາດນຳສື່ດິຈິຕອນ ແລະ ເທັກໂນໂລຊີເຫຼົ່ານີ້ມາປະຍຸກ ໃຊ້ໃນການຮຽນ-ການສອນ ເພື່ອເຮັດໃຫ້ການຮຽນ-ການສອນມີ ປະສິດທິພາບຫຼາຍຂຶ້ນ. ແຕ່ກົງກັນຂ້າມກັບບົດວິໄຈ ຂອງ Kesonsuriwong (2022) ແນວທາງການພັດທະນາຄວາມສາມາດ ການຈັດການຮຽນຮູ້ໃນຍຸກດິຈິຕອນ ຂອງຄູສອນພາສາອັງກິດ ໃນ ໂຮງຮຽນສຳນັກງານເຂດພື້ນທີ່ການສຶກສາປະຖົມສຶກສາ ນະຄອນ ສະຫວັນເຂດ 2, ປະເທດໄທ ໂດຍລວມ 5 ດ້ານພົບວ່າມີຄ່າສະເລ່ຍຢູ່ ໃນລະດັບສູງສຸດແມ່ນດ້ານການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນ ເທັກໂນໂລຊີຂໍ້ມູນ ຂ່າວສານ ແລະ ນະວັດຕະກຳທາງການສຶກສາ, ຮອງລົງມາແມ່ນດ້ານ ການຈັດກິດຈະກຳຮ່ວມການຮຽນຮູ້ທີ່ພັດທະນາການຄິດເຊິ່ງນະວັດຕະ ກຳຂອງຜູ້ຮຽນ ແລະ ດ້ານທີ່ມີຄ່າສະເລ່ຍຕໍ່າສຸດແມ່ນດ້ານການໃຊ້ດິຈິ ຕອນແຜນຮູບໃນການຮຽນຮູ້, ແລະ ຍັງກົງກັນຂ້າມບົດວິໄຈ ຂອງ Krutluang (2023) ແນວທາງການພັດທະນາການຈັດການຮຽນ-ການ ສອນ ຂອງຄູໃນຍຸກດິຈິຕອນ ໃນເຂດພື້ນທີ່ມັດທະຍົມສຶກສາ ສຸໂຂໄທ ພົບວ່າລະດັບການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ຂອງຄູໃນຍຸກດິຈິຕອນຢູ່ ໃນລະດັບສູງ. ເມື່ອພິຈາລະນາເປັນລາຍດ້ານເຫັນວ່າ ດ້ານທີ່ມີຄ່າ ສະເລ່ຍສູງທີ່ສຸດແມ່ນດ້ານການຈັດຂະບວນການຮຽນ-ການສອນທີ່ ຜ່ານເທັກໂນໂລຊີດິຈິຕອນຢູ່ໃນລະດັບສູງ ແລະ ດ້ານທີ່ມີຄ່າສະເລ່ຍຕໍ່າ ທີ່ສຸດແມ່ນດ້ານການນຳໃຊ້ເຄື່ອງມືດິຈິຕອນເພື່ອການຮຽນຮູ້ ແຕ່ຍັງຢູ່ ໃນລະດັບສູງຄືກັນ.

5. ສະຫຼຸບ

ຜົນການສຶກສາການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນເຂົ້າໃນການຈັດການ ຮຽນ-ການສອນຂອງຄູສອນພາສາອັງກິດ ຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາ ໃນ ເທດສະບານ ນະຄອນຫຼວງພະບາງ ແຂວງຫຼວງພະບາງ ໂດຍລວມພົບ ວ່າ ການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນເຂົ້າໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ຂອງຄູ ສອນພາສາອັງກິດ ຢູ່ໃນລະດັບປານກາງ, ເຊິ່ງດ້ານທີ່ມີຄ່າສະເລ່ຍສູງສຸດ ແມ່ນດ້ານການເຂົ້າເຖິງເຄື່ອງມືດິຈິຕອນໃນການຈັດການຮຽນ-ການ ສອນ, ຮອງລົງມາແມ່ນດ້ານການຈັດການຮຽນ-ການສອນທີ່ເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ ຮຽນສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງຜ່ານສື່ດິຈິຕອນ ແມ່ນຢູ່ໃນ ລະດັບປານກາງ, ຕໍ່າຈາກນັ້ນ, ແມ່ນດ້ານການອອກແບບສື່ດິຈິຕອນໃນ ການຈັດການຮຽນ-ການສອນແມ່ນຢູ່ໃນລະດັບປານກາງ, ສ່ວນດ້ານທີ່ ມີຄ່າສະເລ່ຍຕໍ່າສຸດແມ່ນດ້ານຂະບວນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ຜ່ານສື່ດິຈິຕອນແມ່ນຢູ່ໃນລະດັບປານກາງ, ເນື່ອງຈາກວ່າຄູສອນພາສາ ອັງກິດສາມາດເຂົ້າເຖິງ ອຸປະກອນດິຈິຕອນເຊັ່ນ: ຄອມພິວເຕີ,

ໂທລະສັບ, ແທັບເລັດ, ເຄື່ອງສາຍ LCD ແລະ Projector ແລະ ເຂົ້າ ເຖິງຊອບແວຄອມພິວເຕີ ເຊັ່ນ: Microsoft PowerPoint, Microsoft Word ແລະ Microsoft Excel) ໄດ້ເປັນຢ່າງດີ, ຄູສອນ ພາສາອັງກິດສ່ວນຫຼາຍແມ່ນໄດ້ເລືອກສື່ດິຈິຕອນທີ່ເໝາະສົມກັບເນື້ອ ໃນບົດຮຽນພາສາອັງກິດເພື່ອເປັນການດຶງດູດໃຫ້ນັກຮຽນເກີດການ ຮຽນຮູ້ໂດຍຕົນເອງ, ພ້ອມທັງໄດ້ອອກແບບກິດຈະກຳການຮຽນ-ການ ສອນໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບຊ່ວງອາຍຸ ແລະ ຄວາມສົນໃຈຂອງນັກຮຽນ ເພື່ອ ໃຫ້ການຮຽນຮູ້ເກີດປະສິດທິຜົນສູງສຸດ. ໃນນັ້ນເຫັນວ່າຄູສອນພາສາ ອັງກິດສ່ວນໃຫຍ່ໄດ້ໃຊ້ຄອມພິວເຕີ ເພື່ອເກັບກຳຂໍ້ມູນການຮຽນ-ການ ສອນພາສາອັງກິດເຊັ່ນ: ບົດສອນ, ບົດສອບເສັງ ແລະ ປະເມີນຜົນການ ຮຽນ, ເກັບກຳເນື້ອໃນບົດຮຽນ, ແປງປັນເອກະສານທີ່ເປັນພາສາອັງກິດ ໃຫ້ແກ່ນັກຮຽນຜ່ານ Google Drive, ແລະແປງປັນຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ໃຫ້ນັກຮຽນຜ່ານສື່ສັງຄົມອອນໄລນ໌ ເຊັ່ນ: Facebook ແລະ Line ພ້ອມທັງສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນເພື່ອຮຽນຮູ້ວິທີການຄົ້ນຄວ້າແຫຼ່ງຂໍ້ມູນທີ່ ເຊື່ອຖືເພື່ອຫຼີກລ້ຽງຂໍ້ມູນທີ່ບໍ່ຖືກຕ້ອງ, ເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ໃຊ້ ສື່ດິຈິຕອນ, ໃຊ້ແອັບພລິເຄຊັນເຂົ້າໃນການຮຽນເຊັ່ນ: Quizzes, Kahoot, ChatGPT ຫຼື AI ໃນການທົບທວນຄວາມຮູ້ດ້ານພາສາ ອັງກິດຂອງຕົວນັກຮຽນ.

ຂໍ້ສະເໜີແນະສະຖານບານການສຶກສາ ຄວນສົ່ງເສີມໃຫ້ຄູ ສອນນຳໃຊ້ສື່ເທັກໂນໂລຊີດິຈິຕອນເຂົ້າໃນການຮຽນການສອນຫຼາຍ ຂຶ້ນ, ສະໜອງອຸປະກອນສື່ດິຈິຕອນ ແລະ ງົບປະມານໃຫ້ພຽງພໍ, ຊອກ ຫາແຫຼ່ງທຶນ ເພື່ອເຝິກອົບຮົມຄູສອນໃນເທດສະບານນະຄອນຫຼວງພະ ບາງ ແຂວງຫຼວງພະບາງ ໃຫ້ເຂົ້າໃຈກ່ຽວກັບທັກສະການນຳໃຊ້ສື່ດິຈິ ຕອນ ຫຼື ແອັບພລິເຄຊັນດິຈິຕອນໃຫ້ຫຼາຍຂຶ້ນ

6. ຂໍ້ຂັດແຍ່ງ

ຂ້າພະເຈົ້າໃນນາມຜູ້ຄົນຄວ້າວິໄຈຂໍປະຕິຍານຕົນວ່າຂໍ້ມູນທັງ ໝົດທີ່ມີຢູ່ໃນບົດຄົ້ນຄວ້າວິໄຈຄັ້ງນີ້ແມ່ນບໍ່ມີຂໍ້ຂັດແຍ່ງ ທາງຜົນ ປະໂຫຍດກັບພາກສ່ວນໃດ ແລະ ບໍ່ໄດ້ເອື້ອປະໂຫຍດໃຫ້ກັບພາກສ່ວນ ໃດ ພາກສ່ວນໜຶ່ງ, ກໍລະນີມີການປະເມີນ ໃນຮູບການໃດໜຶ່ງ ຂ້າພະເຈົ້າມີຄວາມຍິນດີ ທີ່ຈະຮັບຜິດຊອບແຕ່ພຽງຜູ້ດຽວ

7. ເອກະສານອ້າງອີງ

Bundit, P., & Krongbuaban, P. (2024). English Learning Problems in the 21st Century. *Journal of Dhamma for Life*, 30(1), 49,50.

Digital Citizenship Institute. (2019). *DQ global standards report*. Retrieved from: <https://www.dqinstitute.org/wpcontent/uploads/2019/03/DQGlobalStandardsReport2019.pdf>

Kesonsuriwong, P. (2022). *Development of English language teachers' learning management*

competencies in the digital age. Naresuan University

Kittinorarat, J., & Acherayawathana, O. (2023). Sampling in Research: Principles, Methods, and Applications. *Journal of Innovations in Educational Administration and Management Phranakhon Rajabhat University*, 2(1).

KHONESA VATH, P., KOUNLAXAY, K., & THIPPHAPHONE, K. (2024). Study lecturer's ICTskill in teaching and learning implementation at Luang Prabang Teacher Training College, academic year 2024–2025. *Souphanouvong University Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 10, 1-5.

Krutluang, P. (2023). *Guidelines for Developing Teachers' Learning Management in The Digital Era Under the Secondary Education Service Area Office*, Sukhothai. Naresuan University, Thai.

Lartana, S. (2010). *Educational Measurement and Evaluation*. Bangkok

Mapae, P. (2017). *Problems and Guidelines for Using Information Technology in Education Management of the Teachers in Soidao District Under the Chanthaburi Primary Educational Service Area Office 2*. Burapha University

Meerakar, A. (2020). The Role of the Teacher in Phrapariyattidhamma Schools of General Education Department in the 21st Century. *Academic MCU Buriram Journal*, 5(1), 221-231.

Ministry of Education and Sports. (2015). *Defining Vision 2030 and Strategy 2025*.

Ministry of Education and Sports, Lao PDR. (2024). *Digital Strategy for Education Vientiane*. Ministry of Education and Sports.

Nietschke, Y., & Dabrowski, A. (2023). *Technology in Education: A Case Study on Lao People's Democratic Republic*. Australian Council for Educational Research: UNESCO

Ponglook-in, K. (2023). *Guidelines for Developing Digital Competencies of Teachers in Schools under the Secondary Educational Service Area Office, Singburi Angthong*. Thailand: Sukhothai Thammathirat Open University.

Prayoonwong, C.(2019). Digital learning: Learning English in the digital world of the 21st century. *Journal of Graduate Studies Valaya Alongkron Rajabhat University*, 13(1).

Sirisak, K. (2020). *An Analysis of Digital Competency Components for Teachers* [Master's thesis]. Bangkok: Chulalongkorn University.

United Nations . (2022). *Transforming Education Summit An Inclusive Approach to Digital Learning in Lao PDR*. Lao: Transforming Education Summit.

ຕາຕະລາງທີ 1: ການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນໃນການຮຽນ-ການສອນຂອງຄູສອນພາສາອັງກິດ ຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາ ໃນເທດສະບານ ນະຄອນຫຼວງຜະບາງ ແຂວງຫຼວງຜະບາງ

ການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນໃນການຮຽນ-ການສອນຂອງຄູສອນພາສາອັງກິດ ຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາ ໃນເທດສະບານ ນະຄອນຫຼວງຜະບາງ ແຂວງຫຼວງຜະບາງ	\bar{X}	S.D	ແປຜົນ
1. ດ້ານການເຂົ້າເຖິງເຄື່ອງມືດິຈິຕອນ ໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ	3.66	0.55	ລະດັບຫຼາຍ
2. ດ້ານການອອກແບບການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ	3.43	0.69	ລະດັບປານກາງ
3. ດ້ານຂະບວນການຈັດການຮຽນ-ການສອນຜ່ານສື່ດິຈິຕອນ	3.39	0.60	ລະດັບປານກາງ
4. ດ້ານການຈັດການຮຽນ-ການສອນທີ່ເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ	3.45	0.52	ລະດັບປານກາງ
ລວມ	3.48	0.51	ລະດັບປານກາງ

ຕາຕະລາງທີ 2: ດ້ານການເຂົ້າເຖິງເຄື່ອງມືດິຈິຕອນໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນຂອງຄູສອນພາສາອັງກິດຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາ ໃນເທດສະບານ ນະຄອນຫຼວງຜະບາງ ແຂວງຫຼວງຜະບາງ

ດ້ານການເຂົ້າເຖິງເຄື່ອງມືດິຈິຕອນ ໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ	\bar{x}	s.d	ແປຜິນ
1. ທ່ານສາມາດເຂົ້າເຖິງອຸປະກອນດິຈິຕອນເຊັ່ນ: ຄອມພິວເຕີ, ໂທລະສັບ, ແທັບເລັດໄດ໌ ເປັນຢ່າງດີ	4.00	0.98	ລະດັບຫຼາຍ
2. ທ່ານສາມາດເຂົ້າເຖິງເຄື່ອງສາຍ LCD ແລະ Projector	4.03	0.74	ລະດັບຫຼາຍ
3. ທ່ານສາມາດເຂົ້າເຖິງເຄື່ອງປືນເອກະສານ (Printer) ແລະ ເຄື່ອງສະແກນເອກະສານ (Scanner)	3.92	0.72	ລະດັບຫຼາຍ
4. ທ່ານສາມາດເຂົ້າເຖິງຊອບແວຄອມພິວເຕີເຊັ່ນ: Microsoft PowerPoint, Microsoft Word ແລະ Microsoft Excel)	4.15	0.81	ລະດັບຫຼາຍ
5. ທ່ານສາມາດເຂົ້າເຖິງການເຊື່ອມຕໍ່ອຸປະກອນອິນເຕີເນັດ (Wi-Fi) ທຸກຮູບແບບ	3.58	0.90	ລະດັບຫຼາຍ
6. ທ່ານສາມາດເຂົ້າເຖິງສື່ດິຈິຕອນເຊັ່ນ: Google Workspace, Microsoft Teams, Padlet ເພື່ອສ້າງກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດ ຮ່ວມກັບນັກຮຽນ	3.26	0.97	ລະດັບປານກາງ
7. ທ່ານສາມາດເຂົ້າເຖິງ Google Drive, OneDrive ແລະ Dropbox ເຂົ້າໃນການເກັບກຳຂໍ້ມູນ ແລະ ແບ່ງປັນເອກະສານໃຫ້ນັກຮຽນ	3.29	0.94	ລະດັບປານກາງ
8. ທ່ານສາມາດເຂົ້າເຖິງແອັບພລິເຄຊັນທາງອອນໄລ໌ເຊັ່ນ: Zoom, Microsoft Teams ຫຼື Google Meet	3.22	0.99	ລະດັບປານກາງ
9. ທ່ານສາມາດເຂົ້າເຖິງເຄື່ອງມື ແອັບພລິເຄຊັນການຮຽນຮູ້ເຊັ່ນ: Kahoot, Quizizz, Mentimeter, Padlet, Google Form	3.82	0.76	ລະດັບຫຼາຍ
10. ທ່ານສາມາດເຂົ້າເຖິງເຄື່ອງມືການສົ່ງເສີມຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດເຊັ່ນ: Edictionary, Coursera, Udemy, Khan Academy	3.38	0.94	ລະດັບປານກາງ
11. ທ່ານສາມາດເຂົ້າເຖິງສື່ດິຈິຕອນເຊັ່ນ: Canva, Gamar AI ແລະ Gimini ເຂົ້າໃນການສ້າງສື່ການຮຽນ-ການສອນ	3.66	0.95	ລະດັບຫຼາຍ
12. ທ່ານສາມາດເຂົ້າເຖິງ Web Browser ຫຼື Online Database ເຊັ່ນ: Google, Chrome ແລະ Google scholar ເພື່ອຄົ້ນຫາຂໍ້ມູນການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດ	3.60	0.92	ລະດັບຫຼາຍ
ລວມ	3.66	0.55	ລະດັບຫຼາຍ

ຕາຕະລາງທີ 3: ດ້ານການອອກແບບການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນຂອງຄູສອນພາສາອັງກິດຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາ ໃນເທດສະບານ ນະຄອນຫຼວງຜະບາງ ແຂວງຫຼວງຜະບາງ

ດ້ານການອອກແບບການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ	\bar{x}	s.d	ແປຜິນ
13. ທ່ານໄດ້ອອກແບບສື່ດິຈິຕອນໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບວັດຖຸປະສົງໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ພາສາອັງກິດ	3.23	0.96	ລະດັບປານກາງ
14. ທ່ານໄດ້ອອກແບບກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດ ໂດຍຜ່ານສື່ດິຈິຕອນເຊັ່ນ: PowerPoint, Canva, Quizz, Kahoot, Gemini ແລະ Ai	3.49	0.88	ລະດັບປານກາງ
15. ທ່ານໄດ້ກຳນົດຮູບແບບການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດ	3.63	0.89	ລະດັບຫຼາຍ
16. ທ່ານໄດ້ອອກແບບກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດທີ່ ເໝາະສົມກັບຄວາມຕ້ອງການ ຂອງນັກຮຽນໃນຍຸກດິຈິຕອນ	3.29	0.98	ລະດັບປານກາງ
17. ທ່ານໄດ້ອອກແບບກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນໃຫ້ມີຄວາມຫຼາກຫຼາຍມາຊ່ວຍໃນການສອນພາສາອັງກິດໃຫ້ທັນກັບການປ່ຽນແປງຂອງໂລກດິຈິຕອນ	3.17	0.94	ລະດັບປານກາງ

18	ທ່ານໄດ້ການອອກແບບເນື້ອໃນບົດຮຽນພາສາອັງກິດ ຜ່ານສື່ດິຈິຕອນທີ່ມີຄວາມ ທັນສະໄໝໃຫ້ນັກຮຽນເຂົ້າໃຈງ່າຍ	3.38	0.96	ລະດັບປານກາງ
19	ທ່ານໄດ້ເລືອກສື່ດິຈິຕອນໃຫ້ເໝາະສົມກັບເນື້ອໃນບົດຮຽນພາສາອັງກິດເພື່ອເປັນ ການດຶງດູດໃຫ້ນັກຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ໂດຍຕົນເອງ	3.63	0.99	ລະດັບຫຼາຍ
20	ທ່ານໄດ້ອອກແບບກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດ ແບບໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນ ເພື່ອເນັ້ນໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດສ້າງອົງຄວາມຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ	3.60	0.91	ລະດັບຫຼາຍ
21	ທ່ານໄດ້ອອກແບບກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດແບບໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນ ເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມຫຼາຍຂຶ້ນ	3.51	0.95	ລະດັບຫຼາຍ
22	ການອອກແບບກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດໃນຫ້ອງຮຽນຄວນຄຳ ນຶງເຖິງ ຊ່ວງອາຍຸ ແລະ ຄວາມສົນໃຈ ຂອງຜູ້ຮຽນເປັນຫຼັກ	3.62	0.93	ລະດັບຫຼາຍ
23	ທ່ານຈຳເປັນຕ້ອງອອກແບບຂະບວນການສື່ສານ ທີ່ເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດ ຕອບໂຕ້ກັນຜ່ານໜ້າຈໍໄດ້ ເພື່ອສົ່ງເສີມການຮຽນຮູ້	3.49	0.92	ລະດັບປານກາງ
24	ທ່ານມີຄວາມສາມາດໃນການເລືອກໃຊ້ເຄື່ອງມືດິຈິຕອນທີ່ມີຢູ່ ເພື່ອອອກແບບເນື້ອ ໃນບົດຮຽນພາສາອັງກິດຊ່ວຍໃຫ້ສື່ສານພາສາອັງກິດມີປະສິດທິພາບສູງຂຶ້ນ.	3.37	0.91	ລະດັບປານກາງ
25	ທ່ານສາມາດຈັດຂະບວນການຮຽນ-ການສອນ ໂດຍການລວມເອົາສື່ດິຈິຕອນເຊັ່ນ: ໂປຼແກຼມ, ແອັບພລິເຄຊັນທີ່ຊ່ວຍສົ່ງເສີມການຮຽນ, ການວັດ ແລະ ການປະເມີນ ຜົນທີ່ເໝາະສົມ	3.29	0.99	ລະດັບປານກາງ
ລວມ		3.34	0.69	ລະດັບປານກາງ

ຕາຕະລາງທີ 4: ດ້ານຂະບວນການຈັດການຮຽນ-ການສອນຜ່ານສື່ດິຈິຕອນ ຂອງຄູສອນພາສາອັງກິດຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາ
ໃນເທດສະບານ ນະຄອນຫຼວງພະບາງ ແຂວງຫຼວງພະບາງ

ດ້ານຂະບວນການຈັດການຮຽນ-ການສອນຜ່ານສື່ດິຈິຕອນ		\bar{x}	s.d	ແປຜິນ
26	ທ່ານໄດ້ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນຜ່ານ ຄອມພິວເຕີຊ່ວຍສອນ, ອຸປະກອນເຊື່ອມຕໍ່ອິນເຕີເນັດ ແລະ ໂປຼແກຼມຕ່າງໆ ເພື່ອສະໜອງການຮຽນ- ການສອນພາສາອັງກິດ	3.20	0.85	ລະດັບປານກາງ
27	ທ່ານໄດ້ເລືອກເອົາສື່ດິຈິຕອນເຂົ້າໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດ ໂດຍຄຳນຶງເຖິງຜູ້ຮຽນຢ່າງເໝາະສົມ	3.41	0.97	ລະດັບຫຼາຍ
28	ທ່ານໄດ້ຈັດການຮຽນການ-ສອນພາສາອັງກິດຜ່ານ Duoligo, Elsa Speak, Zoom, Google Meet	3.25	0.98	ລະດັບປານກາງ
29	ທ່ານໄດ້ເກັບກຳເນື້ອໃນບົດຮຽນພາສາອັງກິດ ແລະ ຂໍ້ມູນຂອງນັກຮຽນຜ່ານ Google form, Google site, Google Sheel ແລະ Driver	3.34	0.95	ລະດັບປານກາງ
30	ທ່ານໄດ້ໃຫ້ນັກຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມສ້າງກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ເປັນກຸ່ມຜ່ານ Padlet, Jamboard ແລະ Socrative	3.23	0.96	ລະດັບປານກາງ
31	ທ່ານໄດ້ສ້າງກິດຈະກຳຝຶກຄວາມຮູ້ ແລະ ການຕອບແບບອ່ອນໄລ່ທີ່ສະແດງຜົນ ທັນທີຜ່ານ Kahoot, Quizizz ແລະ Socrative	3.25	0.96	ລະດັບປານກາງ
32	ທ່ານໄດ້ໃຫ້ແບ່ງປັນຂໍ້ມູນຂ່າວສານໃຫ້ນັກຮຽນຜ່ານສື່ສັງຄົມອອນໄລນ໌ ເຊັ່ນ: Facebook ແລະ Line	3.57	0.90	ລະດັບຫຼາຍ
33	ທ່ານໄດ້ການແຈກຢາຍເອກະສານ ແລະ ມອບໝາຍວຽກບ້ານພາສາອັງກິດໃຫ້ ນັກຮຽນຜ່ານ zoom, Google meet ແລະ ເຜລດູຟອມອື່ນໆ	3.32	0.97	ລະດັບປານກາງ

34	ທ່ານໄດ້ໃຊ້ໂປຣແກຣມຄອມພິວເຕີພື້ນຖານເຊັ່ນ: Word, PowerPoint, Excelໃນການນຳສະເໜີບົດຮຽນພາສາອັງກິດ	3.51	0.98	ລະດັບຫຼາຍ
35	ທ່ານໄດ້ນຳສະເໜີເນື້ອໃນບົດຮຽນພາສາອັງກິດຜ່ານ: Canvas, Gimini, ແລະ Gamar Ai ເພື່ອເປັນດິງດູດຄວາມສົນໃຈໃນການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດ	3.40	0.99	ລະດັບປານກາງ
36	ທ່ານໄດ້ໃຊ້ PowerPoint, Google Slides ແລະ Keynote ເພື່ອເປັນການດິງດູດການຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດ	3.35	0.98	ລະດັບປານກາງ
37	ທ່ານໄດ້ເກັບກຳເນື້ອໃນບົດຮຽນ ແລະ ແບ່ງປັນເອກະສານທີ່ເປັນພາສາອັງກິດ ໃຫ້ແກ່ນັກຮຽນຜ່ານ Google Drive	3.15	0.97	ລະດັບປານກາງ
38	ທ່ານໄດ້ຈັດການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນຂອງນັກຮຽນຜ່ານ Quizz, Kahoot ແລະ Google Class Room	3.65	0.94	ລະດັບຫຼາຍ
39	ທ່ານໄດ້ໃຊ້ຄອມພິວເຕີ ເພື່ອເກັບກຳຂໍ້ມູນການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດເຊັ່ນ: ບົດສອນ, ບົດສອບ ແລະ ປະເມີນຜົນການຮຽນ	3.75	0.93	ລະດັບຫຼາຍ
40	ທ່ານໄດ້ຕິດຕາມ ແລະ ການປະເມີນການສອບເສັງ ແລະ ກິດຈະກຳອື່ນໆ ຜ່ານ: Google form, Excel, Sheets, LMS Reports	3.46	0.90	ລະດັບປານກາງ
ລວມ		3.39	0.60	ລະດັບປານກາງ

ຕາຕະລາງທີ 5: ດ້ານການຈັດການຮຽນ-ການສອນທີ່ເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງຜ່ານສື່ດິຈິຕອນ ຂອງ ຄູສອນພາສາອັງກິດຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາ ໃນເທດສະບານ ນະຄອນຫຼວງພະບາງ ແຂວງຫຼວງພະບາງ

ດ້ານການຈັດການຮຽນ-ການສອນທີ່ເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ ຜ່ານສື່ດິຈິຕອນ		\bar{x}	s.d	ແປຜິນ
41	ທ່ານໄດ້ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດ ທີ່ເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ ວິເຄາະ ແລະ ແລກປ່ຽນຄວາມຄິດເຫັນຮ່ວມກັນ	3.42	0.95	ລະດັບຫຼາຍ
42	ທ່ານໄດ້ຈັດການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ແລກປ່ຽນຄວາມ ຮູ້ກ່ຽວກັບການໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນ ຫຼື ອຸປະກອນດິຈິຕອນເພື່ອເປີດໂລກກະທັດຂອງ ການຮຽນຮູ້ໃນຮູບແບບດິຈິຕອນ	3.02	0.85	ລະດັບປານກາງ
43	ທ່ານໄດ້ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດ ທີ່ເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ນັກໄດ້ ຄົ້ນຫາຄຳຕອບດ້ວຍຕົນເອງ	3.52	0.73	ລະດັບຫຼາຍ
44	ທ່ານໄດ້ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດ ເພື່ອຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ສ້າງມະໂນທັດທີ່ໄດ້ຈາກການຮຽນຮູ້ ແລະ ສາມາດສ້າງອົງຄວາມຮູ້ດ້ວຍ ຕົນເອງ	3.20	0.66	ລະດັບປານກາງ
45	ທ່ານໄດ້ໃຊ້ Web Browser ຫຼື Online Database ໃນການຄົ້ນຫາເນື້ອຫາ ບົດຮຽນພາສາອັງກິດ	3.60	0.86	ລະດັບຫຼາຍ
46	ທ່ານໄດ້ໃຫ້ນັກຮຽນໃຊ້ Google Search ຫຼື Wikipedia ໃນການຄົ້ນຫາຂໍ້ ມູນ	3.42	0.95	ລະດັບປານກາງ
47	ທ່ານໄດ້ໃຊ້ Google Classroom ຫຼື ແອັບອື່ນໆ ໃນການມອບວຽກບ້ານ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ມີການຄົ້ນຫາຄວາມຮູ້ທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບເນື້ອໃນບົດຮຽນ ຈາກອິນ ເຕີເນັດດ້ວຍຕົນເອງ	3.25	0.95	ລະດັບປານກາງ
48	ທ່ານໄດ້ໃຫ້ຜູ້ຮຽນໃຊ້ Google ຫຼື YouTube ໃນການຄົ້ນຫາຂໍ້ມູນທີ່ກ່ຽວ ກັບພາສາອັງກິດ ດ້ວຍຕົນເອງ	3.43	0.98	ລະດັບປານກາງ

49	ທ່ານໄດ້ສົ່ງເສີມໃຫ້ນັກຮຽນໃຊ້ແອັບພລິເຄຊັນເຂົ້າໃນການຮຽນຊື່ນ : Quizzes, Kahoot, ChatGPT ຫຼື AI ໃນການທົບທວນຄວາມຮູ້ດ້ານພາສາ ອັງກິດຂອງຕົວນັກຮຽນ	3.62	0.87	ລະດັບຫຼາຍ
50	ທ່ານໄດ້ເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນໃນການຈັດການຮຽນ-ການ ສອນພາສາອັງກິດ	3.68	0.90	ລະດັບຫຼາຍ
51	ທ່ານໄດ້ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຜື່ອຮຽນຮູ້ວິທີການຄົ້ນຄວ້າແຫຼ່ງຂໍ້ມູນທີ່ເຊື່ອຖື ເພື່ອຫຼີກລ້ຽງຂໍ້ມູນທີ່ບໍ່ຖືກຕ້ອງ	3.83	0.84	ລະດັບຫຼາຍ
ລວມ		3.45	0.52	ລະດັບປານກາງ