



การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของ
โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร



โดย
นางสาวภรณ์ ศิริวิศาลสุวรรณ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน(กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร



การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน(กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF CURRICULUM TO ENHANCE LIFE SKILLS IN DIGITAL
AGE FOR SECONDARY STUDENTS OF BANGKOK METROPOLITAN
ADMINISTRATION SCHOOL



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Doctor of Philosophy (CURRICULUM AND INSTRUCTION)

Department of Curriculum and Instruction
Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2019

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

58253904 : หลักสูตรและการสอน(กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1 ปรัชญาคุณภูมิบัณฑิต

คำสำคัญ : การพัฒนาหลักสูตรเสริม, ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล, นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

นางสาว ภรณ์ ศิริวิศาลสุวรรณ: การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธุ์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล 2) ศึกษาประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะคือ 2.1) ศึกษาพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลก่อน ระหว่าง และหลังการใช้หลักสูตร 2.2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และ 3) ขยายผลการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R & D) โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธีที่มีลักษณะเป็นแบบแผนเชิงผสมผสานแบบรองรับภายในด้วยการศึกษาเชิงปริมาณเสริมด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบอนุกรมเวลา โดยทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 31 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดบางปะกอก สำนักงานเขตราชบุรณะ กรุงเทพมหานคร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล หน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และแบบบันทึกของฉันท วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย (X) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) โครงสร้างเนื้อหา 4) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5) สื่อและแหล่งเรียนรู้ 6) การวัดและประเมินผล และรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล (NICE Model) ซึ่งรูปแบบประกอบด้วย 4 ชั้น คือ ชั้นที่ 1 วิเคราะห์ความต้องการ ชั้นที่ 2 บูรณาการเนื้อหาสาระ ชั้นที่ 3 สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 4 ชั้น (MINE) คือ 1) ชั้นปรับเปลี่ยนวิถีคิด (Mineset) 2) ชั้นพิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration) 3) ชั้นใส่ใจการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ (Nature of Learning) และ 4) ชั้นนำไปสู่การเสริมสร้างพลังความสามารถ (Empowerment) และชั้นที่ 4 ประเมินผล

2. ประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล พบว่า 2.1) นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของอยู่ในระดับมากที่สุด และ 2.2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด

3. ผลการขยายผลการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล พบว่า 3.1) นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของอยู่ในระดับมากที่สุด และ 3.2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด

58253904 : Major (CURRICULUM AND INSTRUCTION)

Keyword : ENHANCING CURRICULUM DEVELOPMENT, LIFE SKILLS IN DIGITAL AGE, LOWER SECONDARY SCHOOL STUDENTS

MISS PORANEE SIRIVISALSUWAN : THE DEVELOPMENT OF CURRICULUM TO ENHANCE LIFE SKILLS IN DIGITAL AGE FOR SECONDARY STUDENTS OF BANGKOK METROPOLITAN ADMINISTRATION SCHOOL THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR DR. MAREAM NILLAPUN

The purpose of this research were to 1) Develop and determine efficiency of curriculum to enhance life skills in digital age 2) Study the effectiveness of curriculum to enhance life skills in digital age. With a specific objective of 2.1) To study the development of life skills in the digital age before, during and after the use of the curriculum. 2.2) Study the satisfaction of students on the use of life skills enhancement curriculum in the digital age and 3) Expand the results of using curriculum to enhance life skills in digital age. Which the researcher carried out using the Research and Development (R & D) process using the method of Mixed Methods Research which has the characteristics of The Embedded Design with Quantitative Methods, supplemented by Qualitative Methods by using Time Series Design. The experiment was conducted with a sample of 31 Matthayomsuksa students in the first semester of the academic year 2019, Wat Bangpakok School, Ratburana District Office, Bangkok. The research instruments consisted of the curriculum to enhance life skills in digital age, a guide to using curriculum to enhance life skills in the digital age, learning unit and learning management plans, life skills in digital age assessment questionnaire and my journal. Data analysis by means (X), standard deviation (S.D.) and content analysis.

The results of the study were as follows:

1. The results of the development of life skills development curriculum in the digital age for lower secondary school students in schools under the Bangkok Metropolitan Administration consisting of 6 components, namely 1) Principles 2) Objectives 3) Content Structure 4) Learning Activities Management 5) Media and Learning Resources 6) Measurement and Evaluation And the model for developing life skills development curriculum in the digital age (NICE Model), which consists of 4 steps, which are: Step1: Needs Analysis, Step 2: Integrate to Content, Step 3: Create to Experiential Learning, divided into 4 (MINE) are 1) Mineset 2) Inspiration 3) Nature of Learning and 4) Empowerment and step 4) Evaluation

2.The effectiveness of the curriculum indicated that 2.1) Students have the development of life skills in the digital age at the highest level and 2.2) Students are satisfied with using the life skills enhancement curriculum in the digital age at the highest level.

3. The results of the dissemination curriculum that 3.1) Students have the development of life skills in the digital age at the highest level and 3.2) Students are satisfied with the curriculum for building life skills in the digital age at the highest level.



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร” สำเร็จลุล่วงด้วยดี ผู้วิจัยต้องขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย และรองศาสตราจารย์ ดร.อนิรุทธ์ สติมัน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน ประธาน รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนา ผู้ทรงคุณวุฒิสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ช่วยเหลือสนับสนุน ตลอดระยะเวลาของการดำเนินการ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นิวัฒน์ บุญสม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รุจิราพร รามศิริ อาจารย์ ดร. อุบลวรรณ ส่งเสริม อาจารย์ ดร. อุษา มะหะหมัด ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สรัญญา จันทร์ชูสกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รพีพรรณ สุฐาปัญญา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดวงดาว รุ่งเจริญเกียรติ และอาจารย์ ดร. สาลินี อุดมผล ที่กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ขอขอบพระคุณ ผู้บริหารสถานศึกษา และคณะครูโรงเรียนวัดบางปะกอก สำนักงานเขตราชวัตรบูรณะ กรุงเทพมหานคร ขอขอบคุณครุภัณฑ์ วัสดุอุปกรณ์ที่ให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน และอำนวยความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูล ขอขอบคุณนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดบางปะกอก ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้ และขอขอบคุณนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดบางปะกอก ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มขยายผลในงานวิจัยครั้งนี้ ที่ได้ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี จนทำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี

กราบขอบพระคุณ สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานครที่ให้ทุนการศึกษาระดับปริญญาเอกสำหรับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานคร

วิทยานิพนธ์เล่มนี้ได้รับทุนอุดหนุนการทำวิทยานิพนธ์จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ประจำปี 2563 ผู้วิจัยต้องกราบขอบพระคุณบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร และคณะกรรมการพิจารณาทุนเป็นอย่างสูง

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ ตลอดจนครอบครัววิศิษฐารม และ ดร. สมบัติ เกตุสม ที่คอยให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน และให้กำลังใจอย่างดียิ่งเสมอมา คุณค่าและประโยชน์อันใดที่จะเกิดกับงานวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยขอมอบเพื่อเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณ ผู้วิจัยจะน้อมนำความรู้ดังกล่าวไปใช้ในการพัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไป



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญภาพ.....	ฒ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	7
คำถามในการวิจัย.....	31
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	31
สมมติฐานของการวิจัย.....	32
ขอบเขตของการวิจัย.....	32
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	34
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	35
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	36
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	36
2. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร.....	41
2.1 ความหมายของการพัฒนาหลักสูตร.....	42
2.2 รูปแบบเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร.....	44
2.3 องค์ประกอบเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร.....	46

2.4 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการประเมินหลักสูตร.....	49
2.5 หลักเกณฑ์ของการประเมินหลักสูตร.....	58
2.6 แนวคิดการพัฒนาหลักสูตรเสริม.....	61
2.7 หลักเกณฑ์ของหลักสูตรเสริม.....	65
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร.....	66
3. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....	76
3.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน.....	79
3.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning).....	81
3.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning).....	83
3.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case Study).....	86
3.5 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผสมผสานเทคโนโลยี (Blended Technology).....	89
3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....	90
4. แนวคิดเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	98
4.1 ความสำคัญของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	98
4.2 วัตถุประสงค์ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	98
4.3 ความหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	99
4.4 เป้าหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	99
4.5 หลักการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	99
4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	100
5. แนวคิดของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล.....	108
5.1 แนวคิดเกี่ยวกับยุคดิจิทัล.....	108
5.2 แนวคิดเกี่ยวกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล.....	111
5.3 พลเมืองดิจิทัล.....	113
5.4 คุณลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัล.....	113

5.5 ทักษะที่เด็กเยาวชนยุคใหม่ควรเรียนรู้ในการเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล.....	116
5.6 ข้อควรปฏิบัติของพลเมืองดิจิทัลยุคใหม่	117
5.7 การเป็นพลเมืองดิจิทัล.....	118
5.8 การวัดและประเมินผลทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	128
5.9 บทบาทครูในยุคดิจิทัล.....	130
5.10 การเรียนการสอนในยุคดิจิทัล	131
5.11 ทักษะที่จำเป็นของเด็กในยุคดิจิทัล.....	131
5.12 ความสำคัญของทักษะชีวิตกับการดำรงตนในสังคม	132
5.13 ประโยชน์ของทักษะชีวิต	134
5.14 การพัฒนาทักษะชีวิตที่จำเป็น	135
5.15 ปัจจัยที่สนับสนุนการเสริมสร้างทักษะชีวิต.....	136
5.16 แนวทางจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิต	138
5.17 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล.....	139
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	143
ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน (Research : R ₁).....	146
ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนา (Development: D1).....	157
ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้และหาประสิทธิผลการใช้หลักสูตร (Research : R ₂).....	169
ขั้นตอนที่ 4 การประเมินหลักสูตร (Development : D ₂).....	173
.....	177
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	177
ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาและการหาประสิทธิภาพหลักสูตร.....	178
ตอนที่ 2 ผลของประสิทธิผลหลักสูตร	202
ตอนที่ 3 ผลของการขยายผลหลักสูตร	216
บทที่ 5 สรุปผลวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	232

สรุปผลการวิจัย.....	233
อภิปรายผล.....	235
ข้อเสนอแนะ.....	242
รายการอ้างอิง.....	249
ภาคผนวก.....	313
ภาคผนวก ก รายงานผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย.....	314
ภาคผนวก ข รายงานผู้ทรงคุณวุฒิรับรองหลักสูตรด้วยวิธีสนทนากลุ่ม.....	316
ภาคผนวก ค รายงานผู้เชี่ยวชาญให้ข้อมูลสัมภาษณ์เพื่อรับรองหลักสูตร.....	318
ภาคผนวก ง การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย.....	320
ภาคผนวก จ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	331
ภาคผนวก ฉ แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย.....	352
ภาคผนวก ช หลักสูตรและคู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล.....	367
ภาคผนวก ซ ภาพประกอบวิทยานิพนธ์.....	418
ประวัติผู้เขียน.....	428



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 การสังเคราะห์ค่านิยมความหมายของการพัฒนาหลักสูตร	43
ตารางที่ 2 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของนักการศึกษา	45
ตารางที่ 3 การสังเคราะห์องค์ประกอบการพัฒนาหลักสูตร	31
ตารางที่ 4 การสังเคราะห์ค่านิยมของการประเมินหลักสูตร	50
ตารางที่ 5 ขั้นตอนการประเมินหลักสูตรและจุดมุ่งหมายการประเมิน	52
ตารางที่ 6 รูปแบบการประเมิน Countenances	53
ตารางที่ 7 การสังเคราะห์แนวคิดด้านการประเมินหลักสูตร	62
ตารางที่ 8 การวิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร	71
ตารางที่ 9 การวิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้	94
ตารางที่ 10 การวิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	105
ตารางที่ 11 การสังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	114
ตารางที่ 12 องค์ประกอบ นิยาม และตัวชี้วัดของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่ใช้ในการวิจัย	125
ตารางที่ 13 การวิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	148
ตารางที่ 14 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ผู้บริหาร	151
ตารางที่ 15 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ครู	152
ตารางที่ 16 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์นักเรียน	152
ตารางที่ 17 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ผู้ปกครอง	153
ตารางที่ 18 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการปรับปรุงแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	166
ตารางที่ 20 ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของโครงร่างหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	195
ตารางที่ 21 ค่าเฉลี่ยความสอดคล้องของโครงร่างหลักสูตรตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	196
ตารางที่ 22 การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยครู	182

ตารางที่ 23 การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยผู้ปกครอง.....	182
ตารางที่ 24 การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยนักเรียน.....	182
ตารางที่ 25 ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	214
ตารางที่ 26 การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลโดยครู.....	182
ตารางที่ 27 การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลโดยผู้ปกครอง.....	182
ตารางที่ 28 การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลโดยนักเรียน.....	182
ตารางที่ 29 ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	228
ตารางที่ 30 แสดงคุณภาพแบบวิเคราะห์เอกสารข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร.....	321
ตารางที่ 31 แสดงคุณภาพแบบสัมภาษณ์ผู้บริหาร.....	321
ตารางที่ 32 แสดงคุณภาพแบบสัมภาษณ์ครู.....	321
ตารางที่ 33 แสดงคุณภาพแบบสัมภาษณ์ผู้ปกครอง.....	322
ตารางที่ 34 แสดงคุณภาพแบบสัมภาษณ์นักเรียน.....	322
ตารางที่ 35 แสดงผลการประเมินคุณภาพของแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล.....	322
ตารางที่ 36 แสดงผลการประเมินคุณภาพความสอดคล้องของหลักสูตร.....	324
ตารางที่ 37 แสดงผลการประเมินคุณภาพความสอดคล้องของคู่มือการใช้หลักสูตร.....	328
ตารางที่ 38 แสดงผลการประเมินคุณภาพความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้.....	329

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	31
ภาพที่ 2 ทักษะที่เด็กเยาวชนยุคใหม่ควรเรียนรู้ในการเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล	116
ภาพที่ 3 ข้อควรปฏิบัติของการเป็นพลเมืองดิจิทัลยุคใหม่	117
ภาพที่ 4 หลักสูตรพลเมืองดิจิทัล	119
ภาพที่ 5	145
ภาพที่ 6 ร่างการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร	136
ภาพที่ 7 แสดงขั้นตอนที่ 4 การประเมินหลักสูตร	176
ภาพที่ 8 ร่างการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร	181
ภาพที่ 9 การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร	194
ภาพที่ 10 ผลพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยครู	205
ภาพที่ 11 ภาพรวมพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยครู	205
ภาพที่ 12 ผลพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยผู้ปกครอง	208
ภาพที่ 13 ผลพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยผู้ปกครอง	208
ภาพที่ 14 ผลพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยนักเรียน	211
ภาพที่ 15 ผลพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยนักเรียน	211
ภาพที่ 16 ผลพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลโดยครู	219
ภาพที่ 17 ภาพรวมพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลโดยครู	219
ภาพที่ 18 ผลพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลโดยผู้ปกครอง	222

ภาพที่ 19 ภาพรวมพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลโดยผู้ปกครอง.....222

ภาพที่ 20 ผลพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลโดยนักเรียน.....225

ภาพที่ 21 ภาพรวมพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลโดยนักเรียน225



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกยุคดิจิทัลสร้างโอกาสและความท้าทายใหม่ๆ ให้กับพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ไม่ว่าจะเป็นโอกาสด้านเศรษฐกิจ การเมือง และการเรียนรู้ ทว่าแม้เราอาจจะใช้อินเทอร์เน็ตราวกับว่าเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันไปแล้ว แต่ดูเหมือนคนจำนวนมากยังขาดทักษะและความรู้ที่จำเป็นต่อการใช้ประโยชน์จากโอกาสดังกล่าว ยังไม่รู้วิธีลดผลกระทบจากความเสี่ยงในโลกออนไลน์ รวมถึงขาดความเข้าใจเรื่อง สิทธิและความรับผิดชอบในโลกยุคดิจิทัล ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) เป็นแนวคิดและแนวปฏิบัติที่สำคัญซึ่งจะช่วยให้พลเมืองเรียนรู้ว่าจะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและปกป้องตนเองจากความเสียหายต่าง ๆ รวมทั้งรู้จักเคารพสิทธิของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่ ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม และเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก

ปัจจุบันสภาพสังคมไทยมีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทั้งความล้ำสมัยของเทคโนโลยี และข้อมูลข่าวสาร เยาวชนจึงมีความเสี่ยงต่อสิ่งแวดล้อมและการช่วยเหลือให้เกิดพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดปัญหาจากการปรับตัวไม่ทันต่อการเปลี่ยนแปลง รู้ไม่เท่าทันสังคม และการจัดการปัญหาอย่างเหมาะสม โลกในยุคปัจจุบันเป็นยุคที่กำลังดำเนินอยู่ในกระแสของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว อันเนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทั่วโลกเชื่อมโยงถึงกันได้มากขึ้นด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology: ICT) ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และนวัตกรรมใหม่ๆ ถูกส่งผ่านไปอย่างรวดเร็ว และมากมาย จนกล่าวได้ว่า สังคมโลกยุคปัจจุบันและอนาคต เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ (Knowledge based Society) องค์ความรู้และสารสนเทศ คือ ปัจจัยสำคัญในการอยู่รอดของสังคมยุคใหม่ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคมและวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม ดังนั้นในฐานะเยาวชนคนรุ่นใหม่ ซึ่งถือเป็นกำลังสำคัญ เป็นกลุ่มพลังเลือดใหม่ที่จะสร้างสรรค์สังคมที่อุดมไปด้วยปัญญา พัฒนาประเทศชาติด้วยภูมิความรู้ให้ เจริญก้าวหน้าต่อไปอย่างยั่งยืน ไม่เกิดปัญหาตามมาอย่างยุคโลกาภิวัตน์ที่ผ่านมา จึงจำเป็นต้องพัฒนาตนเองให้เป็นผู้มีความใฝ่รู้และมีความคิดสร้างสรรค์ (Keep on learning and creativity) เพื่อก้าวทันความรู้และนวัตกรรม อีกทั้งต้องสามารถคิดต่อยอดเพื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์ และคณะ, 2550) กล่าวว่า จากสถานะการแข่งขันของโลกโดยเฉพาะการแข่งขันทางเศรษฐกิจ ประกอบกับความก้าวหน้าทาง

เทคโนโลยี ทำให้เกิดข้อมูลข่าวสารที่แพร่กระจายถึงกันทั่วโลก เกิดสภาวะโลกรั้วพรหมแดน การเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทำให้สังคมต้องมีการปรับตัว หากสังคมใดยังคงดำรงอยู่แบบเดิม ขาดการศึกษาค้นคว้า ไม่มีการสร้างองค์ความรู้ใหม่ เป็นสังคมที่มีแต่การเลียนแบบ และการถูกครอบงำทางความคิด ทั้งทางด้านเศรษฐกิจและการเมือง ไม่มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง จะเป็นสังคมที่มีขีดความสามารถในการแข่งขันต่ำ และอยู่รอดยาก ด้วยเหตุนี้จึงมีความจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงสังคมใหม่ให้เป็นสังคมฐานความรู้ มีผู้คนที่รู้จักคิด สามารถสร้างหรือผลิตงานใหม่ที่มีการพัฒนาเชื่อมโยงความรู้ เป็นสังคมที่มีเหตุมีผล และเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ ในการนี้เยาวชนคนยุคใหม่จึงต้องสามารถนำเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ มาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ให้ได้มากที่สุด โดยต้องมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ข้อมูลที่มามากมายหลากหลายทั้งที่เป็นประโยชน์และก่อให้เกิดโทษ รู้จักเลือกรับหรือปฏิเสธ และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณ นั่นคือการมีทักษะทางด้านสารสนเทศ เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่เหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุดทั้งต่อตนเอง สังคม ประเทศชาติ และโลก

โลกในยุคศตวรรษที่ 21 กำลังเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอันเป็นผลมาจากเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า องค์ความรู้มากมายมหาศาลกำลังถูกสร้างขึ้นและหลั่งไหลไปสู่ทุกสังคมทั่วโลกอย่างรวดเร็วและไร้พรหมแดน เกิดผลกระทบอย่างมากมายต่อสภาพการดำเนินชีวิตของผู้คนทุกระดับ โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชนที่จะเติบโตเป็นกำลังสำคัญของชาติที่หากไม่ได้รับการดูแลและจัดการที่เหมาะสมก็จะก่อให้เกิดความสูญเสียกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ การศึกษาในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องดำเนินการเพื่อเตรียมคนไปเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว รุนแรง พลิกผัน และคาดไม่ถึงคนยุคใหม่ต้องมีทักษะสูงในการเรียนรู้และการปรับตัว (วิจารณ์ พานิช, 2554) ภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้ให้ความสำคัญของทักษะที่เด็กและเยาวชนจะต้องมีและได้รับจากการศึกษาที่มีคุณภาพ คือ ทักษะการเรียนรู้และการคิด ซึ่งได้แก่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสาร ทักษะการสร้างสรรค์และผลิตนวัตกรรม ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการเรียนรู้ตามบริบท และทักษะพื้นฐานด้านข้อมูลและสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัลทำให้ภูมิทัศน์ด้านการสื่อสารและบรรทัดฐานทางสังคมเปลี่ยนไป ไม่ว่าจะเป็นการเสพสื่อ การเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร หรือการสื่อสารกับผู้อื่น ทุกวันนี้เราอยู่ในโลกที่สามารถเข้าถึงสารสนเทศจำนวนมหาศาล อยู่ในโลกที่การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว และอยู่ในโลกที่เปิดโอกาสให้เราสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างสรรค์และเผยแพร่แนวคิดได้อย่างที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนการจะเป็นพลเมืองที่สมบูรณ์ในยุคดิจิทัลนั้นปฏิเสธไม่ได้ว่าเราจะต้อง มีทักษะและความรู้ดิจิทัล ลำพังแค่เพียงการเข้าถึงเทคโนโลยีนั้นไม่เพียงพอ ซึ่งนโยบายด้านการศึกษาของกรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2562 มุ่งเน้นในเรื่องดังนี้ 1) SMART Education ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ ICT และสนับสนุนการจัดการสรรเทคโนโลยีที่เหมาะสมและมีคุณภาพเพื่ออำนวยความสะดวกในห้องเรียน 2) จัดการเรียนรู้แบบ

Active Learning จัดการเรียนรู้โดยผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นการนำไปใช้ในชีวิตจริง ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยวิธีที่หลากหลายและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม และ 3) ทักษะชีวิตและทักษะอาชีพ ส่งเสริมการปลูกฝังทักษะชีวิตเพื่อสร้างภูมิคุ้มกัน รวมถึงให้เด็กมีทักษะการคิด รู้จักแก้ปัญหา สามารถจัดการและควบคุมอารมณ์ของตนเอง มีทักษะการสื่อสาร ตัดสินใจถูกต้องเพื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ อีกทั้งส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนการสอนวิชาชีพระดับมัธยมศึกษา ซึ่งเปิดสอนในรายวิชาเพิ่มเติมตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

แนวทางสำคัญที่นักการศึกษาของไทยได้พยายาม คือ การพัฒนาหลักสูตรและการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพให้สอดคล้องกับสภาวการณ์ยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) ท่ามกลางสังคมพหุวัฒนธรรม (Multicultural social) ประชาคมอาเซียน (Asean community) และการศึกษาในศตวรรษที่ 21 (21st Century education) ประเทศไทยจึงได้ประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ขึ้น โดยมีจุดหมายสำคัญ คือ มุ่งให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมอันพึงประสงค์ มีความรู้อันเป็นสากล มีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553: 2) รายละเอียดของหลักสูตรดังกล่าวนี้ โรงเรียนจำเป็นต้องทำความเข้าใจเพื่อนำไปปรับใช้จัดการเรียนรู้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้งด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัยในชั้นเรียนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

การศึกษาจึงเป็นกระบวนการขับเคลื่อนที่สำคัญในการสร้างเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ความสามารถและทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบันและเป็นต้นทุนชีวิตสำหรับอนาคต จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศน์ของการจัดการศึกษาเพื่อให้ตอบสนองกับความต้องการจำเป็นและประโยชน์สูงสุดในการนำไปใช้สำหรับการดำรงชีวิตของผู้เรียนในปัจจุบัน พบว่า ยังไม่สามารถตอบสนองต่อประเด็นดังกล่าว อีกทั้งยังเกิดปัญหามากมายที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพของผู้เรียน (ประเวศ วะสี, 2542) ได้เสนอแนวคิดในการจัดการศึกษาว่า การศึกษาควรเปลี่ยนจากการใช้เนื้อหาเป็นตัวตั้งมาเป็นการเรียนรู้ 3 ประการ คือ 1) ศึกษาให้รู้จักตนเอง เพื่อเข้าใจพื้นฐานของความเป็นมนุษย์ 2) ศึกษาให้เข้าใจสภาพแวดล้อมซึ่งเชื่อมโยงอยู่กับมนุษย์และการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา และ 3) ศึกษาให้เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม การศึกษากับชีวิตควรเป็นเรื่องเดียวกันและไม่ควรแยกออกจากกัน เพราะส่งเสริมและสนับสนุนซึ่งกันและกัน เป็นการเรียนที่สอดคล้องกับความเป็นจริงของชีวิตมากที่สุด และเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้จริง เรียกว่ามีทักษะชีวิตเด็กไทยรุ่นใหม่ต้องรู้วิชาชีวิต จะต้อง มีทักษะชีวิตที่ปลอดภัย เป็นผู้บริโภคที่ชาญฉลาด เป็นผู้รู้เท่าทันสื่อเป็นคนเข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม เป็นคนที่มีจิตใจใฝ่สันติ ทักษะชีวิตถือว่าเป็นสมรรถนะสำคัญของนักเรียน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สำนักงาน

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2554a) จึงได้กำหนดความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตเป็น 1 ใน 5 สมรรถนะสำคัญที่ผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนาจากการจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ถือว่าเป็นทักษะที่สำคัญ นับว่าเป็นความสามารถของบุคคลที่จะเผชิญกับสภาพการณ์และจัดการกับปัญหาต่าง ๆ รอบตัวในสภาพสังคมปัจจุบันและเตรียมพร้อมสำหรับการปรับตัวในอนาคต (Maxwell, 1981); (Organization, 1993); (ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์, 2540); (กรมวิชาการ, 2543) และ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2554b) ทั้งนี้ องค์การอนามัยโลกได้กำหนดองค์ประกอบของทักษะชีวิตหลักหรือทักษะชีวิตที่เป็นแกน (Core Life Skills) ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญในการดำรงชีวิตของประชากรทั่วโลกไว้ 10 ประการ ได้แก่ การสร้างการตัดสินใจ การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การตระหนักรู้ในตนเอง ความสามารถในการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เผชิญกับอารมณ์และการจัดการความเครียด (Organization, 1993) ซึ่งความสามารถทั้งหลายเหล่านี้ นับว่าเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการดำเนินชีวิตของทุกคน เป็นความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตในฐานะมนุษย์เป็นเครื่องมือที่แต่ละบุคคลต้องใช้ในการรับรู้และตอบสนองกับสถานการณ์ เพื่อให้บุคคลสามารถปรับตัวและดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข มีคุณภาพชีวิตที่ดี และมีภูมิคุ้มกันความเสี่ยงในการดำเนินชีวิตทั้งปัจจุบันและอนาคต (ชัยอนันต์ สมุทวณิช, 2560); (Rosen Kenneth H., 2003); (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2554a) องค์การอนามัยโลก (Organization, 1993) กล่าวถึง กลยุทธ์ที่เหมาะสมของการนำทักษะชีวิตมาใช้ว่าควรเริ่มต้นจากกลุ่มเด็กและเยาวชนที่อยู่ในระบบโรงเรียน ซึ่งการส่งเสริมการเรียนรู้การสอนทักษะชีวิตเป็นการสนับสนุนให้เด็กมีพฤติกรรมสุขภาพที่ดี มีสัมพันธภาพที่ดีระหว่างบุคคลและการมีสุขภาพจิตที่ดี นอกจากนี้ยังเป็นการป้องกันเยาวชนตั้งแต่เริ่มแรกก่อนที่จะเกิดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในอนาคต และได้กล่าวสนับสนุนว่า สถานศึกษาเป็นที่ที่เหมาะสมสำหรับการเริ่มต้นการสอนทักษะชีวิต เนื่องจาก 1) เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่อยู่ในระบบโรงเรียนซึ่งเข้าถึงได้ง่าย 2) มีโครงสร้างชัดเจนคุ้มค่าต่อการนำไปใช้ 3) ผู้สอนมีประสบการณ์อยู่แล้ว 4) ผู้ปกครองและชุมชนให้ความเชื่อถือและไว้วางใจ และ 5) สามารถติดตามประเมินผลได้ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว การสอนทักษะชีวิตให้แก่เด็กและวัยรุ่นในสถาบันการศึกษา เป็นเสมือนการสร้างภูมิคุ้มกันชีวิตด้วยการศึกษา เนื่องจากการเรียนรู้ทักษะชีวิตจากโรงเรียนจะช่วยส่งเสริมความสามารถในการปรับใช้และชี้นำต่อการพัฒนาทักษะชีวิตเพื่อการดำรงชีวิตในบริบทอื่น ๆ ต่อไปได้อย่างเหมาะสม และการศึกษาค้นคว้าเพื่อหาแนวทางในการพัฒนาทักษะชีวิตที่เหมาะสมให้กับเด็กและเยาวชน จึงมีความจำเป็นประการแรกสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องควรจะต้องดำเนินการ

คุณภาพของเด็กและเยาวชนเป็นตัวบ่งชี้ประสิทธิผลของการพัฒนาประเทศ แต่หลายประเทศทั่วโลกกำลังประสบปัญหาคุณภาพเด็กและเยาวชน ซึ่งประเทศไทยเองก็เช่นเดียวกัน ผลจากการศึกษาวิจัยขององค์กร หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน รายงานว่าเด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบันประสบกับปัญหาต่าง ๆ เพิ่มขึ้น และขยายตัวอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องยาเสพติด การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ การสูบบุหรี่ การติดการพนัน การติดเกมส์ การทะเลาะวิวาท การถูกล่วงละเมิดทางเพศ การถูกทารุณ การถูกทำร้ายร่างกาย การใช้ความรุนแรง การตั้งครมไม่พึงประสงค์ รวมถึงการที่เด็กมีพฤติกรรมเลียนแบบจากสื่อต่าง ๆ ซึ่งวิธีป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างจริงจังและเน้นการแก้ปัญหาที่ต้นเหตุอันจะเกิดผลอย่างยั่งยืน คือ การเสริมสร้างและพัฒนาทักษะชีวิตให้กับเด็กและเยาวชน เพื่อให้สามารถเผชิญกับสถานการณ์หรือสิ่งท้าทายที่จะเข้ามาในชีวิตและพาตัวเองรอดพ้นจากสภาพการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังเป็นเสมือนภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับชีวิต (กำไลรัตน์ เย็นสุจิตร์, 2540); (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2550); (สุทธิชัย ปัญญาโรจน์, 2559) และ (สถาบันส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนาเยาวชน, 2553)

จากแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้นเป็นการทำให้ผู้เรียนค้นพบความรู้และสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง การร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น การอภิปรายแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน การนำเสนอผลงาน และการสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อทำการสรุปบทเรียนและระบุแนวทางการประยุกต์ใช้จากสิ่งที่เรียน บทบาทครูเป็นผู้กระตุ้นผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพของตนเองออกมา มีความสอดคล้องกับแนวคิดการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตตามจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนระดับประถมศึกษาถึงระดับมัธยมศึกษา ที่ระบุว่ากิจกรรมควรมีลักษณะที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child Center) โดยเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการค้นพบความรู้และสร้างความรู้ด้วยตนเอง เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน และมีการทำงานร่วมกัน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2554a) จึงสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ ดังนี้ 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เพราะเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ซึ่งหมายถึงรูปแบบการเรียน การสอนที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน 2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หรือการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์เชิงประจักษ์ เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมหรือการปฏิบัติซึ่งเป็นประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม เพื่อนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจเชิงนามธรรมโดยผ่านการสะท้อนประสบการณ์ การคิดวิเคราะห์ การสรุปเป็นหลักการความคิดรวบยอด และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง 3) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหา เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งสมมติฐาน สาเหตุและกลไกของการเกิดปัญหานั้น รวมถึงการค้นคว้าความรู้พื้นฐานที่

เกี่ยวข้องกับปัญหา เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาต่อไป โดยผู้เรียนอาจไม่มีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ มาก่อน แต่อาจใช้ความรู้ที่ผู้เรียนมีอยู่เดิมหรือเคยเรียนมา 4) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา ลักษณะของกรณีศึกษาจะมีเนื้อหาที่เป็นปัญหาท้าทายให้ผู้เรียนได้คิดแก้ปัญหา ก่อนที่จะได้ลงมือปฏิบัติมันเอง (Sykes and Bird, 1992) ซึ่งการนำกรณีศึกษาเข้ามาใช้จัดเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เรียกว่า Problem-based Learning (PBL) เป็นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เป็นผลมาจากการแก้ปัญหาโดยใช้ความรู้ที่ ผู้เรียนทำการสืบค้นเอง และ 5) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผสมผสานเทคโนโลยี (Blended Technology) เป็น กระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ผสมผสานกับการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่ผู้เรียนผู้สอนไม่เผชิญหน้ากันหรือการใช้แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่หลากหลาย กระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมเกิดขึ้นจากยุทธวิธีการเรียนการสอนที่หลากหลายรูปแบบ เป้าหมายอยู่ที่การให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้เป็นสำคัญการสอนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสานนั้นผู้สอน สามารถใช้วิธีการสอนสองวิธีหรือมากกว่าในการเรียนการสอน เช่น ผู้สอนนำเสนอเนื้อหาบทเรียนผ่านเทคโนโลยี ผสมกับการสอนแบบเผชิญหน้า

หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในครั้งนี้มีลักษณะเป็นหลักสูตรเสริม (Enrichment Curriculum) ซึ่งเป็นหลักสูตรที่เพิ่มพูนทั้งความรู้ เจตคติ และทักษะในเรื่องทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกศึกษากับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งนอกจากเหตุผลที่ได้กล่าวถึงก่อนหน้านั้นในเรื่องปริมาณงานวิจัยที่ศึกษาทักษะชีวิตทุกองค์ประกอบกับเด็กวัยนี้ยังมีอยู่ไม่มากนัก ผลจากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยคาดหวังให้เป็นแนวทางสำหรับโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครที่จัดการศึกษาขั้นพื้นฐานได้มีหลักสูตรเสริมที่สามารถนำไปปรับใช้ในการพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของผู้เรียน และเป็นแนวทางสำหรับหน่วยงาน สถานศึกษาต่าง ๆ และผู้ที่สนใจนำไปปรับใช้ให้สอดคล้องกับบริบทของตน เพื่อสร้างผู้เรียนให้มีความพร้อมรอบด้าน สามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคมในปัจจุบันและเตรียมความพร้อมสำหรับอนาคต เป็นไปตามความหวังของชาติ และจุดเน้นการพัฒนาผู้เรียนของหน่วยงานต้นสังกัด รวมถึงเป็นพลังเล็ก ๆ ในการนำเสนอแนวทางในการสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับสังคมเพื่อร่วมสร้างพลเมืองของประเทศให้มีคุณภาพและเติบโตเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติต่อไป อีกทั้งผู้วิจัยยังเล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เพื่อให้เด็กนักเรียนมีคุณภาพชีวิตที่ดี ซึ่งเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันให้สามารถนำพาชีวิตของตนพ้นภัยรอบตัวจากชุมชนและสังคม ตลอดจนสามารถแก้ไขปัญหา รู้จักการปรับตัว และดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลจากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่ระบุปัญหาและสภาพความต้องการของนโยบายทางการศึกษา บุคลากรที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งความต้องการของนักเรียน นำมา

สังเคราะห์เพื่อพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยมีการวางแผนจัดทำเอกสารอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้ 1) หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร 2) คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และ 3) แผนการจัดการเรียนรู้ของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ด้านการดำเนินชีวิตพื้นฐานของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนมีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และเตรียมความพร้อมสู่ออนาคตต่อไป

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการวิจัยและพัฒนา ซึ่งสรุปได้ดังต่อไปนี้

แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี กระบวนการพัฒนาหลักสูตรของนักการศึกษาและนักวิจัยที่ผ่านมามาใช้สนับสนุน ดังนี้

1. การวิจัยและพัฒนา (Research and Development)

ผู้วิจัยศึกษาการวิจัยพื้นฐาน (Basic Research) และการวิจัยประยุกต์ (Applied Research) โดยใช้แนวคิด (J. W. Creswell, 2015); (องอาจ นัยวัฒน์, 2551) และ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) การวิจัยนี้มุ่งหมายในการออกแบบนวัตกรรมหรือสิ่งผลิตใหม่ๆ นำมาใช้ในการแสวงหาและพัฒนาความรู้ด้านการศึกษา เป็นการวิจัยแล้วนำผลการวิจัยมาพัฒนาเป็นนวัตกรรมขั้นตอนของการวิจัย ประกอบด้วย ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (Research: R₁) ขั้นตอนที่ 2 พัฒนา (Develop: D₁) ขั้นตอนที่ 3 วิจัย (Research: R₂) ขั้นตอนที่ 4 พัฒนา (Develop: D₂) และการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Method Research) เป็นการวิจัยที่ผสมผสานวิธีการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลหลักฐานทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเข้าไว้ด้วยกัน

1.1 การประเมินความต้องการจำเป็น

ความต้องการจำเป็นเชิงคุณภาพ (Quantitative Needs) ซึ่งการประเมินความต้องการจำเป็น ที่เน้นข้อมูลเชิงคุณภาพ การวิจัยครั้งนี้มุ่งข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยมุ่งเน้นเก็บข้อมูลเอกสารต่าง ๆ คือ การใช้ข้อมูลที่มีอยู่ และวิธีการสัมภาษณ์ผู้รู้ (สุวิมล ว่องวานิช, 2550) โดยที่การดำเนินการประเมินความต้องการจำเป็นได้ทำควบคู่ไปกับกระบวนการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลเพื่อมาสรุปเป็นทฤษฎีและเนื้อหาการเรียนการสอน

1.2 การพัฒนาหลักสูตรและการสอน

เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยเลือกและผสมผสานแนวคิดของไทเลอร์ ระบุองค์ประกอบของหลักสูตร ได้แก่ วัตถุประสงค์เนื้อหาวิชา เนื้อหาของวิชา กิจกรรมการเรียน และการประเมินผล คู่มือการใช้หลักสูตร แนวการสอนหรือแผนการสอน สื่อการเรียนการสอน และเครื่องมือวัดและประเมินผล เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลต่อไป

1.3 การนำหลักสูตรไปใช้

แนวคิดในการนำหลักสูตรไปใช้มีงานที่เกี่ยวข้องหลายงานตั้งแต่เตรียมการ การประชาสัมพันธ์หลักสูตร หรือการจัดสิ่งอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน การนำหลักสูตรไปใช้ เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนเป็นสำคัญ เสนอสิ่งที่ควรคำนึงถึงนำหลักสูตรไปใช้ คือ การเตรียมครู การเตรียมแผนการเรียนการสอน การเตรียมสื่อและสิ่งสนับสนุน

1.4 การประเมินหลักสูตร

ขั้นตอนสุดท้ายของการจัดทำหลักสูตรก็คือการประเมินหลักสูตร ซึ่งต้องกระทำทั้งด้านการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพและข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยเลือกแนวคิดการประเมินหลักสูตร ที่มุ่งเน้นให้เกิดการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรเป็นหลัก ซึ่งมีการประเมินด้วยกัน 4 ด้าน ดังนี้ (Beauchamp George A., 1981) ประเมินผลการใช้หลักสูตร ประเมินผลการออกแบบหลักสูตร ประเมินผลการเรียนของผู้เรียน และประเมินผลระบบหลักสูตร และการประเมินตามหลักการชิปเปียส หรือ CIPPIEST Models (Stufflebeam, 2000) คือ 1) การประเมินสภาพแวดล้อม (Context Evaluation) 2) การประเมินปัจจัยเบื้องต้น (Input Evaluation) 3) การประเมินกระบวนการทำงาน (Process Evaluation) 4) การประเมินผลผลิต (Product Evaluation) 5) ผลกระทบ (Impact) 6) ประสิทธิภาพ (Effectiveness) 7) ความยั่งยืน (Sustainability) และ 8) การถ่ายโอน (Transportability)

2. แนวคิดการพัฒนาหลักสูตรเสริม

การพัฒนาหลักสูตรเสริม เป็นการพัฒนาหลักสูตรกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมโดยมีขั้นตอนหรือรูปแบบในการพัฒนาหลักสูตรที่เหมือนกัน หลักสูตรเสริมมีขั้นตอนในการพัฒนาหลักสูตร 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ขั้นที่ 2 การพัฒนาหลักสูตร ขั้นที่ 3 การทดลองใช้หลักสูตร และขั้นที่ 4 การปรับปรุงและแก้ไขหลักสูตร

2.1 ลักษณะของหลักสูตรเสริม

จากการศึกษารูปแบบในการพัฒนาหลักสูตรทำให้เข้าใจขั้นตอนในการพัฒนาหลักสูตร ซึ่งมีลักษณะความเป็นสากล กล่าวคือ รูปแบบในการพัฒนาหลักสูตรทั่วไปกับหลักสูตรเสริม มีขั้นตอนในการพัฒนาเหมือนกัน ดังนั้นความแตกต่างระหว่างหลักสูตรทั้งสองประเภทคงไม่ได้อยู่ที่รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร การทำความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของหลักสูตรเสริม จะทำให้เห็นความแตกต่าง และจุดเด่นที่สำคัญของหลักสูตรเสริมที่ต่างจากหลักสูตรทั่วไป จึงทำให้มีหน่วยงานและนักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงไว้มีรายละเอียดดังนี้

(กรมวิชาการ, 2546) ได้กำหนดวัตถุประสงค์การจัดหลักสูตรเสริมที่เน้นความถนัดและความสนใจของนักเรียนไว้ กล่าวคือ พัฒนาความรู้ ความสามารถ ด้านการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้เกิดทักษะ ประสบการณ์ ทั้งวิชาการและวิชาชีพตามทักษะ มีคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ มีสุขภาพและบุคลิกภาพทางด้านร่างกายและจิตใจที่ดี ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ชุมชน สังคม และประเทศชาติ และมีมนุษยสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในระบอบประชาธิปไตย

(ไพโรจน์ นาคะสุวรรณ และวันนอร์ มะทา, 2528) ได้สรุปวัตถุประสงค์กว้าง ๆ ในการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรกล่าวว่า เพื่อให้นักเรียนได้แสดงออกถึงความถนัด ความสนใจและความสามารถพิเศษ เพื่อให้รู้จักใช้เวลาว่างอย่างมีคุณประโยชน์และมีเพื่อนมากขึ้น เพื่อฝึกทักษะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีตามกระบวนการประชาธิปไตย เพื่อให้เกิดทักษะในการทำงานร่วมกัน และสามารถปรับตัวอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข เพื่อให้นักเรียนมีความสามัคคี มีความรับผิดชอบ เสียสละเพื่อส่วนรวม เคารพบุคคลอื่น และสร้างสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชน เพื่อปลูกฝังค่านิยม คุณธรรมและจริยธรรม ศิลปวัฒนธรรม และขนบธรรมเนียม ประเพณีอันดีงามของชาติ เพื่อฝึกฝนให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย รู้จักควบคุมตนเองและเคารพกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ในสังคม เพื่อส่งเสริมสุขภาพและพัฒนาการทางด้านร่างกายและจิตใจ และด้านบุคลิกภาพ เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียด และเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ และส่งเสริมการเรียนรู้การสอนตามหลักสูตรให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

(Clark, 1997) ได้เสนอแนะว่า หลักสูตรเสริมอาจใช้แนวคิดการจำแนกจุดประสงค์ทางการศึกษาของเบนจามิน บลูม (Benjamin Bloom) ในมิติด้านปัญญา มาประยุกต์ใช้ได้ ซึ่งจุดมุ่งหมายด้านสติปัญญา มี 6 ประการโดยเรียง พฤติกรรมจากง่ายไปหายากไว้ดังนี้

1. ความรู้ความจำ คือ ความสามารถในการจำและระลึกได้ เกี่ยวกับข้อเท็จจริงของเรื่อง เหตุการณ์ ปรากฏการณ์ รายละเอียดของความรู้ในเนื้อหา ทฤษฎี หลักการ กฎเกณฑ์ สูตร

2. ความเข้าใจ คือ ความสามารถในการจับใจความสำคัญ อธิบายความหมายของ ความรู้ ที่ยากใฝงาย แผลความ ตีความ ประเด็นที่มีความหมายแฝงใฝงายเป็นภาษาที่งาย คาคคเน แนวโน มเกี่ยวกับปรากฏการณ์ใหม่

3. การนำไปใฝง คือ ความสามารถในการนำเอาหลักการ สูตร กฎเกณฑ์หรือ วิธีดำเนินการ ต่าง ๆ ไปใฝงในสถานการณ์จริง ใฝงพิจารณากรณีตัวอย่างใหม่หรือใฝงแก้ปัญญา สถานการณ์ใหม่

4. การวิเคราะห์ คือ ความสามารถในการค้นหาหรือแยกแยะ เนื้อหาสาระของความรู วมทั้งเรื่องราวเหตุการณ์ เพื่อระบุถึงองค์ประกอบที่สำคัญ ขอเท็จจริงที่ซ่อนเรณ

5. การสังเคราะห์ คือ ความสามารถในการผสมผสานความรู้หลาย ๆ ดาน และเชื่อมโยง ความรู้กับประสบการณ์เดิม ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ทั้งในเชิงภาษา ในเชิงแนวคิดตลอดจนการ วางแผนและการออกแบบผลิตผลงานใหม่

6. การประเมินค่า คือ ความสามารถในการสรุปตัดสินคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ หรือตัดสิน การกระทำ ทวาเหมาะสมหรือไม่ โดยยึดหลักเกณฑ์เชิงวิชาการหรือเกณฑ์ที่สังคมยอมรับ

หลักสูตรเสริมต้องสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน และเพิ่มเสริมการเรียนรู้อื่น ๆ ทั้งสาระและกระบวนการที่ไม่ปรากฏในหลักสูตรปกติ เช่น การคิดระดับสูง และสหวิทยาการ เปนตน หลักสูตรเสริมจะสงเสริมการเรียนรู้ในหลักสูตรแกนกลาง การใฝงยุทธศาสตร์การสอนของครู และการ ใฝงเวลาการเรียนรู้นอยลง โดยนักเรียนสามารถจบการศึกษาในระบบตามที่ได้กำหนดไว้ เพราะการ เรียนรู้ เปนเรื่องกระบวนการพัฒนาการที่ต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง ขณะที่ความสามารถในการ เรียนรูของนักเรียนแต่ละคนแตกต่างกัน ดังนั้นเมื่อเทียบกับทฤษฎีการคิดของ บลุม (Bloom) หรือ การ จัดลำดับวัตถุประสงค์ทางการศึกษาของบลุม (Bloom's Taxonomy) จากลำดับงายสู่ลำดับยาก พบวา หลักสูตรสถานศึกษาจะมุ่งเน้นการเรียนรู้ดานความรู้ความจำ ดานการเข้าใจ และดานการ นำไปใฝง ขณะที่หลักสูตรเสริมจะมุ่งเน้นการเรียนรู้ดานการวิเคราะห์ ดานการสังเคราะห์ และ ประ เมินค่า

ลักษณะของหลักสูตรเสริมที่แตกต่างกับหลักสูตรแกนกลางมีดังนี้ (Clark, 1997) และ (Laurence J. Coleman, 1985) เนื้อหาที่จัดใฝงกับนักเรียนเปนการตอบสนองต่อปัญหาที่นักเรียน สนใจ การจัดการเรียนการเนนใฝงนักเรียนไดสอนมีการบูรณาการ ประสบการณ์ที่จัดใฝงกับนักเรียน ฝงปฏิบัติเปนการจัดการเรียนการสอนในเชิงลึกใฝงกับนักเรียน และนักเรียนสามารถเลือกเนื้อหาที่ นักเรียนสนใจ จัดการเรียนรู้โดยใฝงนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เปนการพัฒนาผลผลิตที่มี ความซับซ้อน หรือใฝงทักษะการคิดระดับสูง มุ่งให้เกิดการทำงานอย่างอิสระ มีการพัฒนาทักษะและ วิธีกรวิจัย มีการบูรณาการทักษะการคิดพื้นฐานกับการคิดระดับสูง สงเสริมการพัฒนาผลิตภัณท์ที่ แปรกใหม่ และสร้างสรรค์ สงเสริมการพัฒนาผลผลิตด้วยเทคโนโลยีที่หลากหลายสร้างความเข้าใจใน

ตนเองให้เกิดขึ้นกับนักเรียน และการประเมินผลด้วยวิธีการที่เหมาะสม สอดคล้องกับลักษณะของการเรียนรู้ เช่น การประเมินตนเอง

(Joyce Van Tassel-Baska; Dana T. Johnson; and Linda Neal Boyce, 1996) อธิบายลักษณะที่แตกต่างของหลักสูตรเสริมกับหลักสูตรแกนกลางดังนี้ มุ่งศึกษาสิ่งที่ลึกหรือกว้างกว่าสิ่งที่เรียนรู้จากหลักสูตรแกนกลาง เป็นการศึกษา ภายใต้อิทธิพลของความเป็นจริง และแก้ปัญหาในสิ่งที่นักเรียนต้องการจะรู้ให้มีความสำคัญกับการปลูกฝังระเบียบวินัยในการอยู่รวมในสังคม พัฒนาการคิดระดับสูง เป็นการบูรณาการสิ่งที่ได้เรียนรู้ และสร้างโอกาสในการประยุกต์ใช้ความรู้ของนักเรียนที่ได้เรียนรู้มา ช่วยให้นักเรียนได้ปรับเปลี่ยนการเรียนรู้ โดยจะให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติ ได้ฝึกปฏิบัติ วางแผน การปฏิบัติตามหน้าที่ และการประเมินประสิทธิภาพในการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ให้กับนักเรียน เสริมการเรียนรู้ที่เป็นปัญหาของนักเรียน เป็นการพัฒนานักเรียนให้สามารถใช้เทคโนโลยีในการปฏิบัติงาน จัดตามความต้องการ ความสนใจ และความถนัดของนักเรียน และใช้การประเมินตามสภาพจริง

(ปรียานุช สถาวรธณี, 2548) กล่าวว่า หลักสูตรเสริมไม่ใช่สิ่งใหม่ เพราะหลักสูตรเสริมเกิดพร้อมกับสถานศึกษา จากอดีตจนถึงปัจจุบันครูส่วนใหญ่คงสนใจงานสอนในชั้นเรียนเป็นหลัก ครูจึงไม่ทราบถึงความสนใจทางสังคมและทางกายภาพของนักเรียนเพราะเขาใจว่าการสอนสำคัญกว่าการเรียนรู้ และการทำงานที่สำคัญกว่าการทำงานที่มีประโยชน์เหล่านี้ เป็นการสกัดการศึกษาของนักเรียนแต่ละคน เพราะการศึกษาในยุคใหม่ นักเรียนต้องเป็นผู้รอบรู้ทั้งด้านจิตใจ ร่างกาย สังคม และการมีอาชีพ

ดังนั้นในปี ค.ศ. 1952 การจัดทำหลักสูตรเสริมจึงมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ 8 ประการดังต่อไปนี้

1. การลงทุนเพื่อตอบสนองทางการจัดการศึกษา ซึ่งเป็นความต้องการขั้นพื้นฐานที่สำคัญ โดยการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสอันมีคามากมายซึ่งเป็นแรงขับที่จะส่งผลให้มีการตอบสนองจากการลงทุนเพื่อการศึกษา
2. การเตรียมนักเรียนสู่ชีวิตจริงในระบอบประชาธิปไตย โดยการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาอย่างต่อเนื่อง นอกเหนือจากการเรียนรู้เรื่องประชาธิปไตย
3. การเพิ่มปริมาณการเป็นตัวของตัวเอง โดยการส่งเสริมให้เห็นคุณค่าการแสดงออกด้วยตนเอง
4. การเรียนรู้ความร่วมมือทางสังคม โดยการส่งเสริมให้เห็นคุณค่าการแสดงออกโดยตนเองสู่การลดความเห็นแก่ตัวลงในที่สุด

5. การเพิ่มความสนใจของนักเรียนในโรงเรียน โดยการเพิ่มโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้ให้มากกว่าผู้รับ อันเป็นการเพิ่มจำนวนนักเรียนในการได้รับประโยชน์จากการจัดการศึกษา

6. การสร้างขวัญกำลังใจในโรงเรียน โดยพัฒนานักเรียนไม่เพียงให้เกิดความภาคภูมิใจในโรงเรียนเท่านั้น แต่เกิดความผูกพันกับโรงเรียนด้วย

7. การสนับสนุนกฎระเบียบ โดยการให้นักเรียนเป็นผู้ตั้งกฎระเบียบมาตรฐานของตน ซึ่งหลักสูตรจะประกอบด้วยกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาความกดดันทางสังคมเกี่ยวกับระเบียบต่าง ๆ ในโรงเรียนได้ในระดับสูง

8. การคนพบและการพัฒนาคุณภาพและความสามารถพิเศษ โดยการให้โอกาส นักเรียนคนพบและพัฒนาพร้อมกับกลุ่มเพื่อนในวัยเดียวกันที่มีอุดมการณ์และความเข้าใจต่อสิ่งที่สนใจตรงกัน อันเป็นแนวพัฒนาให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ และเป็นพลเมืองดี ซึ่งเป็นจุดประสงค์หลักของการศึกษา

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรเสริม สรุปได้ว่า หลักสูตรเสริม หมายถึง มวลประสบการณ์ที่จัดขึ้นเพื่อปลูกฝังและเสริมสร้างคุณลักษณะที่สำคัญควบคู่ไปกับการพัฒนาการคิด ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จริงหรือคล้ายจริง และ เชื่อมโยงสิ่งที่ได้ปฏิบัติกับชีวิตประจำวัน ในบรรยากาศการเรียนที่มีความเคารพซึ่งกันและกัน มีความเสมอภาคกัน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนผลการปฏิบัติ และการประเมินในหลายมิติ

2.2 การพัฒนาหลักสูตร

การพัฒนาหลักสูตร ก่อนจะกล่าวถึงหลักสูตรเสริม ผู้วิจัยขอกล่าวถึงหลักสูตร โดยทั่วไปพอสังเขป เนื่องจาก หลักสูตรเสริมและหลักสูตรทั่วไปนั้นมีองค์ประกอบของหลักสูตร และรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรที่เหมือนกัน จะแตกต่างกันในส่วนของรายละเอียดของจุดมุ่งหมาย เนื้อหา กระบวนการเรียนรู้ และการประเมินผล ดังนั้นการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร โดยทั่วไปจะช่วยสร้างกรอบแนวคิดในการดำเนินงานเพื่อพัฒนาหลักสูตรเสริมต่อไป รูปแบบในการพัฒนาหลักสูตรซึ่งเป็นกระบวนการที่สำคัญจำเป็นที่จะทำให้การพัฒนา หลักสูตรเป็นไปด้วยความ สะดวกรวดเร็ว และเป็นระบบได้มีนักการศึกษาได้เสนอรูปแบบการพัฒนา หลักสูตรไวหลายท่าน แต่รูปแบบที่ได้รับการยอมรับในแวดวงวิชาการตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน คือ รูปแบบการพัฒนา หลักสูตรของไทเลอร์ (Tyler, 1969) รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของทาบ (Taba, 1962) และอเล็กซานเดอร์ (J. G. Saylor, Alexander, William M. and Lewis, Arthur J., 1981)

หลักสูตร โดยขั้นที่ 1 ของไทเลอร์ คือ กำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร สอดคล้องกับ ขั้นที่ 1 และ 2 ของทาบาคือ การวิเคราะห์สภาพปัญหาความต้องการ และตรงกับขั้นที่ 1 ของ เซเลอร์และอเล็กซานเดอร์คือ กำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์ และขอบเขต ทำให้เห็นว่าขั้นตอนแรก

ของการพัฒนามุ่งเน้นในการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ด้วยการศึกษาเอกสาร สัมภาษณ์ วิเคราะห์สภาพ ปัญหาความต้องการจำเป็นในการสร้างหลักสูตร ผลการศึกษาจะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการ กำหนดจุดมุ่งหมาย เป้าหมายและขอบเขตของหลักสูตร ผู้วิจัยจึงกำหนดขั้นที่ 1 ของการพัฒนา หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร คือ การศึกษาข้อมูล พื้นฐาน

ขั้นที่ 2 ของไทเลอร์คือ เลือกประสบการณ์ในการเรียนรู้ สอดคล้องกับขั้นที่ 3, 4 และ 5 ของทาบาคือ เลือกเนื้อหาสาระ จัดรวบรวมเนื้อหาสาระ และเลือกประสบการณ์เรียนรู้ และตรงกับ ขั้นที่ 2 ของเซลเลอร์และอเล็กซานเดอร์ คือ การออกแบบหลักสูตรเป็นการวางโครงสร้างหลักสูตรโดย อาศัยข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้ในขั้นที่ 1 มากำหนดองค์ประกอบที่สำคัญของหลักสูตร ได้แก่ เนื้อหา สาระ กิจกรรมการเรียนรู้มวลประสบการณ์ วิธีการวัดและการประเมินตามจุดประสงค์ของหลักสูตร ผู้วิจัยจึงกำหนด ขั้นที่ 2 ของการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนในโรงเรียน สังกัดกรุงเทพมหานคร คือ การพัฒนาหลักสูตร

ขั้นที่ 3 ของไทเลอร์คือ จัดประสบการณ์การเรียนรู้ สอดคล้องกับขั้นที่ 6 ของทาบาคือ จัดประสบการณ์การเรียนรู้ และตรงกับขั้นที่ 3 ของเซลเลอร์และอเล็กซานเดอร์คือ การนำหลักสูตร ไปทดลองใช้เป็นการนำมวลประสบการณ์ กิจกรรม เนื้อหาสาระที่กำหนดไว้ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหา ประสิทธิภาพของหลักสูตร สำหรับงานวิจัยนี้ผู้วิจัยกำหนดขั้นที่ 3 ของการพัฒนาหลักสูตร เสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร คือ การทดลองใช้หลักสูตร

ขั้นที่ 4 ของไทเลอร์คือ การประเมินผลสอดคล้องกับขั้นที่ 7 ของทาบาคือ การประเมิน และตรงกับขั้นที่ 4 ของเซลเลอร์และอเล็กซานเดอร์คือ การประเมินหลักสูตร เป็นขั้นตอน ที่มุ่งตรวจสอบประสิทธิภาพของหลักสูตรว่าเป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ และนำข้อมูลดังกล่าว มาปรับปรุงแก้ไข หลักสูตรใหม่มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงกำหนดขั้นที่ 4 ของการพัฒนาหลักสูตร เสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร คือ การปรับปรุงและแก้ไข หลักสูตร จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรทำให้ทราบวาระขั้นตอนในการพัฒนา หลักสูตรมี 4 ขั้นตอนที่สำคัญ ได้แก่ การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน การพัฒนาหลักสูตร การทดลองใช้ หลักสูตร และการปรับปรุงและแก้ไขหลักสูตร ซึ่งขั้นตอนดังกล่าวสามารถใช้เป็นขั้นตอนในการพัฒนา หลักสูตรเสริมได้ด้วยเช่นกัน

2.3 การบริหารจัดการหลักสูตร

การบริหารจัดการหลักสูตร (Curriculum Engineering or Administration of the Curriculum System) เป็นการบริหารงานด้านวิชาการอย่างหนึ่งซึ่งเกี่ยวข้องกับการปรับปรุงพัฒนาการเรียนการสอน ให้ได้ผลดีและมีประสิทธิภาพสูงสุดในการบริหารหลักสูตรนั้น ผู้ที่ทำหน้าที่ส่วนใหญ่ในโรงเรียน ได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียน รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ บุคคลเหล่านี้จะทำงานร่วมกับครูโดยการทำงานร่วมกัน กระตุ้นช่วยเหลือ แนะนำให้กำลังใจ ควบคุม สนับสนุน ประสานงานให้ครูทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพในการสอน มีองค์ประกอบ 3 ส่วนด้วยกัน คือ 1) การวางแผนหลักสูตร (Curriculum Planning) 2) การนำหลักสูตรไปใช้ (Curriculum Implementation) และ 3) การประเมินผลหลักสูตร (Curriculum Evaluation) การบริหารหลักสูตรนั้น เป็นระบบหลักสูตร (Curriculum System) เมื่อเป็นระบบของหลักสูตรต้องมีองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ ตัวป้อน (Input) ตัวแปร (Process) และตัวตาม (Output) การพัฒนาหลักสูตรในประเทศไทย ผู้ร่างหลักสูตรจะเป็นกลุ่มหนึ่ง และผู้ใช้หลักสูตรจะเป็นอีกกลุ่มหนึ่ง จึงทำให้ทั้ง 2 กลุ่มเกิดความเข้าใจไม่ตรงกัน และมักเกิดปัญหาในกลุ่มในการนำหลักสูตรไปสู่ปฏิบัติเสมอ อย่างไรก็ตามจากการศึกษาเอกสารต่าง ๆ พบว่า ในการนำหลักสูตรไปใช้ในระดับท้องถิ่นหรือระดับโรงเรียนนั้น มีหลักการที่เกี่ยวข้องกับการใช้หลักสูตร 2 งาน ดังนี้ 1) งานบริหารหลักสูตรเป็นการบริหารและดำเนินงานเกี่ยวกับหลักสูตรเพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ในหลักสูตร ผู้บริหารจะเป็นแกนนำ โดยมีผู้ช่วยฝ่ายต่าง ๆ หัวหน้าครูวิชาการแต่ละระดับสายชั้น ครูผู้สอนและหน่วยงานอื่น ๆ ที่เสริมการบริหารหลักสูตร เช่น กรรมการบริหารโรงเรียน กรรมการวิชาการ เป็นต้น 2) งานสอน เป็นการนำหลักสูตรที่วางแผนไว้ไปสู่การสอน ซึ่งเป็นหน้าที่ที่จะให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมตามที่ระบุไว้ในหลักสูตร

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า การนำหลักสูตรไปใช้เกี่ยวกับกิจกรรมหลัก 3 กิจกรรม ได้แก่ การแปลงหลักสูตรไปสู่การสอน การจัดปัจจัยและสภาพแวดล้อม และการสอน ซึ่งทั้ง 3 กิจกรรมนี้เกี่ยวข้องกับงานการบริหารและการบริการหลักสูตร งานการสอน และงานสนับสนุนและส่งเสริมการใช้หลักสูตรผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการนำหลักสูตรไปใช้ ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน และบุคลากรในสถานศึกษา ทั้งนี้และทั้งนั้นเพื่อจุดมุ่งหมายที่สำคัญที่สุด คือ การพัฒนานักเรียนให้เป็นคนดี เก่ง และมีความสุข บทบาทและหน้าที่ของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารหลักสูตรเพื่อให้การจัดการศึกษาบรรลุจุดหมายปลายทางที่ต้องการได้อย่างแท้จริง โดยอาศัยหลักสูตรเป็นเครื่องชี้นำที่สำคัญ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารหลักสูตรของโรงเรียนจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในบทบาท และหน้าที่เกี่ยวกับการบริหารหลักสูตร ซึ่งบทบาทสำคัญของผู้เกี่ยวข้อง มีดังนี้ ผู้บริหารโรงเรียนเป็นบุคคลที่มีส่วนสำคัญในการสนับสนุนเพื่อให้การใช้หลักสูตรระดับโรงเรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นตัวจักรสำคัญในการกระตุ้นและชักนำให้บุคลากรในโรงเรียนได้ใช้ความสามารถ

อย่างเต็มที่ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามที่ต้องการ ผู้บริหารที่มีความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตร อย่างชัดเจนและให้การสนับสนุนส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนของครู รวมทั้งสามารถทำงานร่วมกับคณะครูในโรงเรียนได้ จะสามารถทำให้การใช้หลักสูตรเป็นไปตามเป้าหมายได้ ผู้บริหารควรมีบทบาทในด้านการบริหารหลักสูตรตลอดจนเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนำหลักสูตรไปใช้ ดังนี้

1) ศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและเอกสารประกอบหลักสูตรให้ทราบเกี่ยวกับสาระสำคัญของหลักสูตรอย่างแน่ชัด รวมทั้งทราบบทบาทหน้าที่สำคัญในการบริหารจัดการหลักสูตร ดังที่ (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2525) ได้กล่าวอย่างสอดคล้องกันเกี่ยวกับการกำหนดหลักสูตรด้านหลักการ จุดหมาย โครงสร้าง แนวดำเนินการ มวลประสบการณ์ เวลาเรียน การเรียน และการปฏิบัติตามหลักสูตรได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม มีความสำคัญเพื่อให้ผู้บริหารและคณะกรรมการของโรงเรียน นำไปศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรอย่างแท้จริงว่า จุดมุ่งหมายของการพัฒนาหลักสูตรและการสอนครั้งนี้มี เป้าประสงค์ที่แท้จริงว่าอย่างไร รวมทั้งสอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียนอย่างไร เพื่อให้การนำหลักสูตรนั้นมีประโยชน์ต่อผู้เรียนนั้นได้อย่างแท้จริง

1. จัดเตรียมบุคลากร โดยวิธีการต่าง ๆ เพื่อให้ครูมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องหลักสูตรและการเรียนการสอนตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรตลอดจนสนับสนุนให้บุคลากรมีโอกาสไปฝึกอบรมดูงาน ที่จัดโดยหน่วยงานต่าง ๆ ซึ่ง (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2525) ได้กล่าวว่า ถ้าหากบุคลากรมีความเข้าใจ หลักสูตรอย่างชัดเจน ก็จะทำให้การนำหลักสูตรไปใช้ประสบผลสำเร็จเพราะกระบวนการนำหลักสูตรไปใช้หรือการบริหารหลักสูตรเป็นหัวใจหนึ่งของการพัฒนาหลักสูตร

2. จัดทำหลักสูตร เอกสารหลักสูตร เอกสารประกอบหลักสูตร แนวการสอน แนวทางครู แผนการสอนให้เพียงพอและครบถ้วนทุกระดับชั้นเรียนให้พร้อมและพอเพียงจะเป็นการจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนการสอน ดังที่ (ใจทิพย์ เชื้อรัตนพงษ์, 2539) กล่าวว่า ผู้บริหารควรมีการจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนการสอน เช่น การจัดห้องสมุด ให้อยู่สภาพที่ครูและนักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม โดยเน้นถึงคุณประโยชน์และความสะดวกสบาย ในการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนเป็นหลัก

3. จัดครูเข้าสอนให้เหมาะสมกับความรู้ ความสามารถ ความสนใจ ความถนัดและ ประสบการณ์ เพื่อจะได้จัดมวลประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ใจทิพย์ เชื้อรัตนพงษ์, 2539) ซึ่งการจัดครูเข้าสอนเป็นสิ่งที่จะต้องเอาใจใส่ ประณีต การจัดครูเข้าสอนเพื่อทำหน้าที่ให้การศึกษาเป็นสิ่งที่ต้องพิจารณากันอย่างรอบคอบ เพราะครูจะเป็นผู้ที่จัดประสบการณ์ การเรียนของเด็ก การเตรียมเด็กเพื่อการดำเนินชีวิตไปสู่ความเปลี่ยนแปลงของสังคม ดังนั้นตัวครู จะต้องมองเห็นความสำคัญของการเปลี่ยนแปลงของสังคม ครูจะต้องก้าวให้ทันกับเหตุการณ์และการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2554)

4. การจัดนักเรียนเข้าชั้นเรียน ซึ่งผู้บริหารจะต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมและประโยชน์ของรูปแบบการจัดนักเรียนเข้าชั้น เช่น การจัดแบ่งนักเรียนตามความสามารถ หรือการจัดนักเรียนแบบคละเต็กนักเรียนที่มีความสามารถทางการเรียนสูงและต่ำจะเรียนร่วมกัน หรือการจัดแบ่งกลุ่มแบบครอบครัว (Family Grouping) เด็กต่างอายุกันจะอยู่ร่วมกันและนักเรียนที่มีอายุสูงกว่าจะช่วยเหลือผู้ที่มีอายุน้อยกว่ากันแบบพี่กับน้อง

5. ประชาสัมพันธ์การใช้หลักสูตรให้แก่ผู้ปกครองทราบและเข้าใจเพื่อจะได้มีส่วนช่วยส่งเสริมให้การใช้หลักสูตรเกิดผลในตัวเด็กได้ดียิ่งขึ้น

6. ส่งเสริมและสนับสนุนให้มีกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่เหมาะสม เช่น การจัดตั้งชุมนุมหรือชมรมต่าง ๆ

7. ให้อาจารย์และกำลังใจตลอดจนส่งเสริมความก้าวหน้าในหน้าที่การงานอย่างเหมาะสมโดยยึดระบบคุณธรรมเป็นหลัก

8. ให้คำแนะนำปรึกษาแก่ครูและติดตามผลการใช้หลักสูตรโดยการเยี่ยมและการสังเกตการณ์สอนเป็นครั้งคราว เพื่อจะได้ทราบปัญหาจะได้ให้ความช่วยเหลือตามที่ครูต้องการเพื่อส่งเสริมครูในการใช้หลักสูตรได้อย่างถูกต้อง และจัดให้มีการนิเทศและติดตามผลการใช้หลักสูตรภายในโรงเรียนอย่างเป็นระบบ

ครูผู้สอน

ครู คือ ผู้ใช้หลักสูตรโดยตรง เพราะครูผู้สอนมีบทบาทหน้าที่หลักคือการสอน ซึ่งต้องใช้หลักสูตรประกอบการเตรียมการสอน การทำแผนการสอนหรือกำหนดแผนการสอน และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ดังนั้น ครูผู้สอนจึงเป็นบุคคลที่อยู่ในฐานะผู้ใช้หลัก ฐานะผู้ใช้หลักสูตรโดยตรง ซึ่งมีบทบาทดังนี้ ศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและเอกสารประกอบหลักสูตรให้เข้าใจอย่างชัดเจน ทำความรู้จักผู้เรียนและวิเคราะห์ข้อมูลในด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนศึกษาวิธีการวัดและประเมินผล ตลอดจนศึกษาแผนการสอน แนวปฏิบัติครูให้เข้าใจอย่างแจ่มชัดก่อนทำการสอนเสมอ จัดห้องเรียนให้มีบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนการสอนและเตรียมสื่อการสอนที่จะใช้ในการสอนแต่ละครั้งก่อนเสมอ ศึกษาและลงมือปฏิบัติการสอนด้วยกลวิธีที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ตรวจสอบความก้าวหน้าของผู้เรียนเป็นระยะ ๆ โดยใช้เทคนิคและเครื่องมือที่เหมาะสมเพื่อปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน และปรับปรุงหลักสูตรที่ใช้อยู่ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับปัญหาและความต้องการของผู้เรียน

องค์ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายที่แท้จริงของการเรียนรู้ บทบาทของครู และบทบาทของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนเป็นสำคัญจะทำได้สำเร็จเมื่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ครู และผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกันเกี่ยวกับความหมายของการเรียนรู้ ดังที่ (ทิสนา เขมมณี, 2554) ได้กล่าวไว้ ดังนี้ การเรียนรู้เป็นงาน

เฉพาะบุคคลการเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสติปัญญาที่ต้องมีการใช้กระบวนการคิดสร้างความเข้าใจ ความหมายของสิ่งต่าง ๆ การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสังคมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน การเรียนรู้เป็นงานต่อเนื่องตลอดชีวิตขยายพรมแดนความรู้ไม่มีที่สิ้นสุด และการเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลง

3. แนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

การจัดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่าการเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ซึ่งหมายถึงรูปแบบการเรียน การสอนที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน “ใช้กิจกรรมเป็นฐาน” หมายถึงเอากิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึก หรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด

ลักษณะสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน คือ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านความรู้คิด กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองมากกว่า การฟังผู้สอนในห้องเรียนและการท่องจำ พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง นอกห้องเรียนอีกด้วย ได้ผลลัพธ์ในการถ่ายทอดความรู้ ใกล้เคียงกับการเรียนรู้รูปแบบอื่น แต่ได้ผลดีกว่าในการพัฒนาทักษะด้านการคิดและการเขียนของผู้เรียน ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนรู้แบบนี้มากกว่ารูปแบบที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning) มุ่งเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยผ่านการอ่าน เขียน คิด อภิปราย และเข้าร่วมในการแก้ปัญหา และยังสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ของกลุ่มทั้งในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย

หลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน คือ ให้ความสนใจที่ตัวผู้เรียน เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติที่น่าสนใจ ครูผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการเรียน ไม่มีการสอบ แต่ประเมินผลจากพฤติกรรม ความเข้าใจ ผลงานเพื่อนในชั้นเรียน ช่วยส่งเสริมการเรียน และมีการจัดสภาพแวดล้อม และบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาความคิด และเสริมสร้างความมั่นใจในตนเอง

3.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning)

การจัดกิจกรรมเชิงประสบการณ์ หรือการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์เชิงประจักษ์ เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมหรือการปฏิบัติซึ่งเป็นประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม เพื่อนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจเชิงนามธรรมโดยผ่านการสะท้อนประสบการณ์ การคิดวิเคราะห์ การสรุปเป็นหลักการความคิดรวบยอด และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

ลักษณะสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ คือเป็นการเรียนรู้ที่ผ่านประสบการณ์เชิงประจักษ์จากกิจกรรม หรือการปฏิบัติของผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ท้าทายอย่างต่อเนื่อง และเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียน มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ปฏิสัมพันธ์ที่มีทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง และอาศัยกิจกรรมการสื่อสารทุกรูปแบบ เช่น การพูด การเขียน การวาดรูป การแสดงบทบาทสมมติ การนำเสนอด้วยสื่อต่าง ๆ ฯลฯ ซึ่งเอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยนการวิเคราะห์ และสังเคราะห์การเรียนรู้

3.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

การจัดกิจกรรมโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งสมมติฐาน สาเหตุและกลไกของการเกิดปัญหานั้น รวมถึงการค้นคว้าความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับปัญหา เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาต่อไป โดยผู้เรียนอาจไม่มีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ มาก่อนแต่อาจใช้ความรู้ที่ผู้เรียนมีอยู่เดิมหรือเคยเรียนมา นอกจากนี้ยังมุ่งให้ผู้เรียนใฝ่หาความรู้เพื่อแก้ไขปัญหา ได้คิดเป็น ทำเป็น มีการตัดสินใจที่ดี และสามารถเรียนรู้การทำงานเป็นทีม โดยเน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำทักษะจากการเรียนมาช่วยแก้ปัญหาในชีวิต

การจัดกิจกรรมโดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยเริ่มจากการได้ประสบการณ์ตรงจากโจทย์ปัญหาผ่านกระบวนการคิดและการสะท้อนกลับไปสู่ความรู้และความคิดรวบยอด อันจะนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ต่อไป การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังเป็นการตอบสนองต่อแนวคิด constructivism โดยให้ผู้เรียนวิเคราะห์หรือตั้งคำถามจากโจทย์ปัญหาผ่านกระบวนการคิดและสะท้อนกลับ เน้นปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้เรียนในกลุ่ม เน้นการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมนำไปสู่การค้นคว้าหาคำตอบหรือสร้างความรู้ใหม่บนฐานความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีมาก่อนหน้านี้

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมโดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังเป็นการสร้างเงื่อนไขสำคัญที่ส่งเสริมการเรียนรู้ กล่าวคือ การเรียนรู้สิ่งใหม่จะได้ผลดีขึ้น ถ้าได้มีการเชื่อมโยงหรือกระตุ้นความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีอยู่ และการเรียนรู้เนื้อหาที่ใกล้เคียงสถานการณ์จริงหรือมีประสบการณ์ตรงจากโจทย์ปัญหา จะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้น

เนื่องจากการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนกลุ่มย่อย การได้แสดงออก แสดงความคิดเห็นหรืออภิปรายถกเถียงกันจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจและเรียนรู้สิ่งนั้นได้ดีขึ้น การจัดกิจกรรมโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลก เป็นบริบทของการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชาที่ตนศึกษาไปพร้อมกันด้วย การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงาน ที่ต้องอาศัยความเข้าใจและการแก้ไขปัญหาเป็นหลัก และสิ่งสำคัญในการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานคือปัญหา เพราะปัญหาที่ดีจะเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ ใฝ่แสวงหาความรู้ในการเลือกศึกษาปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงพื้นฐาน ความรู้ความสามารถของผู้เรียน ประสบการณ์ความสนใจและภูมิหลังของผู้เรียน เพราะคนเรามีแนวโน้มที่จะสนใจเรื่องใกล้ตัวมากกว่าเรื่องไกลตัว สนใจสิ่งที่มีความหมายและความสำคัญต่อตนเองและเป็นเรื่องที่ตนเอง สนใจใคร่รู้ ดังนั้น การกำหนดปัญหาจึงต้องคำนึงตัวผู้เรียนเป็นหลักรวมถึงสภาพแวดล้อม และแหล่งเรียนรู้ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนที่เอื้ออำนวยต่อการแสวงหาความรู้ของผู้เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้จะเน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เผชิญหน้ากับปัญหาด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการคิดหลายรูปแบบ เช่น การคิดวิจารณ์ญาณ คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

วัตถุประสงค์หรือผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ได้แก่ ได้ความรู้ที่สอดคล้องกับบริบทจริงและสามารถนำไปใช้ได้ พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การให้เหตุผล และนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิผล ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองอย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนสามารถทำงานและสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน และความคงอยู่ (retention) ของความรู้จะนานขึ้น

3.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case Study)

กรณีศึกษา คือ “เรื่องราวที่มีข้อความบรรยาย” หรือ “เรื่องราวที่ใช้สำหรับศึกษา” (Herried, 1997) สาขาแรกเริ่มที่ใช้กรณีศึกษามาช่วยในการเรียนการสอนคือกลุ่มสาขาธุรกิจและสาขาการแพทย์ ทั้งนี้เพราะ ลักษณะของกรณีศึกษาจะมีเนื้อหาที่เป็นปัญหาท้าทายให้ผู้เรียนได้คิดแก้ปัญหาก่อนที่จะได้ลงมือปฏิบัติตนเอง ซึ่งการนำกรณีศึกษาเข้ามาใช้จัดเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เรียกว่า Problem-Based Learning (PBL) เป็นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือเป็น วิธีการเรียนรู้ที่เป็นผลมาจากการแก้ปัญหาโดยใช้ความรู้ที่ ผู้เรียนทำการสืบค้นเอง (Barrows and Tamblyn, 1980) ซึ่งการสอนโดยใช้กรณีศึกษานั้นจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิทยาศาสตร์ในบริบทของสิ่งต่าง ๆ หรือสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนรูแล้ว ทำให้ง่ายต่อการเชื่อมโยงแนวคิด วิทยาศาสตร์ที่เป็นนามธรรมกับ

สิ่งต่างๆ ที่ผู้เรียนเคยรู้ เคยเห็น และเคยใช้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้นจึงเป็นที่ ยอมรับว่ากรณีศึกษา ทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุผลดังนี้คือ 1. ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองบนพื้นฐานจากสิ่งที่รู้อยู่แล้วกับสิ่งที่ผู้เรียนสนใจนำมาสัมพันธ์ กับกรณีศึกษา ทำให้พัฒนาการสร้างความคำถามที่มีความหมายทางวิทยาศาสตร์ นำไปสู่การสืบคนต่อไป 2. ในระหว่างที่ผู้เรียนวิเคราะห์กรณีศึกษานั้น ผู้เรียนจะต้องทำงานเป็นกลุ่มอย่างร่วมมือรวมใจกันเพื่อหาข้อสรุปของกลุ่มว่าใครจะอะไรบางจากกรณีศึกษา และอยากใครจะอะไรเพิ่มเติมอีกบาง 3. ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การเคารพความคิดซึ่งกันและกัน รวมทั้งมีกระบวนการปรับแนวความคิดที่คลาดเคลื่อนของสมาชิกในระหว่างที่มีการอภิปรายในกลุ่ม

กรณีศึกษา สามารถใช้ได้ทั้งด้านการสอนและการประเมิน (Dori and Herscovitz, 1999) ซึ่งการใช้กรณีศึกษาช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง โดยกรณีศึกษาที่นำมาใช้ในห้องเรียนวิทยาศาสตร์ นั้นควรเป็นปัญหาทางวิทยาศาสตร์ในปัจจุบันที่ผู้เรียนพบในชีวิตประจำวันหรือพบเห็นในข่าวที่ทำให้ให้นักเรียน รู้สึกว่าวิทยาศาสตร์เป็นสิ่งใกล้ตัวผู้เรียน ซึ่งสามารถนำมาดัดแปลงเพื่อเป็นตัวอย่งใหญ่ผู้เรียนได้ศึกษา วิเคราะห์ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหาและสามารถแก้ไขปัญหาทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างมีเหตุผล นักการศึกษาที่สนใจการใช้กรณีศึกษาสำหรับการสอนวิทยาศาสตร์ระบุว่าวิธีการนี้มีประสิทธิภาพที่จะช่วยทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้นทั้งด้านความเข้าใจเนื้อหาวิทยาศาสตร์ การตั้งคำถาม และการคิดวิพากษ์วิจารณ์ นอกจากนี้การใช้กรณีศึกษาในการสอนวิทยาศาสตร์ยังช่วยส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้ออำนวยต่อการสร้างองค์ความรู้ ด้วยตนเองของผู้เรียน และยังเหมาะแก่การใช้เป็นอีกรูปแบบหนึ่งสำหรับการวัดและประเมินผลผู้เรียนเกี่ยวกับทักษะการคิดได้อีกด้วย (ซึ่งกรณีศึกษาที่นำมาใช้มีลักษณะเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง เป็นตัวอย่งที่นำมาใช้สำหรับการศึกษาได้อย่างเหมาะสม

3.5 การจัดการเรียนรู้อัตโนมัติผสมผสานเทคโนโลยี (Blended Technology)

การจัดการเรียนรู้อัตโนมัติผสมผสานเทคโนโลยี (Blended Technology) หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ผสมผสานกับการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่ผู้เรียนผู้สอนไม่เผชิญหน้ากันหรือการใช้แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่หลากหลาย กระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมเกิดขึ้นจากยุทธวิธีการเรียนการสอนที่หลากหลายรูปแบบ เป้าหมายอยู่ที่การให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้เป็นสำคัญการสอนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสานนั้นผู้สอน สามารถใช้วิธีการสอนสองวิธีหรือมากกว่าในการเรียนการสอน เช่น ผู้สอนนำเสนอเนื้อหาบทเรียนผ่านเทคโนโลยีผนวกกับการสอนแบบเผชิญหน้า แต่หลังจากนั้นผู้สอนนำเสนอเนื้อหาบทความเว็บจากนั้นติดตามการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้

อีเลิร์นนิ่ง ด้วยระบบแอลเอ็มเอส (Learning Management System) ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องแล็บ หลังจากนั้นสรุปบทเรียน ด้วยการอภิปรายร่วมกับอาจารย์ผู้สอนในห้องเรียน

การเรียนแบบผสมผสาน สามารถนำมาสรุปได้เป็น 3 มิติ ตาม Graham, Allen and Ure (2003) กล่าวไว้คือ การผสมผสานการสอนผ่านสื่อการสอน การผสมผสานวิธีการเรียนการสอน และการผสมผสานระหว่างการสอนแบบเผชิญหน้ากับการสอนออนไลน์

ลักษณะของการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Types and Models) Blended Learning เป็นการบูรณาการ online learning และ face-to-face meetings เข้าด้วยกันข้อสมมติของชุมชนการเรียนรู้ในลักษณะนี้ คือ 1) ผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์ และร่วมมือกันที่ลึกซึ้งขึ้น และ 2) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่มที่มีการจัดวางการทำงานกลุ่มเป็นอย่างดี ด้วยการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วย ก่อน และ/หรือหลังจากมี face-to-face learning แล้ว ก็ได้ซึ่งอาจจะรวมถึง pre-event activities เพื่อ warm-up ก่อนมีการประชุมเป้าหมายก็เพื่อการสร้างมนุษยสัมพันธ์ในระหว่างผู้เรียน สร้างความรู้สึกการเป็นทีมร่วมกันซึ่งจะส่งผลต่อประสิทธิภาพ และ ความรวดเร็วในการทำงานกลุ่ม อาจมีการปฐมนิเทศ แนะนำ ชี้แจง ก่อนเรียนทาง Web conferences, online discussions, และ conference ซึ่งจะทำให้มีการเปิดใจกว้าง ที่จะเรียนรู้ร่วมกันแลกเปลี่ยนการเรียนรู้กัน ถ้าหากสุดท้ายผู้เรียนจะต้องมาพบกันในชั้นเรียนแบบเดิมหรือในอีกกรณีตัวอย่างหนึ่ง คือการให้มี Follow-up learning community หลังจาก มี face-to-face event แล้ว ชุมชนการเรียนรู้ในลักษณะนี้ อาจด้วยการให้ผู้เรียนทำ group projects, discussing research findings, และ mentoring peers เป็นต้น หรือลักษณะ end-to-end communities ที่รวมทั้ง pre-event และ follow-up learning activities ด้วย ผู้เรียนบางคนอาจชอบ end-to-end community มากกว่า เพราะ face-to-face meeting แบบปกติ มักเป็นเรื่องปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม ที่จะร่วมมือกันทำงาน ตัวอย่างเช่น ครูอาจใช้ ice-breaker community สำหรับ prework และแนะนำ เรื่องต่าง ๆ ให้กับผู้เรียน ใช้ face-to-face experiential workshop ในการให้ความชัดเจนเรื่องจุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละคน และใช้ follow-up community ในการ coaching และ mentoring เพื่อให้ผู้เรียนได้บรรลุจุดประสงค์ที่วางไว้

4. แนวคิดการวัดและประเมินผล

4.1 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การประเมินที่ดำเนินการควบคู่ไปกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (Assessment for Learning) เป็นนวัตกรรมด้านวิธีวิทยาการทางการประเมินหนึ่งซึ่งช่วยส่งเสริมให้การประเมินให้การประเมินคุณภาพการศึกษาบรรลุเป้าหมายสำคัญ คือ การประเมินเพื่อช่วยเหลือผู้เรียนโดยพัฒนาควบคู่ไปกับการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาในรูปแบบนั้น ๆ ซึ่งการ

ประเมินในลักษณะนี้มีหลายรูปแบบทั้งในรูปของการประเมินย่อย (Formative Assessment) อีกทั้งยังมีการวิจัยและพัฒนาระบบที่จะนำไปสู่การปฏิบัติจริงในระดับห้องเรียน โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อพัฒนาผู้เรียนและครูให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา

4.2 แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินเพื่อการเรียนรู้

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้เสนอสาระสำคัญเพื่อเป็นแนวทางการปฏิรูปการศึกษาทั้งปรัชญาการศึกษา และความมุ่งหมายในการจัดการศึกษา การปฏิรูประบบโครงสร้างการบริหารการศึกษา และปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในปัจจุบัน จึงเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมาก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด ซึ่งมาตรา 23 ว่าด้วยการจัดการศึกษาทั้งในระบบ นอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา แนวทางการประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนจะต้องปรับเปลี่ยนตามไปด้วย หลักการประเมินผู้เรียนตามแนวการเปลี่ยนแปลงข้างต้น ได้มีการปรับเปลี่ยนบางส่วน โดยหลักการประเมินผู้เรียนมีหลักสำคัญ 6 ประการ ได้แก่ 1) การประเมินที่สะท้อนจุดประสงค์การเรียนรู้กับการสอน 2) การประเมินมีความต่อเนื่องและเป็นประโยชน์ 3) ความคาดหวังจากการประเมินต้องกำหนดให้ชัดเจนตั้งแต่เริ่มทำการประเมิน พ่อแม่ ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมรับรู้จุดประสงค์การเรียนรู้ 4) การประเมินต้องมีความยุติธรรมและเท่าเทียมกัน 5) การประเมินต้องเป็นการสร้างสรรค์ให้ข้อมูลย้อนกลับในทางบวก เป็นประโยชน์ส่งเสริมการเรียนรู้และจุดเน้นที่ต้องพัฒนา และ 6) การประเมินต้องครอบคลุมและสมดุล (สุวิมล ว่องวานิช, 2546)

การประเมิน (Assessment) หมายถึง กิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูและนักเรียนตรวจสอบตนเองเพื่อให้ได้สารสนเทศสำคัญสำหรับใช้เป็นข้อมูลย้อนกลับเพื่อการปรับการเรียนการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้ (Black and William, 1998) ซึ่งความหมายของการประเมินนี้ครอบคลุมการประเมินใน 2 ลักษณะ คือ การประเมินการเรียนรู้ (Assessment of Learning) ที่รู้จักกันในชื่อของการประเมินเพื่อสรุปผล (Summative Assessment) และการประเมินผลเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for Learning) หรือที่เรียกว่าการประเมินย่อย (Formative Assessment) การประเมินเพื่อการเรียนรู้และการประเมินผลย่อยไม่ใช่เรื่องเดียวกันแต่บางครั้งสามารถใช้แทนกันได้

การประเมินผลเพื่อการเรียนรู้ (Assessment of Learning) เป็นกระบวนการในการค้นหาและตีความหมายหลักฐานต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการเรียนรู้โดยผู้เรียนและครู เพื่อนำไปใช้ในการตัดสินใจเกี่ยวกับระดับการเรียนรู้ของนักเรียน เป้าหมายการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะต้องบรรลุ และการบรรลุเป้าหมายที่ต้องไปให้ถึงนั้นทำอย่างไร การประเมินเพื่อการเรียนรู้จึงเป็นองค์ประกอบหลักของการเรียนรู้และการสอน การประเมินนี้มีความสำคัญเป็นอย่างมากสำหรับครูในการปรับเปลี่ยน

การจัดการเรียนการสอนให้เกิดผลการพัฒนาในตัวผู้เรียนแต่ละคนอย่างดีที่สุด การประเมินตามแนวคิดนี้ ครูจะเป็นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้เรียนรายบุคคลเพื่อกระตุ้นและช่วยเหลือผู้เรียนให้บรรลุผลการเรียนรู้ตามเป้าหมายในขั้นต่อ ๆ ไป คือ การประเมินเพื่อการเรียนรู้จะเป็นหัวใจสำคัญว่าผู้เรียนจะต้องทำอย่างไร หรือเรียนรู้อย่างไรหลังจากที่รู้ผลการประเมินของตนเองแล้ว (Assessment Reform Group, 2002) ได้กำหนดลักษณะการประเมินเพื่อการเรียนรู้จากผลการปฏิบัติในโรงเรียนที่สามารถนำไปใช้เพื่อช่วยพัฒนาผลการเรียนรู้ของผู้เรียน 7 ประการ และเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับลักษณะของการพัฒนาในโรงเรียน มีดังนี้ 1) การประเมินเพื่อการเรียนรู้เป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้ 2) การประเมินเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวข้องกับการแลกเปลี่ยนเป้าหมายการเรียนรู้กับผู้เรียน 3) การประเมินเพื่อการเรียนรู้มีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยผู้เรียนและตระหนักในจุดมุ่งหมายที่ตนเองจะต้องบรรลุผล 4) การประเมินเพื่อการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนมีการประเมินตนเองและเพื่อน ประเมินเพื่อน 5) การประเมินเพื่อการเรียนรู้ให้ข้อมูลย้อนกลับที่ทำให้ผู้เรียนรู้ตนเองจะต้องเรียนรู้อะไร และวิธีการเรียนในขั้นต่อไปว่าจะต้องทำอย่างไร 6) การประเมินเพื่อการเรียนรู้ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อว่าผู้เรียนทุกคนสามารถพัฒนาได้ และ 7) การประเมินเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวข้องกับการทบทวนและการสะท้อนของครูและนักเรียนโดยใช้ผลการประเมิน

(สุวิมล ว่องวานิช, 2546) ได้เสนอแนะการประเมินแนวใหม่ มีแนวคิด และหลักการ ดังนี้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้และการตัดสินใจ ผู้เรียนมีการแสดงจัดทำผลงาน ซึ่งเป็นหลักฐานสำหรับการประเมิน ผู้เรียนใช้ทักษะขั้นสูงในการเรียนและการปฏิบัติงาน ผู้เรียนถูกประเมินด้านทักษะการเรียนแบบร่วมมือ การให้คะแนนอิงผลงานที่แจ้งให้ทราบล่วงหน้าและมีเกณฑ์ตัดสินชัดเจนและการประเมินผลการเรียนรู้แนวใหม่ จึงเน้นการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ก้าวหน้าสูงสุด โดยมีรูปแบบ เทคนิควิธี เนื้อหาสาระที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการประเมินผลที่เกิดกับผู้เรียนอย่างครอบคลุมทั้งการเรียนรู้และพัฒนากิจกรรมต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง มีการบูรณาการผสมผสานระหว่างการจัดการเรียนรู้และการประเมินอย่างกลมกลืน

4.3 การวัดและประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน

การวัดและประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นกระบวนการกำหนดค่าเป็นตัวเลखอย่างมีกฎเกณฑ์สำหรับใช้เป็นตัวแทนความสามารถจากการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อนำมาใช้ตัดสินคุณค่าของผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นว่ามีคุณค่ามากน้อยเพียงใด ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพนั้น ผู้ประเมินควรเริ่มต้น วางแผนดำเนินกิจกรรมด้วยการตอบคำถามหลัก 4 คำถาม ได้แก่ 1) วัดและประเมินไปทำไม 2) วัดและประเมินอะไร 3) วัดและประเมินอย่างไร และ 4) ตัดสินผลด้วยวิธีใด จากแนวคิดพื้นฐานสำหรับการวัดและประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน

ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ประเมินจะต้องคิดวางแผนการดำเนินกิจกรรมอยู่บนพื้นฐานของการตอบคำถามหลัก 4 คำถาม จะช่วยในการกำหนดทิศทางและกรอบของกระบวนการวัดและประเมินให้ดำเนินไปอย่างมีระบบ

ประเภทของการวัดและประเมินการเรียนรู้

การวัดและประเมินเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนการสอน กิจกรรมการวัดและประเมินทำให้ผู้สอนได้สารสนเทศที่เป็นประโยชน์และเป็นพื้นฐานสำหรับการตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้เรียน ตลอดจนประโยชน์ต่อการปรับปรุงประสิทธิภาพของการเรียนการสอน การวัดและประเมินในกระบวนการเรียนการสอนสามารถแบ่งเป็นประเภทตามขั้นตอนหรือช่วงเวลาของการดำเนินการเรียนการสอน ได้ดังนี้

1. การวัดและประเมินก่อนเริ่มต้นการเรียนการสอน การวัดและประเมินก่อนเริ่มต้นดำเนินการเรียนการสอนเป็นกิจกรรมที่เป็นการกระทำเพื่อวางตำแหน่งของผู้เรียน (Placement Evaluation) ก่อนเริ่มต้นการเรียนการสอน ซึ่งสามารถแบ่งตามจุดมุ่งหมายของการวัดและประเมินที่อาจมีความจำเป็นจะต้องทราบว่า ผู้เรียนมีความพร้อมหรือมีความรอบรู้ในเรื่องราวที่ตั้งใจจะสอนมากน้อยเพียงใด โดยการวัดและประเมิน 2 ระยะ คือ การวัดและประเมินความพร้อมก่อนเริ่มต้นการสอน และการวัดและประเมินความรอบรู้ก่อนการสอน

2. การวัดและประเมินระหว่างการเรียนการสอน เป็นกิจกรรมที่กระทำเพื่อตรวจสอบความรู้ความสามารถของผู้เรียนขณะการเรียนการสอนยังคงดำเนินอยู่ การวัดและประเมินผลประเภทนี้สามารถจำแนกออกเป็นการวัดและประเมินความก้าวหน้ากับการวัดและประเมินปัญหาอุปสรรคของการเรียนรู้ โดยการวัดและประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้ (Formative Evaluation)

3. การวัดและประเมินหลังสิ้นสุดการเรียนการสอน การวัดและประเมินหลังการเรียนการสอนได้สิ้นสุดลงแล้ว เป็นกิจกรรมเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลประเภทนี้สามารถจำแนกออกเป็นการวัดและประเมินผลสรุปกับการวัดและประเมินผลสรุปรวมอย่างลึกซึ้ง เป็นการวัดและประเมินผลสรุป (Summative Evaluation) และการวัดและประเมินผลสรุปรวมอย่างลึกซึ้ง (Comprehensive Evaluation)

การวัดและประเมินผลประเภทนี้สามารถจำแนกออกเป็นการวัดและประเมินผลสรุปกับการวัดและประเมินผลสรุปรวมอย่างลึกซึ้ง เป็นการวัดและประเมินผลสรุป (Summative Evaluation) และการวัดและประเมินผลสรุปรวมอย่างลึกซึ้ง (Comprehensive Evaluation)

5. แนวคิดทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

(Forum, 2016) ได้เผยแพร่ ถึงคุณลักษณะและทักษะชีวิตในโลกยุคดิจิทัล หรือ "ความฉลาดทางดิจิทัล" (Digital Intelligence: DQ) ที่จำเป็นสำหรับเด็กในศตวรรษที่ 21 แบ่งเป็น 8 ทักษะ ดังนี้

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง(Digital Citizen Identity): ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง เช่น การเผยแพร่และการรักษาข้อมูลโดยคำนึงถึงชื่อเสียงของตัวเอง ตัวตนและความเป็นจริง เพื่อไม่ให้ข้อมูลเหล่านั้นย้อนกลับมาทำความเสียหายให้ตัวเองในภายหลัง

2. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management): ความสามารถในการบริหารเวลาที่ใช้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถทำงานที่หลากหลายในเวลาเดียวกันได้ เช่น การแบ่งเวลาในการใช้คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ต

3. ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) ความสามารถในการรับรู้ และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด เช่น รู้เท่าทันภัยที่มากับอินเทอร์เน็ต ไม่ส่งข้อมูลสำคัญให้กับมิจฉาชีพจนตัวเองตกเป็นเหยื่อ

4. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management): ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีออนไลน์ได้ เช่น การรู้จักตรวจสอบไวรัสและอัปเดตโปรแกรมกำจัดไวรัสเป็นประจำสม่ำเสมอ

5. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management): มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น เช่น การรักษาข้อมูลส่วนตัวของตัวเองในคอมพิวเตอร์โดยการใส่รหัสไว้อย่างเหมาะสม

6. ทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking): ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้ เช่น การตรวจสอบข้อมูลที่ได้จากโลกอินเทอร์เน็ตให้ถูกต้องก่อนที่จะแชร์ให้คนอื่น

7. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints): ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ เช่น การไม่ใช้ช่องทางโซเชียลมีเดียไปก่อความเดือดร้อนแก่บุคคลอื่น เพราะทราบว่าถ้าทำเช่นนี้จะโดนฟ้องร้องและส่งผลเสียต่อตัวเอง

8. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy): ความเห็นอกเห็นใจ และเข้าใจความรู้สึกผู้อื่นบนโลกออนไลน์ เช่น การแสดงความคิดเห็นในกระดานข้อความด้วยความสุภาพและคิดถึงจิตใจของผู้อ่านคนอื่น ไม่พิมพ์คำที่เสียดสี ให้อาย หรือประชดประชันโดยเฉพาะในเรื่องที่ละเอียดอ่อน

ทักษะในยุคดิจิทัลถือเป็นทักษะร่วมของทุกคนในสังคม ทุกภาคส่วนควรสร้างและหาโอกาสที่จะนำเอาข้อมูลเหล่านี้ไปใช้ในการร่วมกันวางกรอบแผนงาน โดยเฉพาะสถานการณ์วันนี้ที่เด็กกับเทคโนโลยีดิจิทัลมีความใกล้ชิดกันมากจนเกินกว่าจะแยกกันออก สิ่งสำคัญคือการเร่งสร้างภูมิคุ้มกัน ในตัวเด็ก เพื่อเพิ่มโอกาสและศักยภาพด้านดิจิทัลและการแข่งขันให้กับประเทศไทยอย่างยั่งยืน

พลเมืองดิจิทัล หรือ Digital Citizens เป็นกระแสที่แพร่หลายไปทั่วโลกนับตั้งแต่อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทในการดำเนินกิจกรรมด้านต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ประเทศไทยให้ความสำคัญกับเรื่องดังกล่าวอย่างจริงจังหลังจากที่รัฐบาลผลักดันนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับระบบเศรษฐกิจและเตรียมความพร้อมเข้าสู่ประชาคมอาเซียนในอนาคตอันใกล้นี้ในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศมีความเกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตประจำวันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกคนควรเสริมสร้างศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดังกล่าวอย่างชาญฉลาดและก้าวเข้าสู่ความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลได้อย่างภาคภูมิ

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสม่ำเสมอและมีประสิทธิภาพเป็นคุณลักษณะเบื้องต้นของการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลนอกจากนี้บุคคลผู้นั้นจะต้องมีทักษะและความรู้ที่หลากหลายในการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์และช่องทางการสื่อสารประเภทต่างๆ เช่น โซเชียลเน็ตเวิร์ก (Facebook, Twitter, Instagram, Line) และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์รูปแบบใหม่ (แท็บเล็ต และมือถือสมาร์ทโฟน) เป็นต้น อย่างไรก็ตามมีผู้ตั้งข้อสังเกตว่าทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตประจำวันไม่เพียงพอต่อคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์ หากแต่บุคคลผู้นั้นจะต้องใช้เทคโนโลยีดังกล่าว ในทางที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคลอื่นและสังคม เช่น การเคารพสิทธิและหน้าที่ของผู้อื่นตลอดจนการใช้เทคโนโลยีเพื่อสื่อสารกับภาครัฐและภาคเอกชนเพื่อก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีและถูกต้อง

5.1 คุณลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัล

(Karren Mossberger, 2008) ได้กล่าวว่า พลเมืองดิจิทัลที่มีคุณลักษณะที่ดี (Good Digital Citizens) มีองค์ประกอบหลายประการ สรุปได้ดังนี้

1. การตระหนักถึงความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศของผู้อื่น

ผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทุกคนควรตระหนักว่าบุคคลมีโอกาสนในการเข้าถึงและมีศักยภาพใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่แตกต่างกัน พลเมืองดิจิทัลที่ดีจึงไม่ควรเลือกปฏิบัติและดูหมิ่นบุคคล ผู้ขาดทักษะการใช้เทคโนโลยีฯ หากแต่จะต้องช่วยกันแสวงหามาตรการต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างความเสมอภาคในการเข้าถึงเทคโนโลยีฯ อันจะทำให้สังคมและประเทศนั้น ๆ ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลได้อย่างภาคภูมิ

2. การเป็นผู้ประกอบการและผู้บริโภคที่มีจริยธรรม

เป็นที่ทราบกันโดยทั่วไปว่าเทคโนโลยีสารสนเทศได้เปลี่ยนแปลงระบบตลาดแบบดั้งเดิม (Traditional Marketplace) ไปสู่ตลาดในระบบอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic-Marketplace) และได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายดังจะเห็นได้จากความหลากหลายของประเภทสินค้าที่สามารถซื้อขายได้ในระบบออนไลน์ ตลอดจนบริการประเภทต่าง ๆ ที่ผู้บริโภคสามารถทำธุรกรรมได้อย่างสะดวก พลเมืองยุคดิจิทัลจะต้องมีความซื่อสัตย์และมีศีลธรรมในการทำนิติกรรมและธุรกรรมทุกประเภทบนโลกออนไลน์ เช่น ไม่ซื้อขายและทำธุรกรรมที่ผิดกฎหมาย เช่น การดาวน์โหลดสิ่งที่มีลิขสิทธิ์ผิดกฎหมาย ตลอดจนการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเพื่อหลอกลวงผู้อื่นให้ซื้อสินค้าและบริการที่ไม่มีคุณภาพ เป็นต้น

3. การเป็นผู้ส่งสารและรับสารที่มีมรรยาท

รูปแบบการสื่อสารได้มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากในช่วงศตวรรษที่ 21 ดังจะเห็นได้จากรูปแบบการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตที่สะดวก รวดเร็วและมีความเชื่อมโยงทั่วโลก เช่น อีเมลล์และโซเชียลมีเดียหลากหลายประเภท ปัจจุบันมีผู้ใช้ข้อได้เปรียบของช่องทางการสื่อสารดังกล่าวอย่างไม่เหมาะสม เช่น การส่งสารที่มีเจตนาหมิ่นประมาทผู้อื่นและการส่งสารที่มีเจตนาให้สังคมเกิดความแตกแยก ทั้งที่กระทำไปโดยเจตนาหรือรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ดังนั้น พลเมืองดิจิทัลที่ดีจะต้องมีมรรยาทและความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนในโลกออนไลน์ หรือ ที่เรารู้จักกันดีในนามของ (Digital Etiquette) ที่จะเป็นเครื่องมือในการย้ำเตือนสติตลอดจนการกระทำที่เหมาะสมในการสื่อสารทุกประเภทในยุคดิจิทัล

4. การเคารพต่อกฎหมายและกฎระเบียบ

ปัจจุบันการทำธุรกรรมและนิติกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์อยู่ภายใต้บังคับของกฎหมายและกฎระเบียบว่าด้วยการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งมีวัตถุประสงค์หลักในการป้องกันและปราบปรามการละเมิด ในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นอาชญากรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น การลักขโมยและการจารกรรมข้อมูลประเภทต่าง ๆ เช่น ข้อมูลทางธุรกิจและข้อมูลส่วนบุคคล ตลอดจนมาตรการคุ้มครองเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาในรูปแบบต่าง ๆ ดังนั้น พลเมืองยุคดิจิทัลที่ดีจะต้องตระหนักและรับทราบถึงกฎหมายและกฎระเบียบดังกล่าว ตลอดจนมีความยับยั้งชั่งใจต่อการกระทำของตนที่อาจเป็นการละเมิดสิทธิของบุคคลอื่น

5. การใช้เทคโนโลยีให้มีความเหมาะสมและไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ขาดความเหมาะสมอาจส่งผลเสียต่อสุขภาพโดยรวม เช่น ความเครียดต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต ตลอดจนการก่อให้เกิดการสูญเสียสัมพันธภาพในสังคมได้ พลเมืองยุคดิจิทัลจะต้องควบคุมการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ให้มีความเหมาะสมเพื่อป้องกันมิให้เกิดอาการเสพติดต่อ สิ่งดังกล่าวจนเกิดผลเสียต่อสุขภาพโดยรวมได้ นอกจากนี้ การลดปริมาณการสื่อสารแบบออนไลน์มาเป็นรูปแบบการสื่อสารแบบดั้งเดิมในบางโอกาส จะก่อให้เกิดผลดีต่อสัมพันธภาพของบุคคลใกล้ชิดอีกด้วย

6. เรียนรู้วิธีการเสริมสร้างความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี

พลเมืองดิจิทัลนอกจากจะต้องเป็นผู้ที่มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพแล้วจะต้องใฝ่รู้และให้ความสำคัญกับมาตรการเพื่อความปลอดภัยและการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลด้วย (Digital Security) เนื่องจากในยุคดิจิทัลนั้นผู้มีเจตนากระทำผิดและหลอกลวงสามารถใช้เทคโนโลยีที่มีความทันสมัยเพื่อหลอกลวงผู้อื่นได้ง่ายกว่ากระบวนการสื่อสารแบบดั้งเดิม วิธีการเสริมสร้างความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่สามารถกระทำได้อย่างง่ายมีหลากหลายวิธี เช่น การติดตั้งระบบป้องกันการจารกรรมและการทำลายข้อมูลให้กับอุปกรณ์การสื่อสารทุกประเภท ตลอดจนรู้เท่าทันต่อรูปแบบและกลอุบายของอาชญากรอิเล็กทรอนิกส์ที่มีภูมิการพัฒนารูปแบบของการกระทำผิดอยู่เสมอ

5.2 การเป็นพลเมืองดิจิทัล

การเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น มีมากกว่าการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นและเป็นอะไรที่ต้องรู้มากกว่าการแค่รู้เท่าทันสื่อ Common Sense Media ปรับเนื้อหาจากงานวิจัยของ Dr. Howard Gardner และโครงการ Good Play Project ที่ Harvard Graduate School of Education ซึ่งสรุปได้ว่า หากจะสอนเด็กให้เป็นพลเมืองดิจิทัลควรจะสอนในเรื่องเหล่านี้

1. ความปลอดภัยบนอินเทอร์เน็ต (Internet Safety) เรียนรู้ว่าจะใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตให้เป็นประโยชน์ ในขณะที่ดำรงตนให้อยู่อย่างปลอดภัยบนโลกออนไลน์ได้อย่างไร ให้รู้จักแยกแยะเว็บไซต์ที่ปลอดภัยและเว็บไซต์ที่อันตราย

2. ความเป็นส่วนตัวและความมั่นคงปลอดภัย (Privacy & Security) ให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการบริหารจัดการข้อมูลบนโลกออนไลน์ให้ปลอดภัยจากภัยคุกคาม อาทิ การขโมยตัวตน หรือ การฟิชซิง (Phishing) ให้เรียนรู้จักการตั้งรหัสผ่านที่ตายาก รู้ทันเล่ห์กลของผู้ไม่หวังดี และรู้จักวิเคราะห์นโยบายความปลอดภัยของผู้ให้บริการออนไลน์

3. ความสัมพันธ์และการสื่อสาร (Relationships & Communication) สอนให้นักเรียนรู้จักทบทวนทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ทั้งภายในตนเองและกับผู้อื่น เพื่อสร้างการสื่อสารและชุมชนบนโลกออนไลน์ในเชิงบวก ซึ่งตรงนี้จะเริ่มเข้าสู่แนวคิดของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีและจริยธรรมดิจิทัล

4. การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์และดรามายุคดิจิทัล (Cyberbullying & Digital Drama) สอนให้นักเรียนได้รู้จักวิธีการรับมือในสถานการณ์ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ เรียนรู้ว่าการกระทำใด ๆ ไม่ว่าจะเชิงลบหรือเชิงบวก จะส่งผลกระทบต่อทั้งตัวเพื่อนรอบตัวและชุมชนของพวกเขา สอนให้นักเรียนได้รู้จักยืนหยัดเมื่อเห็นการกระทำที่ไม่เหมาะสม และร่วมกันสร้างชุมชนออนไลน์ที่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

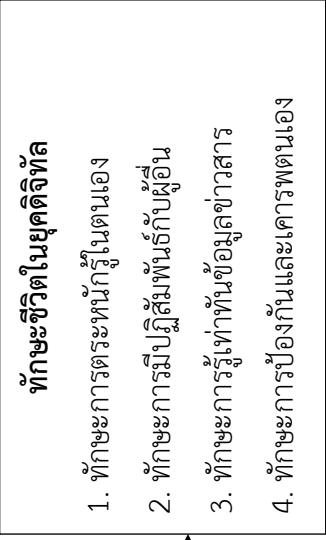
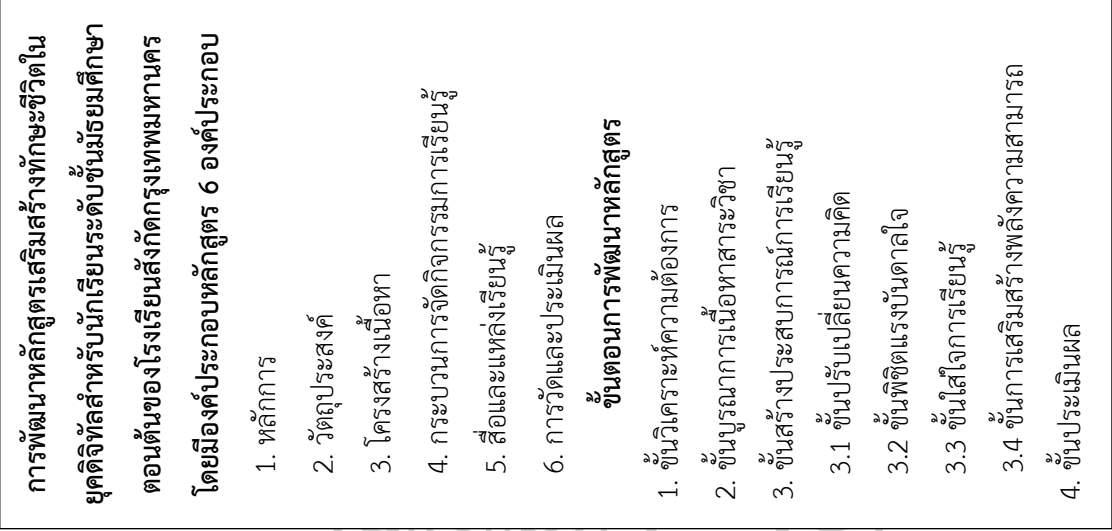
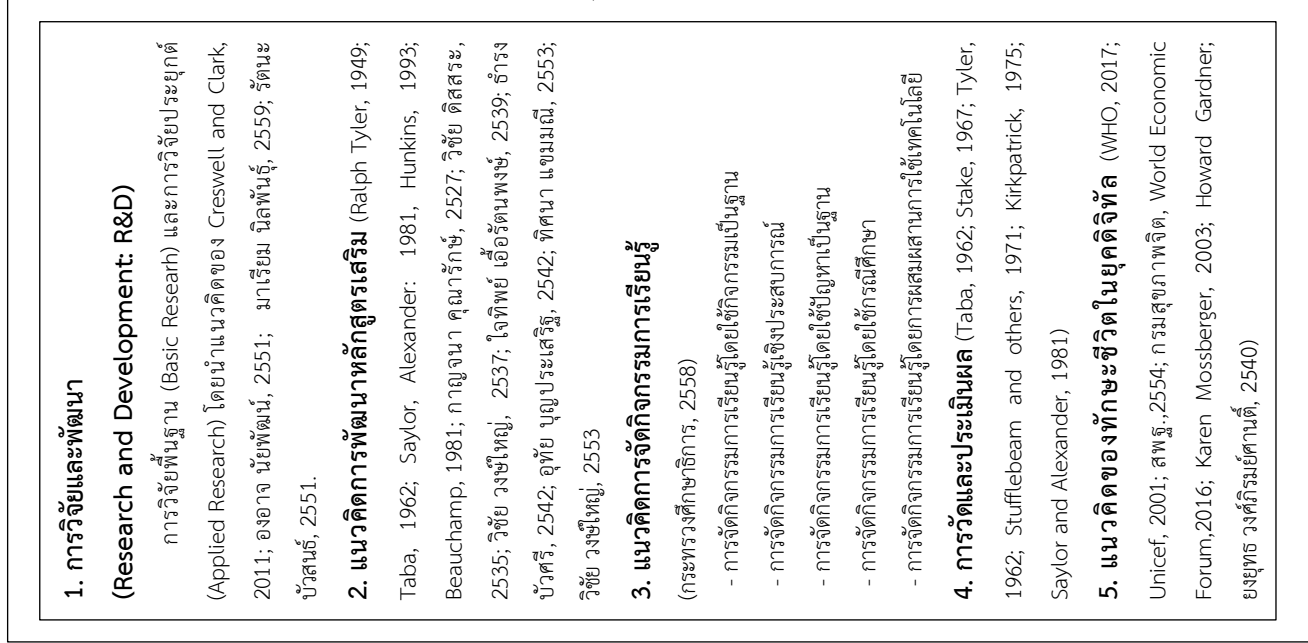
5. ร่องรอยดิจิทัลและชื่อเสียงบนโลกดิจิทัล (Digital Footprint & Reputation) สอนให้นักเรียนรู้จักปกป้องความเป็นส่วนตัวของตนเองและเคารพในความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น ให้เรียนรู้ว่าอะไร ก็ตามที่ถูกโพสต์หรืออัปโหลดไปยังโลกออนไลน์แล้ว มันจะคงอยู่บนนั้นถาวร และมีร่องรอยที่จะสามารถติดตามกลับมาหาพวกเขาได้เสมอ และสิ่งที่พวกเขาแบ่งปันในโลกออนไลน์จะส่งผลกระทบต่อตัวพวกเขาเองและผู้อื่น

6. อัตลักษณ์และตัวตน (Self-Image & Identity) สอนให้นักเรียนรู้จักชีวิตในโลกดิจิทัลของตนเอง ได้รู้ถึงประโยชน์และความเสี่ยงของการแสดงตนในโลกออนไลน์ด้วยตัวตนต่าง ๆ และอิทธิพลที่มีต่อความตระหนักถึงตัวตนของตนเอง ชื่อเสียงของตนเอง และความสัมพันธ์ของพวกเขา

7. การรู้ทันเรื่องข้อมูลข่าวสาร (Information Literacy) เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักการระบุตัวตน การค้นหา การประเมิน และการใช้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ เริ่มตั้งแต่การค้นหาข้อมูลไปจนถึงการประเมินคุณภาพ ความน่าเชื่อถือ และความถูกต้องของข้อมูลที่ได้มา และให้เครดิตแหล่งที่มาอย่างถูกต้อง

8. การให้เครดิตและลิขสิทธิ์ (Creative Credit & Copyright) ต้องยอมรับว่าโลกดิจิทัลนั้น การทำสำเนางานใด ๆ มันทำได้ง่ายมาก ดังนั้นจึงต้องสอนให้นักเรียนได้รู้จักความรับผิดชอบและสิทธิ์ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงาน และในขณะเดียวกันก็ให้เรียนรู้ถึงเรื่องลิขสิทธิ์และการใช้งานอย่างเป็นธรรม (Fair use) และหลีกเลี่ยงการลอกผลงาน (Plagiarism) และการละเมิดลิขสิทธิ์ (Piracy)





ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)

คำถามในการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดคำถามการวิจัยครั้งนี้ เพื่อออกแบบการวิจัยสำหรับการพัฒนาหลักสูตร เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนในสังกัด กรุงเทพมหานคร ดังนี้

1. หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครมีการพัฒนาและมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์หรือไม่ อย่างไร

2. ประสิทธิภาพของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนในโรงเรียน สังกัดกรุงเทพมหานคร ดังต่อไปนี้เป็นอย่างไรร

2.1 พัฒนาการทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครสูงขึ้นหรือไม่ อย่างไรประกอบด้วย

2.1.1 ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง

2.1.2 ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

2.1.3 ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร

2.1.4 ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง

2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครอยู่ในระดับใด

3. ผลการขยายผลหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์ย่อยดังนี้

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะคือ

2.1 เพื่อศึกษาพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้นก่อน ระหว่าง และหลังการใช้หลักสูตร

2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุค ดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

3. เพื่อขยายผลหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

สมมติฐานของการวิจัย

1. หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
2. ผลการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครมีประสิทธิภาพผล ดังนี้
 - 2.1 ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครก่อน ระหว่าง และหลังการใช้หลักสูตรมีพัฒนาการสูงขึ้น
 - 2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมากขึ้นไป
3. นักเรียนกลุ่มขยายผลหลังใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลมีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสูงขึ้นและมีความพึงพอใจ และมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมากขึ้นไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนวัดบางปะกอก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ประกอบด้วย 15 ห้องเรียน จำนวนทั้งสิ้น 565 คน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 3 กลุ่ม คือ 1) นักเรียนกลุ่มทดลอง (Implement) ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม และ 2) นักเรียนกลุ่มขยายผล ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม ดังนี้

1.1 นักเรียนกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนวัดบางปะกอก สำนักงานเขตราชบุรณะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 31 คน

1.2 นักเรียนกลุ่มขยายผล คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนวัดบางปะกอก สำนักงานเขตราชบุรณะ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 30 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

2.1 ตัวแปรต้น (Independent Variables) คือ หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

2.1 ตัวแปรตาม (Dependent Variables)

2.2.1 ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย 4 ทักษะ คือ

2.2.1.1 ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง

2.2.1.2 ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

2.2.1.3 ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร

2.2.1.4 ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง

2.2.2 ความพึงพอใจต่อการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

3. ระยะเวลาในการวิจัย

ระยะเวลาในการทดลองหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 กับกลุ่มทดลอง จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 8 ชั่วโมง รวมใช้เวลาทั้งหมด 32 ชั่วโมง

3.1 ระหว่างวันที่ 2 กันยายน 2562 ถึงวันที่ 28 กันยายน 2562 เป็นการทดลองใช้ (Implement) หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ณ โรงเรียนวัดบางปะกอก สำนักงานเขตราชบุรีบูรณะ

3.2 ระหว่างวันที่ 4 พฤศจิกายน 2562 ถึงวันที่ 30 พฤศจิกายน 2562 เป็นการทดลองใช้หลักสูตร ในการขยายผลหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ณ โรงเรียนวัดบางปะกอก สำนักงานเขตราชบุรีบูรณะ

4. แนวการจัดกิจกรรมที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

4.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

4.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา

4.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

4.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

4.5 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการผสมผสานเทคโนโลยี

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 5 กิจกรรม ใช้ในชั่วโมงโฮมรูม และในชั่วโมงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

นิตยาศัพท์เฉพาะ

1. การพัฒนาหลักสูตร หมายถึง กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R & D) ร่วมกับรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้น โดยใช้กระบวนการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Method Research) การผสมผสานข้อมูลใช้รูปแบบการวิจัยแบบรองรับภายใน (The Embedded Design) ซึ่งเป็นการศึกษาตามวิธีการเชิงคุณภาพเป็นหลักเสริมด้วยวิธีการเชิงปริมาณ โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบอนุกรมเวลา (Time Series Studies Design) ประกอบด้วย 4 มีขั้นตอน คือ 1) ขั้นการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น (R_1) 2) ขั้นการออกแบบและพัฒนาหลักสูตร (D_1) 3) ขั้นการทดลองใช้หลักสูตร (R_2) และ 4) ขั้นการประเมินคุณภาพหลักสูตร (D_2)

2. หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล หมายถึง มวลประสบการณ์ที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งทำให้นักเรียนมีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับที่สูงขึ้น โดยมี 6 องค์ประกอบ คือ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) โครงสร้างเนื้อหา 4) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5) สื่อและแหล่งเรียนรู้ 6) การวัดและประเมินผล และรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล (NICE Model) ซึ่งรูปแบบประกอบด้วย 4 ขั้น คือ ขั้นที่ 1 วิเคราะห์ความต้องการ ขั้นที่ 2 บูรณาการเนื้อหาสาระ ขั้นที่ 3 สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 4 ขั้น (MINE) คือ 1) ขั้นปรับเปลี่ยนวิธีคิด 2) ขั้นพิชิตแรงบันดาลใจ 3) ขั้นใส่ใจการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ และ 4) ขั้นนำไปสู่การเสริมสร้างพลังความสามารถ และขั้นที่ 4 ประเมินผล

3. ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล หมายถึง ระดับทักษะที่ผู้เรียนสามารถนำเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ มาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ให้ได้มากที่สุด ประกอบด้วย 1) ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง หมายถึง การรู้จักและเข้าใจตนเอง รู้ถึงความต้องการของตนเองได้ รู้จุดเด่นและจุดด้อยของตนเอง ประเมินตนเองได้ตามความเป็นจริง และรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองได้ 2) ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้อื่น หมายถึง การมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น มีภาวะของการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้เหมาะสม และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข 3) ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร หมายถึง รู้จักเลือกและจัดการข้อมูลข่าวสารได้ เข้าใจ สื่อและตีความข้อมูลข่าวสารได้ เข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ตนเองต้องการได้ รู้จักใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ และมีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้สื่อเทคโนโลยี และ 4) ทักษะการปกป้องและเคารพตนเอง หมายถึง รู้จัก

ปฏิบัติตน รู้วิธีการรักษาชื่อเสียงของตนเอง รู้จักหลีกเลี่ยงการคัดลอกผลงานของผู้อื่น รู้จักการป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยง รู้จักรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองกระทำ รู้จักเคารพในความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น และไม่ล่วงละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น โดยการใช้แบบสัมภาษณ์นักเรียน แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และแบบบันทึกของฉัน (My Journal) โดยเป็นการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

4. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดบางปะกอก สำนักงานเขตราชบุรีบูรณะ ที่มีต่อการจัดกิจกรรมตามหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

5. นักเรียน หมายถึง ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบางปะกอก สำนักงานเขตราชบุรีบูรณะ จังหวัดกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

ประโยชน์ที่ได้รับ

หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยประโยชน์ที่จะได้รับมีดังนี้

1. นักเรียนมีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ได้แก่ ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้อื่น ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร และทักษะการป้องกันและเคารพตนเองสูงขึ้น
2. ครูมีแนวทางในการนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลไปใช้และมีแนวทางในการออกแบบการเรียนรู้ได้หลากหลายวิธี
3. ผู้บริหารและคณะครูได้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนเพื่อนำไปใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ แนวคิดและทฤษฎีจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐานในการดำเนินการวิจัยตามลำดับดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร
3. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้
4. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
5. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.1 ความนำ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ให้เป็นหลักสูตรแกนกลางของประเทศ โดยกำหนดจุดมุ่งหมาย และมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายและกรอบทิศทางในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีคุณภาพชีวิตที่ดีและมีขีดความสามารถในการแข่งขันในเวทีระดับโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544) พร้อมกันนี้ได้ปรับกระบวนการพัฒนาหลักสูตรให้มีความสอดคล้องกับเจตนารมณ์แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. 2545 ที่มุ่งเน้นการกระจายอำนาจทางการศึกษาให้ท้องถิ่นและสถานศึกษาได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตร เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพ และความต้องการของท้องถิ่น (สำนักนายกรัฐมนตรีย, 2542)

จากการวิจัย และติดตามประเมินผลการใช้หลักสูตรในช่วงระยะ 6 ปีที่ผ่านมา พบว่าหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 มีจุดดีหลายประการ เช่น ช่วยส่งเสริมการกระจายอำนาจทางการศึกษาทำให้ท้องถิ่นและสถานศึกษามีส่วนร่วมและมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น และมีแนวคิดและหลักการในการส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวมอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาดังกล่าวยังได้สะท้อนให้เห็นถึงประเด็นที่เป็นปัญหาและความไม่ชัดเจนของหลักสูตรหลายประการทั้งในส่วนของเอกสารหลักสูตร

กระบวนการนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติ และผลผลิตที่เกิดจากการใช้หลักสูตร ได้แก่ ปัญหาความสับสนของผู้ปฏิบัติในระดับสถานศึกษาในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา สถานศึกษาส่วนใหญ่กำหนดสาระและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังไว้มากทำให้เกิดปัญหาหลักสูตรแน่น การวัดและประเมินผลไม่สะท้อนมาตรฐาน ส่งผลต่อปัญหาการจัดทำเอกสารหลักฐานทางการศึกษาและการเทียบโอนผลการเรียน รวมทั้งปัญหาคุณภาพของผู้เรียนในด้านความรู้ ทักษะ ความสามารถและคุณลักษณะที่พึงประสงค์อันยังไม่เป็นที่น่าพอใจ

นอกจากนั้นแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 - 2554) ได้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนจุดเน้นในการพัฒนาคุณภาพคนในสังคมไทยให้มีคุณธรรม และมีความรอบรู้อย่างเท่าทัน ให้มีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และศีลธรรม สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงเพื่อนำไปสู่สังคมฐานความรู้ได้อย่างมั่นคง แนวการพัฒนาคนดังกล่าวมุ่งเตรียมเด็กและเยาวชนให้มีพื้นฐานจิตใจที่ดีงาม มีจิตสาธารณะ พร้อมทั้งมีสมรรถนะทักษะและความรู้พื้นฐานที่จำเป็นในการดำรงชีวิต อันจะส่งผลต่อการพัฒนาประเทศแบบยั่งยืน (สภาพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2559) ซึ่งแนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งส่งเสริมผู้เรียนมีคุณธรรม รักความเป็นไทย ให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ

จากข้อค้นพบในการศึกษาวิจัยและติดตามผลการใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่ผ่านมา ประกอบกับข้อมูลจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาคนในสังคมไทย และจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนสู่ศตวรรษที่ 21 จึงเกิดการทบทวนหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เพื่อนำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มีความเหมาะสมชัดเจน ทั้งเป้าหมายของหลักสูตรในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และกระบวนการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติในระดับเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษา โดยได้มีการกำหนดวิสัยทัศน์ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่ชัดเจน เพื่อใช้เป็นทิศทางในการจัดทำหลักสูตร การเรียนการสอนในแต่ละระดับ นอกจากนี้ได้กำหนดโครงสร้างเวลาเรียนขั้นต่ำของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ในแต่ละชั้นปีไว้ในหลักสูตรแกนกลาง และเปิดโอกาสให้สถานศึกษาเพิ่มเติมเวลาเรียนได้ตามความพร้อมและจุดเน้น อีกทั้งได้ปรับกระบวนการวัดและ

ประเมินผลผู้เรียน เกณฑ์การจบการศึกษาแต่ละระดับ และเอกสารแสดงหลักฐานทางการศึกษาให้มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และมีความชัดเจนต่อการนำไปปฏิบัติ

เอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นี้ จัดทำขึ้นสำหรับท้องถิ่นและสถานศึกษาได้นำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาและจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง และแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในเอกสารนี้ ช่วยทำให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในทุกระดับเห็นผลคาดหวังที่ต้องการในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ชัดเจนตลอดแนว ซึ่งจะสามารถช่วยให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในระดับท้องถิ่นและสถานศึกษาร่วมกันพัฒนาหลักสูตรได้อย่างมั่นใจ ทำให้การจัดทำหลักสูตรในระดับสถานศึกษามีคุณภาพและมีความเป็นเอกภาพยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้เกิดความชัดเจนเรื่องการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ และช่วยแก้ปัญหาการเทียบโอนระหว่างสถานศึกษา ดังนั้นในการพัฒนาหลักสูตรในทุกระดับตั้งแต่ระดับชาติจนกระทั่งถึงสถานศึกษาจะต้องสะท้อนคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน รวมทั้งเป็นกรอบทิศทางในการจัดการศึกษาทุกรูปแบบ และครอบคลุมผู้เรียนทุกกลุ่มเป้าหมายในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การจัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานจะประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวังได้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องทั้งระดับชาติ ชุมชน ครอบครัว และบุคคลต้องร่วมรับผิดชอบ โดยร่วมกันทำงานอย่างเป็นระบบ และต่อเนื่อง ในการวางแผน ดำเนินการ ส่งเสริมสนับสนุน ตรวจสอบ ตลอดจนปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนาเยาวชนของชาติไปสู่คุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

1.2 วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

1.3 หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

1.4 จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

1.5 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

1.5.1 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

การพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ประกอบด้วย 1) ความสามารถในการสื่อสาร 2) ความสามารถในการคิด 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และ 5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้ง

ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยี ด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

จากการศึกษาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนพบว่าสมรรถนะความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีมีความสำคัญ

1.5.2 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ซึ่งคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ประกอบด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 255: 7)

- 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- 2) ซื่อสัตย์สุจริต
- 3) มีวินัย
- 4) ใฝ่เรียนรู้
- 5) อยู่อย่างพอเพียง
- 6) มุ่งมั่นในการทำงาน
- 7) รักความเป็นไทย
- 8) มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง จากคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การพัฒนาผู้เรียนนั้นมิได้มุ่งเพียงด้านความรู้เพียงอย่างเดียว แต่ควรพัฒนาผู้เรียนด้านคุณธรรม จริยธรรม เพื่อให้ผู้เรียนเป็นคนดี ดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

2. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร โดยได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลที่สำคัญดังต่อไปนี้

- 2.1 ความหมายของการพัฒนาหลักสูตร
- 2.2 รูปแบบเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร
- 2.3 องค์ประกอบเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินหลักสูตร
- 2.5 หลักเกณฑ์ของการประเมินหลักสูตร
- 2.6 แนวคิดการพัฒนาหลักสูตรเสริม
- 2.7 หลักเกณฑ์ของหลักสูตรเสริม

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร

2.1 ความหมายของการพัฒนาหลักสูตร

นักวิชาการได้ให้คำนิยามของการพัฒนาหลักสูตรว่าหมายถึง กระบวนการสร้างและทดสอบของคุณภาพหลักสูตรที่นำวิธีการเชิงระบบมาประยุกต์ใช้ โดยเฉพาะการนำกระบวนการวิจัยและพัฒนาใช้ในการสร้างและทดสอบคุณภาพหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2525) กล่าวว่าการพัฒนาหลักสูตร คือ การพยายามวางโครงการ พยายามวางโครงการที่จะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ตรงตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ หรือการพัฒนาหลักสูตรและการสอน คือ ระบบโครงสร้างของการจัดโปรแกรมการสอนการกำหนดจุดมุ่งหมาย เนื้อหาสาระ การปรับปรุงตำรา แบบเรียน คู่มือครู และสื่อการเรียนต่าง ๆ การวัดและประเมินผลการใช้หลักสูตร การปรับปรุงแก้ไข และการให้การอบรมครู ผู้ใช้หลักสูตรให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการพัฒนาหลักสูตรและการสอน รวมทั้งการบริหารและบริการหลักสูตร หลักการพัฒนาหลักสูตร เซเลอร์ และอเล็กซานเดอร์ (J. G. Saylor, Alexander, William M. and Lewis, Arthur J., 1981) กล่าวว่า ความหมายของการพัฒนาหลักสูตรเป็น 2 ลักษณะ คือ 1) การสร้างหลักสูตร (Curriculum Construction) หมายถึง การสร้างรายวิชาการจัดการเรียนการสอนขึ้นมาใหม่ โดยไม่มีหลักสูตรเดิมเป็นพื้นฐานเลย 2) การปรับปรุงหลักสูตร (Curriculum Improvement) คือ การดำเนินงานจัดทำหลักสูตรที่มีอยู่แล้วให้มีความหมายเหมาะสมมากยิ่งขึ้น ซึ่งขั้นตอนของการปรับปรุงหลักสูตรนี้จะมีการดำเนินการเช่นเดียวกับการสร้างหลักสูตร แต่จะแตกต่างกันตรงที่การปรับปรุงหลักสูตรจะเน้นเป้าหมายของหลักสูตรมากกว่ากระบวนการของการจัดทำหลักสูตรเป็นการทำหลักสูตรที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้นหรือสมบูรณ์ยิ่งขึ้นและการสร้างหลักสูตรขึ้นมาใหม่โดยไม่มีหลักสูตรเดิมเป็นพื้นฐาน ทาบา (Taba, 1962) กล่าวว่า การพัฒนาหลักสูตร หมายถึง การเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงหลักสูตรอันเดิมให้ได้ผลดียิ่งขึ้นในด้านการวางจุดมุ่งหมาย การจัดเนื้อหาการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล เพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายใหม่ที่วางไว้

จากแนวคิดดังกล่าวนี้ แนวคิดสำคัญที่นำมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตร คือ แนวคิดการจัดการทางวิทยาศาสตร์ (scientific management) ซึ่งเป็นแนวคิดกลุ่มผลผลิต (product approach) หลักสูตรที่สร้างขึ้นจะกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (desirable result) ในรูปของความรู้ ทักษะ และเจตคติตามแนวคิดของบลูม การพัฒนาหลักสูตรกลุ่มผลผลิตนี้ มาจากแนวคิดของนักพัฒนาหลักสูตรกลุ่มผลผลิต ได้แก่ (Tyler, 1969); (Taba, 1962); (J. G. a. W. M. A. Saylor, 1974) และ (Lewis, 1981) มีฐานคิดสำคัญของแบบจำลองการขับเคลื่อนผลการเรียนรู้ (Outcome

Driven Model) รูปแบบหลักสูตรดังกล่าวนี้ ได้แก่ หลักสูตรอิงสมรรถนะ (Competencies based-curriculum) และหลักสูตรอิงมาตรฐาน (Standards based-curriculum) เป็นต้น

จากความหมายข้างต้น นำมาสังเคราะห์คำนิยามความหมายของการพัฒนาหลักสูตร ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การสังเคราะห์คำนิยามความหมายของการพัฒนาหลักสูตร

สาระสำคัญ	คำสำคัญ
<p>1. การพัฒนาหลักสูตร คือ การพยายามวางโครงการพยายามวางโครงการที่จะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ตรงตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ หรือการพัฒนาหลักสูตรและการสอน คือ ระบบโครงสร้างของการจัดโปรแกรมการสอน การกำหนดจุดมุ่งหมาย เนื้อหาสาระ การปรับปรุงตำราแบบเรียน คู่มือครู และสื่อการเรียนต่าง ๆ การวัดและประเมินผลการใช้หลักสูตร การปรับปรุงแก้ไข และการให้การอบรมครูผู้ใช้หลักสูตรให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการพัฒนาหลักสูตรและการสอน รวมทั้งการบริหารและบริการหลักสูตร หลักการพัฒนาหลักสูตร (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2525)</p>	<p>การกำหนดจุดมุ่งหมาย เนื้อหาสาระ</p>
<p>2. ความหมายของการพัฒนาหลักสูตรมี 2 ลักษณะ คือ</p> <p>1) การสร้างหลักสูตร (Curriculum Construction) หมายถึง การสร้างรายวิชา การจัดการเรียนการสอนขึ้นมาใหม่ โดยไม่มีหลักสูตรเดิมเป็นพื้นฐานเลย 2) การปรับปรุงหลักสูตร (Curriculum Improvement) คือ การดำเนินงานจัดทำหลักสูตรที่มีอยู่แล้วให้มีความหมายเหมาะสมมากยิ่งขึ้น ซึ่งขั้นตอนของการปรับปรุงหลักสูตรนี้จะมีการดำเนินการเช่นเดียวกับการสร้างหลักสูตร แต่จะแตกต่างกันตรงที่การปรับปรุงหลักสูตรจะเน้นเป้าหมายของหลักสูตรมากกว่า กระบวนการของการจัดทำหลักสูตรเป็นการทำหลักสูตรที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้นหรือสมบูรณ์ยิ่งขึ้นและการสร้างหลักสูตรขึ้นมาใหม่โดยไม่มีหลักสูตรเดิมเป็นพื้นฐานอยู่เลย (J. G. a. W. M. A. Saylor, 1974)</p>	<p>การสร้างหลักสูตร / การปรับปรุงหลักสูตร</p>

ตารางที่ 1 การสังเคราะห์ค่านิยมความหมายของการพัฒนาหลักสูตร (ต่อ)

สาระสำคัญ	คำสำคัญ
3. การพัฒนาหลักสูตร หมายถึง การเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงหลักสูตรอันเดิมให้ได้ผลดียิ่งขึ้นในด้านการวางจุดมุ่งหมาย การจัดเนื้อหาการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล เพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายใหม่ที่วางไว้ (Taba, 1962)	การเปลี่ยนแปลง / การปรับปรุงให้ได้ผลดียิ่งขึ้น

จากตารางที่ 1 นียามความหมายของการพัฒนาหลักสูตร หมายถึง การกำหนดจุดมุ่งหมายเนื้อหาสาระในการสร้างและปรับปรุงหลักสูตรให้ได้ผลดียิ่งขึ้น

2.2 รูปแบบเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร

การพัฒนาหลักสูตร ก่อนจะกล่าวถึงหลักสูตรเสริม ผู้วิจัยขอกล่าวถึงหลักสูตรโดยทั่วไปพอสังเขป เนื่องจาก หลักสูตรเสริมและหลักสูตรทั่วไปนั้นมีองค์ประกอบของหลักสูตร และรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรที่เหมือนกัน จะแตกต่างกันในส่วนขงรายละเอียดของจุดมุ่งหมาย เนื้อหา กระบวนการเรียนรู้ และการประเมินผล ดังนั้นการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรโดยทั่วไปจะชวยสร้างกรอบแนวคิดในการดำเนินงานเพื่อพัฒนาหลักสูตรเสริมต่อไป รูปแบบในการพัฒนาหลักสูตร ซึ่งเป็นกระบวนการที่สำคัญจำเป้นที่จะทำให้การพัฒนา หลักสูตรเป้นไปดวยความสะดวกรวดเร็ว และเป็นระบบ ไดมินักการศึกษาได้เสนอรูปแบบการพัฒนา หลักสูตรไวหลายทาน แตรูปแบบที่ได้รับการยอมรับในแวดวงวิชาการตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน คือ รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของไทเลอร์ (Tyler, 1969) รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของทาบ่า (Taba, 1962) (J. G. Saylor, Alexander, William M. and Lewis, Arthur J., 1981) ซึ่งมีรายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของนักการศึกษา

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร (Tyler)	รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร (Taba)	รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร (Saylor and Alexander)
<p>ขั้นที่ 1 กำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร</p> <p>ขั้นที่ 2 เลือกประสบการณ์ในการเรียนรู้</p> <p>ขั้นที่ 3 จัดประสบการณ์การเรียนรู้</p> <p>ขั้นที่ 4 การประเมินผล</p>	<p>ขั้นที่ 1 วิเคราะห์สภาพปัญหาความต้องการ</p> <p>ขั้นที่ 2 กำหนดจุดมุ่งหมาย</p> <p>ขั้นที่ 3 เลือกเนื้อหาสาระ</p> <p>ขั้นที่ 4 จัดรวบรวมเนื้อหาสาระ</p> <p>ขั้นที่ 5 เลือกประสบการณ์การเรียนรู้</p> <p>ขั้นที่ 6 จัดประสบการณ์การเรียนรู้</p> <p>ขั้นที่ 7 การประเมิน</p>	<p>ขั้นที่ 1 กำหนดเป้าหมายวัตถุประสงค์และขอบเขต</p> <p>ขั้นที่ 2 การออกแบบหลักสูตร</p> <p>ขั้นที่ 3 การนำหลักสูตรไปทดลองใช้</p> <p>ขั้นที่ 4 การประเมินหลักสูตร</p>

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นรูปแบบการพัฒนาหลักสูตร โดยขั้นที่ 1 ของไทเลอร์คือ กำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร สอดคล้องกับขั้นที่ 1 และ 2 ของ Taba คือ การวิเคราะห์สภาพปัญหาความต้องการ และตรงกับขั้นที่ 1 ของ Saylor and Alexander คือ กำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์ และขอบเขต ทำให้เห็นว่าขั้นตอนแรกของการพัฒนามุ่งเน้นในการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ด้วยการศึกษาดูเอกสาร สืบค้น วิเคราะห์สภาพปัญหาความต้องการจำเป็นในการสร้างหลักสูตร ผลการศึกษาจะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการกำหนดจุดมุ่งหมาย เป้าหมายและขอบเขตของหลักสูตร ผู้วิจัยจึงกำหนดขั้นที่ 1 ของการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร คือ การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

ขั้นที่ 2 ของ Tyler คือ เลือกประสบการณ์ในการเรียนรู้ สอดคล้องกับขั้นที่ 3, 4 และ 5 ของ Taba คือ เลือกเนื้อหาสาระ จัดรวบรวมเนื้อหาสาระ และเลือกประสบการณ์เรียนรู้ และตรงกับขั้นที่ 2 ของ Saylor and Alexander คือ การออกแบบหลักสูตรเป็นการวางโครงสร้างหลักสูตรโดยอาศัยข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้ในขั้นที่ 1 มากำหนดองค์ประกอบที่สำคัญของหลักสูตร ได้แก่ เนื้อหาสาระ กิจกรรม การเรียนรู้มวลประสบการณ์ วิธีการวัดและการประเมินตามจุดประสงค์ของหลักสูตรผู้

วิจัย จึงกำหนดขั้นที่ 2 ของการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร คือ การพัฒนาหลักสูตร

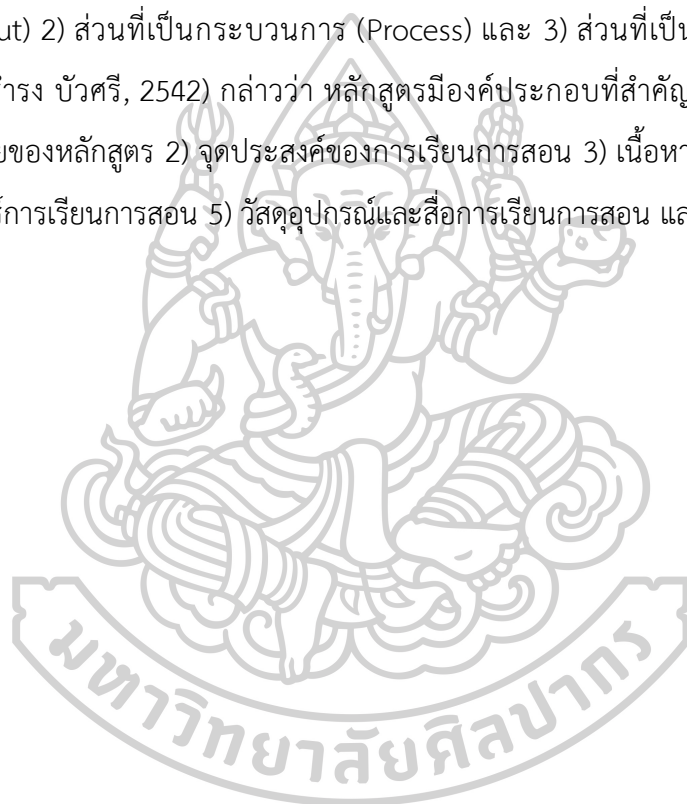
ขั้นที่ 3 ของ Tyler คือ จัดประสบการณ์การเรียนรู้ สอดคล้องกับขั้นที่ 6 ของทาบาคือ จัดประสบการณ์การเรียนรู้ และตรงกับขั้นที่ 3 ของ Saylor and Alexander การนำหลักสูตรไปทดลองใช้เป็นการนำมวลงประสบการณ์ กิจกรรม เนื้อหาสาระที่กำหนดไว้ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิผลของหลักสูตร สำหรับงานวิจัยนี้ผู้วิจัยกำหนดขั้นที่ 3 ของการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร คือ การทดลองใช้หลักสูตร

ขั้นที่ 4 ของ Tyler คือ การประเมินผลสอดคล้องกับขั้นที่ 7 ของ Taba คือ การประเมินและตรงกับขั้นที่ 4 ของ Saylor and Alexander คือ การประเมินหลักสูตร เป็นขั้นตอนที่มุ่งตรวจสอบ ประสิทธิภาพของหลักสูตรว่าเป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ และนำข้อมูลดังกล่าวมาปรับปรุงแก้ไข หลักสูตรใหม่มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงกำหนดขั้นที่ 4 ของการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร คือ การปรับปรุงและแก้ไขหลักสูตร จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรทำให้ทราบว่าขั้นตอนในการพัฒนา หลักสูตรมี 4 ขั้นตอนที่สำคัญ ได้แก่ การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน การพัฒนาหลักสูตร การทดลองใช้ หลักสูตร และการปรับปรุงและแก้ไขหลักสูตร ซึ่งขั้นตอนดังกล่าวสามารถใช้เป็นขั้นตอนในการพัฒนา หลักสูตรเสริมได้ด้วยเช่นกัน

2.3 องค์ประกอบเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร

การพัฒนาหลักสูตรเป็นการเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงหลักสูตรเดิมให้ได้ดียิ่งขึ้นทั้งในด้านการวางจุดมุ่งหมาย การจัดเนื้อหาวิชาการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผลอื่น ๆ เพื่อให้บรรลุถึงจุดหมายอันใหม่ที่วางไว้ โดยการเปลี่ยนแปลงหลักสูตรจะเป็นการเปลี่ยนแปลงทั้งระบบหรือเปลี่ยนแปลงทั้งหมด ตั้งแต่จุดมุ่งหมายและวิธีการ ส่วนการปรับปรุงหลักสูตรจะเป็นการเปลี่ยนแปลงหลักสูตรเพียงบางส่วน โดยไม่เปลี่ยนแปลงแนวคิดพื้นฐานหรือรูปแบบของหลักสูตร (Taba, 1962: 454) โดยในการจัดองค์ประกอบของหลักสูตรนั้น ควรคำนึงถึงความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันทั้งแนวตั้งและแนวนอน โดยในแนวนอนการจัดหลักสูตรจะเกี่ยวข้องกับขอบข่ายของหลักสูตร และการบูรณาการเนื้อหาเขาไวด้วยกัน ส่วนในแนวตั้งการจัดหลักสูตรนั้นจะเกี่ยวข้องกับการเรียงลำดับขั้นตอนและความต่อเนื่อง

โดยองค์ประกอบของหลักสูตรจะประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 4 ประการ คือ (Tyler, 1969) จุดมุ่งหมาย 2) ประสพการณ์ 3) วิธีการจัดประสพการณ์ และ 4) การประเมิน ในขณะที่ (Taba, 1962); (Ornstein and Hunkins, 1993); (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2525) และ (กาญจนา कुमारักษ์, 2558) ได้ระบุองค์ประกอบของหลักสูตรไว้คล้ายคลึงกัน คือ 1) จุดประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของหลักสูตร 2) เนื้อหาสาระวิชา 3) วิธีการสอนหรือการจัดประสพการณ์การเรียนรู้ และ 4) การประเมินผล ซึ่ง (Beauchamp George A., 1981) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของหลักสูตรที่แตกต่างจากนักการศึกษาท่านอื่น ๆ โดยระบุองค์ประกอบของหลักสูตรไว้ 3 ส่วน คือ 1) ส่วนที่เป็นตัวป้อน (Input) 2) ส่วนที่เป็นกระบวนการ (Process) และ 3) ส่วนที่เป็นผลลัพธ์ที่ได้ (Output) นอกจากนี้ (ธำรง บัวศรี, 2542) กล่าวว่า หลักสูตรมีองค์ประกอบที่สำคัญอย่างน้อย 6 อย่าง คือ 1) จุดมุ่งหมายของหลักสูตร 2) จุดประสงค์ของการเรียนการสอน 3) เนื้อหาสาระและประสพการณ์ 4) ยุทธศาสตร์การเรียนการสอน 5) วัสดุอุปกรณ์และสื่อการเรียนการสอน และ 6) การประเมินผล



ตารางที่ 3 การสังเคราะห์องค์ประกอบการพัฒนาหลักสูตร

Taba (1962)	Tyler (1969)	Hunkins (1993)	Beauchamp (1981)	วิจัย วงษ์ใหญ่ (2537)	อ้าง บัวศรี (2542)	กาญจนา คุณารักษ์ (2558)	ผลการสังเคราะห์ องค์ประกอบการพัฒนาหลักสูตรของผู้วิจัย
<ol style="list-style-type: none"> จุดประสงค์ หรือจุดมุ่งหมาย ของหลักสูตร เนื้อหาสาระ วิชา วิธีการสอน วิธีการจัด ประสบการณ์ การ ประเมิน ประสบการณ์ เรียนรู้ การ ประเมินผล 	<ol style="list-style-type: none"> จุดมุ่งหมาย ประสบการณ์ วิธีการจัด ประสบการณ์ การ ประเมิน ประสบการณ์ 	<ol style="list-style-type: none"> จุดประสงค์ หรือจุดมุ่งหมาย ของหลักสูตร เนื้อหาสาระ วิชา วิธีการสอน การ ประเมินผล 	<ol style="list-style-type: none"> ส่วนที่เป็น ตัวป้อน (Input) ส่วนที่เป็น กระบวนการ (Process) ส่วนที่เป็น ผลลัพธ์ที่ได้ (Output) 	<ol style="list-style-type: none"> จุดมุ่งหมาย ของหลักสูตร เนื้อหาวิชา ประสบการณ์ การเรียน การสอน การ ประเมินผล วัสดุ อุปกรณ์ และ สื่อการเรียน การสอน การ ประเมินผล 	<ol style="list-style-type: none"> จุดมุ่งหมายของ หลักสูตร จุดประสงค์ของ การเรียนการสอน เนื้อหาสาระและ ประสบการณ์ ยุทธศาสตร์การ เรียนการสอน วัสดุอุปกรณ์และ สื่อการเรียนการสอน การประเมินผล 	<ol style="list-style-type: none"> จุดประสงค์ (Objective) เนื้อหาวิชา (Subject Matter) วิธีสอนและ การจัด ดำเนินการ (Methods and Organization) การประเมิน หลักสูตร (Evaluation) 	<ol style="list-style-type: none"> หลักการ วัตถุประสงค์ โครงสร้างเนื้อหา กระบวนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ การวัดและ ประเมินผล

จากตารางที่ 3 ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์และสรุปองค์ประกอบด้านการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ได้ 6 องค์ประกอบดังนี้

1. หลักการ
2. วัตถุประสงค์
3. โครงสร้างเนื้อหา
4. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
5. สื่อและแหล่งเรียนรู้
6. การวัดและประเมินผล

2.4 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการประเมินหลักสูตร

2.4.1 ความหมายของการประเมินหลักสูตร

นักการศึกษาได้ให้คำนิยามของการประเมินหลักสูตรว่า หมายถึง กระบวนการการเก็บรวบรวมข้อมูลและการประมวลผลข้อมูลเพื่อนำมาตัดสินใจเกี่ยวกับคุณภาพทั้งประสิทธิภาพและประเมินผลของหลักสูตรรวมถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นจากการใช้หลักสูตรนั้นในอนาคต แนวคิดการประเมินหลักสูตรประกอบด้วยคุณลักษณะสำคัญ ดังนี้ 1) การประเมินเป็นการประเมินค่าของเรื่องที่น่าสนใจ 2) การตัดสินใจมีเกณฑ์ที่ชัดเจน 3) เกณฑ์การตัดสินใจมีประเด็นที่ครอบคลุมและเหมาะสมกับเนื้อหา และ 4) เกณฑ์แสดงให้เห็นด้วยบุคคลและสอดคล้องกับแนวคิดของแบบจำลองเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจ (Ornstein and Hunkins, 1993) กล่าวว่า การประเมินหลักสูตร หมายถึง กระบวนการหรือชุดของกระบวนการที่บุคคลจัดทำขึ้นเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อตัดสินใจยอมรับ เปลี่ยนแปลง หรือจัดบางสิ่งบางอย่างในหลักสูตรโดยทั่วไปหรือรายละเอียดของตำราการศึกษา (Worthen and Senders, 1987) กล่าวว่า การประเมินหลักสูตร หมายถึง การตัดสินใจอย่างเป็นทางการเกี่ยวกับคุณภาพ ประสิทธิภาพ หรือคุณค่าของโปรแกรม ผลผลิต โครงการ กระบวนการ จุดประสงค์ หรือหลักสูตร (Oliva, 2001) กล่าวว่า การประเมินหลักสูตร หมายถึง กระบวนการของความยินดี การได้รับและการให้สารสนเทศที่เป็น ประโยชน์ต่อการตัดสินใจในทางเลือกต่าง ๆ ทางเลือกในทางตัดสินใจเบื้องต้นพิจารณาจากผลการประเมินที่เกี่ยวข้องกับการบำรุงรักษาหลักสูตร การปรับเปลี่ยนหลักสูตร หรือการยกเลิกหลักสูตร จากความหมายข้างต้น นำมาสังเคราะห์คำนิยามความหมายของการประเมินหลักสูตรดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การสังเคราะห์คำนิยามของการประเมินหลักสูตร

สาระสำคัญ	คำสำคัญ
1. การประเมินหลักสูตร หมายถึง กระบวนการหรือชุดของกระบวนการที่บุคคลจัดทำขึ้นเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อตัดสินใจยอมรับ เปลี่ยนแปลงหรือขจัดบางสิ่งบางอย่างในหลักสูตรโดยทั่วไปหรือรายละเอียดของตำราการศึกษา (Ornstein and Hunkins, 1993)	กระบวนการ/ ชุดของกระบวนการ/ เก็บรวบรวมข้อมูล/ ตัดสินใจยอมรับ/ เปลี่ยนแปลง
2. การประเมินหลักสูตร หมายถึง การตัดสินใจอย่างเป็นทางการเกี่ยวกับคุณภาพ ประสิทธิภาพ หรือคุณค่าของโปรแกรม ผลผลิต โครงการ กระบวนการ จุดประสงค์ หรือหลักสูตร (Worthen and Senders, 1987)	การตัดสินใจ/ ประสิทธิภาพ / คุณค่า/ ผลผลิต/ โครงการ/ กระบวนการ/ จุดประสงค์/ หลักสูตร
3. การประเมินหลักสูตร หมายถึง กระบวนการของความยินดี การได้รับและการให้สารสนเทศที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจในทางเลือกต่าง ๆ ทางเลือกในทางตัดสินใจเบื้องต้นพิจารณาจากผลการประเมินที่เกี่ยวข้องกับการบำรุงรักษาหลักสูตร การปรับเปลี่ยนหลักสูตร หรือการยกเลิกหลักสูตร (Oliva, 2001)	กระบวนการ/ การได้รับ/ การให้สารสนเทศ/ การตัดสินใจ/ การปรับเปลี่ยนหลักสูตร/ การยกเลิกหลักสูตร

จากตารางที่ 4 นิยามความหมายของการประเมินหลักสูตร หมายถึง กระบวนการหรือชุดของกระบวนการในการเก็บรวบรวมข้อมูลและการตัดสินใจเกี่ยวกับประสิทธิภาพ หรือคุณค่าของผลผลิต ของโครงการ และการปรับเปลี่ยนหลักสูตร หรือการยกเลิกหลักสูตร

2.4.2 การประเมินหลักสูตรก่อน ระหว่าง และหลังการนำหลักสูตรไปใช้

การประเมินหลักสูตรสามารถสรุปได้ดังนี้ 1) การประเมินหลักสูตรก่อนนำหลักสูตรไปใช้ 2) การประเมินหลักสูตรระหว่างดำเนินการใช้หลักสูตร และ 3) การประเมินหลักสูตรหลังนำหลักสูตรไปใช้

1. การประเมินหลักสูตรก่อนนำหลักสูตรไปใช้ เมื่อนักพัฒนาหลักสูตรพัฒนาหลักสูตรเรียบร้อยแล้ว จะต้องมีการตรวจสอบทบทวนว่าหลักสูตรมีคุณค่าหรือสามารถตอบสนองความต้องการจำเป็นของผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายหรือไม่ หรือกล่าวได้อีกอย่างหนึ่งว่า หลักการและเหตุผลหรือความเป็นมาและความสำคัญของหลักสูตรเป็นไปเพื่อตอบสนองความต้องการจำเป็นของผู้เรียน

กลุ่มเป้าหมายมีเหตุผลเพียงพอที่จะต้องจัดทำหลักสูตร สรุปได้ว่า หลักสูตรมีคุณค่าเมื่อหลักสูตรนั้นตอบสนองความต้องการจำเป็นของผู้เรียนกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นพิจารณาประเด็นสืบเนื่องคือ มีความพร้อมในการนำหลักสูตรไปใช้หรือไม่ ด้วยการประเมินเอกสารหลักสูตร สื่อและอุปกรณ์ที่จำเป็นที่จะต้องใช้ประกอบการเรียนการสอน (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2554) สรุปขั้นตอนการประเมินหลักสูตรก่อนนำไปใช้ 4 ขั้นตอน คือ 1) กำหนดจุดมุ่งหมายของการประเมินหลักสูตร 2) วางแผนการดำเนินการประเมิน 3) ทดลองใช้หลักสูตรฉบับร่าง 4) การประเมินผลจากการทดลองใช้ และนำผลมาวิเคราะห์เพื่อพัฒนาหลักสูตรก่อนนำไปใช้จริง

2. การประเมินหลักสูตรระหว่างดำเนินการใช้หลักสูตร เมื่อนักพัฒนาหลักสูตรทดลองนำร่อง (Pilot study) แล้ว นั่นคือ หลักสูตรมีเอกสาร สื่อ และอุปกรณ์การเรียนการสอน พร้อมใช้หลักสูตรแล้ว จึงนำหลักสูตรไปใช้ การประเมินการนำไปใช้ให้ความสำคัญกับระบบบริหารจัดการหลักสูตร และกระบวนการเรียนการสอน โดยศึกษาข้อมูลจากการวางแผนการประเมินก่อนการใช้หลักสูตรเพื่อจัดระบบบริหารจัดการหลักสูตรรวมถึงการนิเทศกำกับติดตาม (งานบริหารบุคคล-ฝึกอบรมก่อน/ระหว่างประจำการ งานบริหารงบประมาณ-สิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้หลักสูตร) และการประเมินผลสัมฤทธิ์ของหลักสูตร (การออกแบบการเรียนการสอน การเขียนแผนการจัดการเรียนการสอน/จัดการเรียนรู้ กลวิธีการสอน/กลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้) มีเครื่องมือวัดผลความก้าวหน้าของผู้เรียน (ก่อนเรียน-ระหว่างเรียน-หลังเรียน) เครื่องมือสังเกตการณ์สอน เพื่อการนิเทศการสอน (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2554) เสนอแนวคิดการประเมินไว้ 3 ประเด็น คือ 1) การประเมินระบบบริหารและการจัดการหลักสูตร 2) การประเมินการจัดระบบการเรียนการสอน และ 3) การประเมินระบบบริหารและวิธีการนิเทศกำกับดูแล

3. การประเมินหลักสูตรหลังนำหลักสูตรไปใช้ เป็นการประเมินระบบหลักสูตรในลักษณะที่มีความสมบูรณ์และสลับซับซ้อนมาก กล่าวคือ การประเมินระบบหลักสูตร จะประเมินทุกองค์ประกอบของหลักสูตรอย่างละเอียด มีความเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบอื่น ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับหลักสูตรด้วย เช่น ทรัพยากรที่ต้องใช้ ความสัมพันธ์ของระบบหลักสูตร กับระบบบริหาร โรงเรียน ระบบการจัดการเรียนการสอน และระบบการวัดและประเมินผลการเรียนการสอน เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อเป็นการประเมินหลักสูตรว่าดีจริง สามารถนำไปใช้ได้จริง มีข้อผิดพลาดที่ใด จะต้องแก้ไขอย่างไร ถือเป็นประเมินที่สมบูรณ์และครอบคลุมมากที่สุด แนวคิดการประเมินหลักสูตรก่อน ระหว่าง และหลังการนำหลักสูตรไปใช้ สรุปได้ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ขั้นตอนการประเมินหลักสูตรและจุดมุ่งหมายการประเมิน

ขั้นตอนการประเมินหลักสูตร	จุดมุ่งหมายการประเมิน
การประเมินหลักสูตรก่อนนำหลักสูตรไปใช้	การประเมินเอกสารและคุณค่าของหลักสูตร
การประเมินหลักสูตรระหว่างดำเนินการใช้หลักสูตร	การประเมินการนำไปใช้และผลสัมฤทธิ์ของหลักสูตร
การประเมินหลักสูตรหลังนำหลักสูตรไปใช้	การประเมินระบบหลักสูตร

2.4.3 รูปแบบการประเมินหลักสูตรของ Taba

(Taba, 1962) ได้กล่าวไว้ว่า การประเมินหลักสูตรทำขึ้นเพื่อศึกษากระบวนการต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ว่ามีการเปลี่ยนแปลงใดบ้างที่สอดคล้องหรือขัดแย้งกับวัตถุประสงค์ของการศึกษาการประเมินดังกล่าวจะครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรและกระบวนการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องซึ่งได้แก่ จุดประสงค์ ขอบเขตของเนื้อหาสาระ คุณภาพของผู้ใช้บริหารและผู้ใช้หลักสูตร สมรรถภาพของผู้เรียน ความสัมพันธ์ของวิชาต่าง ๆ การใช้สื่อและวัสดุการสอน ฯลฯ

2.4.4 รูปแบบการประเมิน Countenances

(Stake, 1995) ได้เสนอ รูปแบบการประเมินหลักสูตรประกอบด้วย 2 ประการ คือ 1) การบรรยาย (Description) และ 2) การตัดสินใจ (Judgement) ในการบรรยายนั้นเป็นการอธิบายลักษณะของข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากแหล่งต่าง ๆ ในส่วนที่เป็นปัจจัยเบื้องต้น (Antecedents) กระบวนการ (Transactions) และผลผลิต (Outcomes) ส่วนการตัดสินใจเป็นการตัดสินคุณค่าหรือคุณภาพของโครงการ โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการบรรยายมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน (Standards) ทั้งในด้านปัจจัยที่ต้องการกระบวนการผลผลิต ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 รูปแบบการประเมิน Countenances

หลักการและ เหตุผล	สิ่งที่คาดหวัง	สิ่งที่สังเกต	เกณฑ์มาตรฐาน	การตัดสินใจ
	ปัจจัยเบื้องต้น กระบวนการ ผลผลิต	ปัจจัยเบื้องต้น กระบวนการ ผลผลิต	ปัจจัยเบื้องต้น กระบวนการ ผลผลิต	ปัจจัยเบื้องต้น กระบวนการ ผลผลิต
	เมตริกบรรยาย		เมตริกตัดสินใจ	

ที่มา: Robert E. Stake. The countenance of educational evaluation. 1967.

จากตารางที่ 6 สามารถอธิบายได้ดังนี้ ปัจจัยเบื้องต้น (Antecedents) หมายถึง สภาพการณ์หรือเงื่อนไขที่มีอยู่ก่อนที่จะเริ่มโครงการหรือก่อนการเรียนการสอน รวมถึงสภาพของนักเรียนก่อนเรียน เช่น ความถนัด ประสบการณ์เดิม ความสนใจ และความต้องการ ซึ่งเรียกอีกอย่างว่า พฤติกรรมเริ่มต้น (Entry behaviors) กระบวนการ (Transactions) เป็นการดำเนินการตามโครงการ ซึ่งก็คือ กระบวนการเรียนการสอนนั่นเอง ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมต่าง ๆ มากมาย รวมทั้งปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ครูกับนักเรียน นักเรียนกับนักเรียน ผู้ปกครองกับครู ฯลฯ

2.4.5 รูปแบบการประเมินหลักสูตรของ Tyler (The Tyler Model)

(Tyler, 1969) ให้หลักในการประเมินผลสัมฤทธิ์ของหลักสูตรโดยพิจารณาตัดสินจากการบรรลุผลสำเร็จของจุดมุ่งหมายทางการศึกษาที่ตั้งไว้ การประเมินหลักสูตรตามรูปแบบนี้จึงควรตอบคำถาม 4 ข้อให้ได้ คือ 1) จุดมุ่งหมายทางการศึกษาใดบ้างที่โรงเรียนต้องการ 2) มีประสบการณ์ทางการศึกษาใดบ้างที่จะทำให้บรรลุจุดมุ่งหมาย 3) ควรจัดประสบการณ์ทางการศึกษาอย่างไร จึงจะเกิดประสิทธิภาพ และ 4) จะตัดสินใจได้โดยวิธีใดว่าจุดมุ่งหมายเหล่านั้นบรรลุผลตามต้องการ ซึ่งรูปแบบการประเมินของ Tyler เป็นการพิจารณาความสัมพันธ์ที่เป็นเหตุเป็นผลต่อกันขององค์ประกอบหลักสูตร 3 ส่วน คือ 1) จุดมุ่งหมายทางการศึกษา 2) ประสบการณ์การเรียนรู้ และ 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.4.6 รูปแบบการประเมินแบบ CIPP_{EST} (Stufflebeam, 1977)

รูปแบบการประเมินแบบ CIPP MODEL เป็นการประเมินวัตถุประสงค์และรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อช่วยในการตัดสินใจเกี่ยวกับโครงการและกิจกรรม มีลักษณะเป็นแบบประเมินความก้าวหน้าเพื่อชี้จุดเด่นจุดด้อยของการดำเนินงาน ทั้งในระยะก่อนการดำเนินงาน ระหว่างการดำเนินงาน และเมื่อเสร็จสิ้นการดำเนินงานโดยประเมินในด้านต่าง ๆ ดังนี้ 1) การประเมินสถานะ

แวดล้อม (Context Evaluation) ซึ่งจะช่วยในการตัดสินใจเกี่ยวกับการวางแผน ในการกำหนดวัตถุประสงค์ 2) การประเมินการวิจัยเบื้องต้น (Input Evaluation) เป็นการตัดสินใจเกี่ยวกับโครงสร้างเพื่อกำหนดรูปแบบของโครงการ 3) การประเมินกระบวนการ (Process Evaluation) เป็นการตัดสินใจในด้านการประยุกต์ใช้เพื่อควบคุมการดำเนินการของโครงการ และ 4) การประเมินผลผลิต (Product Evaluation) จะช่วยในการตัดสินใจเพื่อตัดสิน และดูผลสำเร็จของโครงการ

2.4.7 รูปแบบการประเมินของ Kirkpatrick

(Kirkpatrick, 1975) แห่งมหาวิทยาลัยวิสคอนซินสหรัฐอเมริกา อดีตประธาน ASTD (American Society for Training and Development) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการฝึกอบรม และการประเมินผลการฝึกอบรมว่า “การฝึกอบรมเป็นการช่วยเหลือบุคลากรให้สามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการฝึกอบรมใด ๆ ควรจะจัดให้มีการประเมินผลการฝึกอบรมซึ่งถือเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยให้รู้ว่าการจัดโปรแกรมการฝึกอบรมมีประสิทธิภาพเพียงใด” Kirkpatrick ได้เสนอขั้นตอนการฝึกอบรมเป็น 4 ขั้น คือ

1. การประเมินปฏิกิริยาตอบสนอง (Reaction Evaluation) การประเมินขั้นนี้มีวัตถุประสงค์ให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมนั้น มีความรู้สึกอย่างไรต่อการฝึกอบรม พอใจหรือไม่ต่อสิ่งที่ได้รับจากการฝึกอบรม เช่น หลักสูตร เนื้อหาสาระ วิทยากร เอกสาร สถานที่ โสตทัศนอุปกรณ์ ระยะเวลา ฯลฯ และพอใจมากน้อยเพียงใด การประเมินปฏิกิริยาตอบสนองนั้น ต้องการได้รับข้อมูลที่เป็นปฏิกิริยาตอบสนองของผู้เข้ารับการฝึกอบรม ที่มีความหมาย และมีความเป็นจริง เพราะข้อมูลเหล่านี้จะเป็นตัวบ่งชี้ประสิทธิผลของการฝึกอบรมเป็นอันดับแรก Kirkpatrick กล่าวว่า มีอยู่บ่อยครั้งที่ผู้บริหารตัดสินใจล้มเลิก โปรแกรมการฝึกอบรมเสีย หรือไม่ก็ตัดสินใจให้ดำเนินการฝึกอบรมต่อไป โดยอาศัยข้อมูลที่ได้จากการประเมินปฏิกิริยาตอบสนองเป็นพื้นฐาน

2. การประเมินการเรียนรู้ (Learning Evaluation) การประเมินผลในขั้นนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะให้รู้ว่า ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้รับความรู้ เกิดความเข้าใจ และทักษะอะไรบ้าง และมีเจตคติอะไรบ้าง ที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ทั้งนี้เพราะความรู้ ทักษะ เจตคติ ล้วนเป็นองค์ประกอบพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการทำงานของผู้เข้ารับการอบรมในอนาคตต่อไป

3. การประเมินพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปหลังการอบรม (Behavior Evaluation) การประเมินผลในขั้นนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อตรวจสอบว่าผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการทำงานไปในทิศทางที่พึงประสงค์หรือไม่ (Behavior Evaluation) การประเมินผลใน

ขั้นนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อตรวจสอบว่าผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการทำงานไปในทิศทางที่พึงประสงค์หรือไม่

4. การประเมินผลลัพธ์ที่เกิดต่อองค์กร (Results Evaluation) การประเมินในขั้นนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะให้รู้ว่าการฝึกอบรมได้ก่อให้เกิดผลดีต่อหน่วยงานอย่างไรบ้าง (Outcomes) เป็นการประเมินผลที่ต้องการจะเกิดขึ้นกับหน่วยงาน เช่น การลดค่าใช้จ่าย การปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงาน การเพิ่มปริมาณการขายและการผลิต อัตราการลาออกลดลง เป็นต้น ซึ่งนับว่าเป็นการประเมินผลที่ยากที่สุด เพราะในความเป็นจริงนั้นมีตัวแปรอื่น ๆ อีกมากมายนอกเหนือจากการฝึกอบรมที่มีผลกระทบต่อหน่วยงานและตัวแปรเหล่านั้นบางทีก็ยากต่อการควบคุม ฉะนั้นอะไรก็ตามที่เกิดขึ้นแก่หน่วยงานในทางที่ดีจึงสรุปได้ยากกว่าเป็นผลจากโปรแกรมการฝึกอบรม

2.4.8 รูปแบบการประเมินหลักสูตรของ Saylor and Alexander

(J. G. Saylor, Alexander, William M. and Lewis, Arthur J., 1981) ได้กล่าวถึงการประเมินหลักสูตรไว้ว่า คือ การประเมินจุดมุ่งหมายของโรงเรียน จุดมุ่งหมายของหลักสูตร จุดมุ่งหมายเฉพาะวิชาและจุดมุ่งหมายในการสอน การประเมินผลโครงการการศึกษาของโรงเรียน ทั้งหมด การประเมินผลการเลือกเนื้อหาและการจัดประสบการณ์เรียนและกิจกรรม การประเมินผล การสอบ และการประเมินผลโครงการประเมินผล

จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้นเกี่ยวกับรูปแบบการประเมินหลักสูตร ได้แก่ รูปแบบการประเมินหลักสูตรของ Taba, รูปแบบการประเมิน Countenances ของ Robert E. Stake, รูปแบบการประเมินหลักสูตรของ Tyler (The Tyler Model), รูปแบบการประเมินแบบ CIPP_{EST} (Stufflebeam and others), รูปแบบการประเมินของ Kirkpatrick และรูปแบบการประเมินหลักสูตรของ Saylor and Alexander ผู้วิจัยสามารถนำมาสังเคราะห์แนวคิดด้านการประเมินหลักสูตรดังตารางที่ 7 ต่อไปนี้

ตารางที่ 7 การสังเคราะห์แนวคิดด้านการประเมินหลักสูตร

Taba (1962)	Stake (1967)	Tyler (1969)	Stufflebeam and others (1971)	Donald L.Kirkpatrick (1975)	Saylor and Alexander (1981)	ผลการสังเคราะห์แนวคิดด้านการประเมินหลักสูตรของผู้วิจัย
<p>1. การประเมินหลักสูตรก่อนนำหลักสูตรไปใช้</p> <p>2. การประเมินหลักสูตรระหว่างดำเนินการใช้หลักสูตร</p> <p>3. การประเมินหลักสูตรหลังนำหลักสูตรไปใช้</p>	<p>1. จุดมุ่งหมายทางการศึกษาใดบ้างที่โรงเรียนต้องการ</p> <p>2. มีประสบการณ์ทางการศึกษาใดบ้างที่จะทำให้บรรลุจุดมุ่งหมาย</p> <p>3. ควรจัดประสบการณ์ทางการศึกษาอย่างไรจึงจะเกิดประสิทธิภาพ</p>	<p>1. เป้าหมายหรือความคาดหวัง</p> <p>สิ่งที่เป็นจริงหรือสังเกตได้</p>	<p>1. การประเมินสถานะแวดล้อม</p> <p>2. การประเมินการวิจัยเบื้องต้น</p> <p>3. การประเมินกระบวนการประเมินผลผลิต</p> <p>4. การประเมินผลผลิต</p>	<p>1. การประเมินปฏิบัติการตอบสนอง</p> <p>2. การประเมินการเรียนรู้</p> <p>3. การประเมินพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงหลังการอบรม</p> <p>การประเมินผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นต่อองค์กร</p>	<p>1. การประเมินจุดมุ่งหมายของโรงเรียน</p> <p>จุดมุ่งหมายของหลักสูตร</p> <p>จุดมุ่งหมายเฉพาะวิชา</p> <p>จุดมุ่งหมายในการสอน</p> <p>2. การประเมินผล</p> <p>โครงการการศึกษาของโรงเรียนทั้งหมด</p> <p>3. การประเมินผลการเลือกเนื้อหา</p>	<p>1. การประเมินหลักสูตรก่อนนำหลักสูตรไปใช้</p> <p>2. การประเมินหลักสูตรระหว่างดำเนินการใช้หลักสูตร</p> <p>3. การประเมินหลักสูตรหลังนำหลักสูตรไปใช้</p>

ตารางที่ 7 การสังเคราะห์แนวคิดด้านประเมินหลักสูตร (ต่อ)

Taba (1962)								ผลการสังเคราะห์ แนวคิดด้านการ ประเมินหลักสูตร ของผู้วิจัย
Stake (1967)	จะตัดสินใจได้โดยวิธีใด ว่าจุดมุ่งหมายเหล่านั้น บรรลุผลตามต้องการ							
Tyler (1969)								
Stufflebeam and others (1971)								
Donald L.Kirkpatrick (1975)								
Saylor and Alexander (1981)							และการจัด ประสบการณ์เรียนและ กิจกรรม 4. การประเมินผลการ สอบ 5. การประเมินผล โครงการประเมินผล	

จากตารางที่ 7 ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์และสรุปองค์ประกอบการประเมินหลักสูตร เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัด กรุงเทพมหานคร ได้ 2 ส่วน ดังนี้

1. ประเมินเอกสารหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับ มัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย

1.1 หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

1.2 คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับ มัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

2. ประเมินทักษะชีวิต โดยใช้หลักการประเมินผู้เรียนแบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ

ระยะที่ 1 การประเมินหลักสูตรก่อนนำหลักสูตรไปใช้

ระยะที่ 2 การประเมินหลักสูตรระหว่างดำเนินการใช้หลักสูตร

ระยะที่ 3 การประเมินหลักสูตรหลังนำหลักสูตรไปใช้

2.5 หลักเกณฑ์ของการประเมินหลักสูตร

(Taba, 1962) ได้กำหนดหลักเกณฑ์การประเมินหลักสูตร กล่าวคือ การประเมินผล หลักสูตรจะต้องกำหนดลงไปให้แน่นอนชัดเจนว่าประเมินอะไร มีการวัดที่เชื่อถือได้ โดยมีเครื่องมือ และเกณฑ์การวัดซึ่งเป็นที่ยอมรับ ข้อมูลเป็นจริงจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการประเมินผล ดังนั้น ข้อมูล จะต้องได้มาอย่างถูกต้องเชื่อถือได้และมากพอที่จะใช้เป็นตัวประเมินค่าหลักสูตรได้ มีขอบเขตที่ แน่นนอนชัดเจนว่าเราต้องการประเมินในเรื่องใดแค่ไหน ประเด็นของเรื่องที่จะประเมินอยู่ในช่วงเวลา ของความสนใจ การรวบรวมข้อมูลมาเพื่อกำหนดกฎเกณฑ์ และกำหนดเครื่องมือในการประเมินผล จะต้องพิจารณาอย่างรอบคอบ การวิเคราะห์ผลการประเมินต้องทำอย่างระมัดระวังรอบคอบ และให้ มีความเที่ยงตรงในการพิจารณา การประเมินผลหลักสูตรควรใช้วิธีการหลายๆวิธี มีเอกภาพในการ ตัดสินผลการประเมิน และผลต่าง ๆ ที่ได้จากการประเมินควรนำไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรทั้งใน ด้านการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงในโอกาสต่อไป เพื่อให้ได้หลักสูตรที่ดีและมีคุณค่าสูงสุดตามที่ต้องการ

2.5.1 ขั้นตอนในการประเมินหลักสูตร

(Taba, 1962) ได้กำหนดขั้นตอนในการประเมินหลักสูตร ดังนี้

1. ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายในการประเมินการกำหนดจุดมุ่งหมายในการประเมินเป็นขั้นตอนแรกของกระบวนการในการดำเนินการประเมินหลักสูตร ผู้ประเมินต้องกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการประเมินให้ชัดเจนว่าจะประเมินอะไรจะทำให้เราสามารถกำหนดวิธีการเครื่องมือและขั้นตอนในการประเมินได้อย่างถูกต้อง

2. ขั้นกำหนดหลักเกณฑ์วิธีการที่จะใช้ในการประเมินผล การกำหนดเกณฑ์และวิธีการประเมินเปรียบเสมือนเข็มทิศที่จะนำไปสู่เป้าหมายของการประเมิน เกณฑ์การประเมินจะเป็นเครื่องบ่งชี้คุณภาพในส่วนของหลักสูตรที่ถูกประเมิน การกำหนดวิธีการที่จะใช้ในการประเมินผลทำให้เราสามารถดำเนินงานไปตามขั้นตอนได้อย่างราบรื่น

3. ขั้นการสร้างเครื่องมือและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินหรือเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นสิ่งที่มีความสำคัญที่จะมีผลทำให้การประเมินนั้นน่าเชื่อถือมากขึ้นแค่นั้น ซึ่งผู้ประเมินจะต้องเลือกใช้และสร้างอย่างมีคุณภาพ มีความเชื่อถือได้และมีความเที่ยงตรงสูง

4. ขั้นเก็บรวบรวมข้อมูล ในขั้นการรวบรวมข้อมูลนั้นผู้ประเมินต้องเก็บรวบรวมข้อมูลตามขอบเขตและระยะเวลาที่กำหนดไว้ ผู้เก็บรวบรวมข้อมูลมีส่วนช่วยให้ข้อมูลที่รวบรวมได้มีความเที่ยงตรงและน่าเชื่อถือ

5. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล ในขั้นนี้ผู้ประเมินจะต้องกำหนดวิธีการจัดระบบข้อมูล พิจารณาเลือกใช้สถิติในการวิเคราะห์ที่เหมาะสม แล้วจึงวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลเหล่านั้น โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้

6. ขั้นสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลและรายงานผลการประเมิน ในขั้นนี้ผู้ประเมินจะสรุปและรายงานผลการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นต้น ผู้ประเมินจะต้องพิจารณารูปแบบของการรายงานผลว่าควรจะเป็นรูปแบบใด และการรายงานผลจะมุ่งเสนอข้อมูลที่บ่งชี้ให้เห็นว่าหลักสูตรมีคุณภาพหรือไม่เพียงใด มีส่วนใดบ้างที่ควรแก้ไขปรับปรุงหรือยกเลิก

7. ขั้นนำผลที่ได้จากการประเมินไปพัฒนาหลักสูตรในโอกาสต่อไป

การประเมินหลักสูตรอาจถือได้ว่าเป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการในการพัฒนาหลักสูตร เป็นขั้นตอนที่ชี้ให้เราได้ว่าหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นมาเป็นรูปเล่มและนำไปใช้แล้วนั้น ประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใด มีข้อดี ข้อบกพร่องอะไรบ้างที่ต้องแก้ไขปรับปรุง การประเมินเป็นการพิจารณาคุณค่าของหลักสูตรโดยอาศัยวิธีการต่าง ๆ ในการประเมินเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริง

นำมาวิเคราะห์และสรุป ชี้ให้เห็นข้อบกพร่องต่าง ๆ เพื่อนำไปเป็นข้อมูลในการพัฒนาหลักสูตรในโอกาสต่อไป

เพราะฉะนั้นจึงจำเป็นที่ผู้ประเมินต้องมีความเข้าใจอย่างแท้จริงในจุดมุ่งหมาย สิ่งที่จะประเมิน และวิธีการประเมิน ก่อนที่จะลงมือปฏิบัติจริง เพราะจุดมุ่งหมายของการประเมินหลักสูตรมีอยู่หลายประการ สิ่งที่ควรได้รับการประเมินก็ครอบคลุมหลายองค์ประกอบ รวมทั้งรูปแบบการประเมินก็มีอยู่หลายหลาก ผลจากการประเมินหลักสูตรนั้นย่อมมีคุณประโยชน์ทั้งต่อผู้บริหารและผู้ใช้หลักสูตรตลอดจนประสิทธิภาพของการศึกษา หากการประเมินกระทำอย่างเป็นระบบมีเป้าหมาย และมีวิธีการที่ชัดเจนเป็นที่น่าเชื่อถือ เมื่อนำไปปรับปรุงแล้วย่อมให้หลักประกันว่าหลักสูตรมีคุณภาพดี ดังนั้น กระบวนการจัดทำ การประเมินหลักสูตรจึงเป็นกระบวนการและขั้นตอนสำคัญที่ต้องกระทำอย่างรอบคอบในการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลที่ถูกต้อง วิธีการและขั้นตอนในการประเมินจะต้องได้รับความร่วมมือร่วมใจจากผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย จึงทำให้ได้ผลประเมินที่ถูกต้องเที่ยงตรงเป็นจริง และมีประโยชน์ต่อการพัฒนาหลักสูตรโดยแท้

2.5.2 การบริหารจัดการหลักสูตร

(กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) กล่าวว่า ในระบบการศึกษาที่มีการกระจายอำนาจให้ท้องถิ่นและสถานศึกษามีบทบาทในการพัฒนาหลักสูตรนั้น หน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในแต่ละระดับ ตั้งแต่ระดับชาติ ระดับท้องถิ่น จนถึงระดับสถานศึกษามีบทบาทหน้าที่ และความรับผิดชอบในการพัฒนา สนับสนุน ส่งเสริม การใช้และพัฒนาหลักสูตรให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้การดำเนินการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาและการจัดการเรียนการสอนของสถานศึกษามีประสิทธิภาพสูงสุด อันจะส่งผลให้การพัฒนาคุณภาพผู้เรียนบรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในระดับชาติ

ระดับท้องถิ่น ได้แก่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา หน่วยงานต้นสังกัดอื่น ๆ เป็นหน่วยงานที่มีบทบาทในการขับเคลื่อนคุณภาพการจัดการศึกษา เป็นตัวกลางที่จะเชื่อมโยงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่กำหนดในระดับชาติให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น ไปสู่การจัดหลักสูตรของสถานศึกษา ส่งเสริมการใช้และพัฒนาหลักสูตรในระดับสถานศึกษา ให้ประสบความสำเร็จ โดยมีภารกิจสำคัญ คือ กำหนดเป้าหมายและจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในระดับท้องถิ่นโดยพิจารณาให้สอดคล้องกับสิ่งที่มีความต้องการในระดับชาติ พัฒนาระบบการเรียนรู้อื่น ประเมินคุณภาพการศึกษาในระดับท้องถิ่น รวมทั้งเพิ่มพูนคุณภาพการใช้หลักสูตรด้วยการวิจัยและพัฒนา การพัฒนาบุคลากร สนับสนุน ส่งเสริม ติดตามผล ประเมินผล วิเคราะห์ และรายงานผลคุณภาพของผู้เรียน

สถานศึกษามีหน้าที่สำคัญในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา การวางแผนและดำเนินการใช้หลักสูตร การเพิ่มพูนคุณภาพการใช้หลักสูตรด้วยการวิจัยและพัฒนา การปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร จัดทำระเบียบการวัดและประเมินผลในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาต้องพิจารณาให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน และรายละเอียดที่เขตพื้นที่การศึกษา หรือหน่วยงานต้นสังกัดอื่น ๆ ในระดับท้องถิ่นได้จัดทำเพิ่มเติม รวมทั้ง สถานศึกษาสามารถเพิ่มเติมในส่วนที่เกี่ยวกับสภาพปัญหาในชุมชนและสังคม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และความต้องการของผู้เรียน โดยทุกภาคส่วนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา

2.6 แนวคิดการพัฒนาหลักสูตรเสริม

การพัฒนาหลักสูตรเสริม การพัฒนาหลักสูตรกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมมีขั้นตอนหรือรูปแบบในการพัฒนาหลักสูตรที่เหมือนกัน ดังตาราง 8 ซึ่งแสดงไวข้างตน ดังนั้นหลักสูตรเสริมมีขั้นตอนในการพัฒนาหลักสูตร 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ขั้นที่ 2 การพัฒนาหลักสูตร ขั้นที่ 3 การทดลองใช้ หลักสูตร และขั้นที่ 4 การปรับปรุงและแก้ไขหลักสูตร

2.6.1 ลักษณะของหลักสูตรเสริม

จากการศึกษารูปแบบในการพัฒนาหลักสูตรทำให้เข้าใจขั้นตอนในการพัฒนาหลักสูตร ซึ่งมีลักษณะความเป็นสากล กล่าวคือ รูปแบบในการพัฒนาหลักสูตรทั่วไปกับหลักสูตรเสริมมีขั้นตอนในการพัฒนาเหมือนกัน ดังนั้นความแตกต่างระหว่างหลักสูตรทั้งสองประเภทคงไม่ได้อยู่ที่รูปแบบของการพัฒนาหลักสูตร การทำความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของหลักสูตรเสริม จะทำให้เห็นความแตกต่าง และจุดเด่นที่สำคัญของหลักสูตรเสริมที่ต่างจากหลักสูตรทั่วไป จึงทำให้มีหน่วยงานและนักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงว่ามีรายละเอียดดังนี้

(กรมวิชาการ, 2546) ได้กำหนดวัตถุประสงค์การจัดหลักสูตรเสริมที่เน้นความถนัดและความสนใจของนักเรียนไว้ว่า เป็นการพัฒนาความรู้ ความสามารถ ดานการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้เกิดทักษะ ประสบการณ์ ทั้งวิชาการและวิชาชีพตามทักษะ มีคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ มีสุขภาพและบุคลิกภาพทางด้านร่างกายและจิตใจที่ดี ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ตนเอง ชุมชน สังคม และประเทศชาติ และมีมนุษยสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในระบอบประชาธิปไตย

(ไฟโรจน นาคะสุวรรณ และวันนอร์ มะทา, 2528) ไตสรูปวัตตูประสงคกวาง ๆ ในการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรไวดังนี้ เพื่อให้นักเรียนได้แสดงออกถึงความถนัด ความสนใจและความสามารถพิเศษ เพื่อใหรูจักใช้เวลาว่างอย่างมีคุณประโยชน์และมีเพื่อนมากขึ้น เพื่อฝึกทักษะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีตามกระบวนการประชาธิปไตย เพื่อให้เกิดทักษะในการทำงานร่วมกัน และสามารถปรับตัวอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข เพื่อให้นักเรียนมีความสามัคคี มีความรับผิดชอบ เสียสละเพื่อส่วนรวม เคารพบุคคลอื่นและสร้างสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชน เพื่อปลูกฝังค่านิยม คุณธรรมและจริยธรรม ศิลปวัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงามของชาติ เพื่อฝึกฝนให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย รูจักควบคุมตนเองและเคารพกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ในสังคม เพื่อส่งเสริมสุขภาพและพัฒนาการทางด้านร่างกายและจิตใจ และด้านบุคลิกภาพเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียด และเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ และส่งเสริมการเรียนรู้การสอนตามหลักสูตรให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

(Clark, 1997) ไตเสนอแนะว่า หลักสูตรเสริมอาจใช้แนวคิดการจำแนกจุดประสงค์ทางการศึกษาของ Benjamin Bloom ในมิติตามปัญญามาประยุกต์ใช้ได้ ซึ่งจุดมุ่งหมายตาม สติปัญญา มี 6 ประการโดยเรียง พฤติกรรมจากง่ายไปหายากไวดังนี้

1. ความรูความจำ คือ ความสามารถในการจำและระลึกได้ เกี่ยวกับข้อเท็จจริงของเรื่อง เหตุการณ์ ปรากฏการณ์ รายละเอียดของความรู้ในเนื้อหา ทฤษฎี หลักการ กฎเกณฑ์ สูตร
2. ความเข้าใจ คือ ความสามารถในการจับใจความสำคัญ อธิบายความหมายของความรู้ที่ยากให้ง่าย แปลความ ตีความ ประเด็นที่มีความหมายแฝงให้เป็นภาษาที่ง่าย คัดคะเน แนวโน้มเกี่ยวกับปรากฏการณ์ใหม่
3. การนำไปใช้ คือ ความสามารถในการนำเอาหลักการ สูตร กฎเกณฑ์หรือ วิธีดำเนินการต่าง ๆ ไปใช้ในสถานการณ์จริง ใช้พิจารณากรณีตัวอย่างใหม่หรือไขแกปัญญ สถานการณ์ใหม่
4. การวิเคราะห์ คือ ความสามารถในการค้นหาหรือแยกแยะ เนื้อหาสาระของความรู้รวมทั้งเรื่องราวเหตุการณ์ เพื่อระบุถึงองค์ประกอบที่สำคัญ ข้อเท็จจริงที่ซ่อนเร้น
5. การสังเคราะห์ คือ ความสามารถในการผสมผสานความรู้หลาย ๆ ด้าน และเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์เดิม ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ทั้งในเชิงภาษา ในเชิงแนวคิดตลอดจนการวางแผนและการออกแบบผลิตผลงานใหม่

6. การประเมินค่า คือ ความสามารถในการสรุปตัดสินคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ หรือตัดสินการกระทำว่าเหมาะสมหรือไม่ โดยยึดหลักเกณฑ์เชิงวิชาการหรือเกณฑ์ที่สังคมยอมรับ

หลักสูตรเสริมต้องสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน และเพิ่มเสริมการเรียนรู้อื่น ๆ ทั้งสาระและกระบวนการที่ไม่ปรากฏในหลักสูตรปกติ เช่น การคิดระดับสูง และสหวิทยาการ เป็นต้น หลักสูตรเสริมจะส่งเสริมการเรียนรู้ในหลักสูตรแกนกลาง การใช้ยุทธศาสตร์การสอนของครู และการใช้เวลาการเรียนรู้ลดลง โดยนักเรียนสามารถจบการศึกษาในระบบตามที่ใดกำหนดไว้ เพราะการเรียนรู้ เป็นเรื่องกระบวนการพัฒนาการที่ต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง ขณะที่ความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคนแตกต่างกัน ดังนั้นเมื่อเทียบกับทฤษฎีการคิดของ Bloom หรือการจัดลำดับวัตถุประสงค์ทางการศึกษาของ Bloom's Taxonomy จากลำดับง่ายสู่ลำดับยาก พบว่าหลักสูตรสถานศึกษา จะมุ่งเน้นการเรียนรู้ ด้านความรู้ความจำ ด้านการเข้าใจ และด้านการนำไปใช้ ขณะที่หลักสูตรเสริม จะมุ่งเน้นการเรียนรู้ด้านการวิเคราะห์ ด้านการสังเคราะห์ และด้านการประเมินค่า

ลักษณะของหลักสูตรเสริมที่แตกต่างกับหลักสูตรแกนกลางมีดังนี้ (Clark, 1997) และ (Laurence J. Coleman, 1985) เป็นหลักสูตรที่มีเนื้อหาที่จัดให้กับนักเรียนเป็นการตอบสนองต่อปัญหาที่นักเรียนสนใจ การจัดการเรียนการสอนมีการบูรณาการ ประสบการณ์ที่จัดให้กับนักเรียนเน้นให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ เป็นการจัดการเรียนการสอนในเชิงลึกให้กับนักเรียน และนักเรียนสามารถเลือกเนื้อหาที่นักเรียนสนใจ จัดการเรียนรู้โดยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เป็นการพัฒนาผลผลิตที่มีความซับซ้อน หรือใช้ทักษะการคิดระดับสูง มุ่งให้เกิดการทำงานอย่างอิสระ มีการพัฒนาทักษะและวิธีการวิจัย มีการบูรณาการทักษะการคิดพื้นฐานกับการคิดระดับสูง ส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่แปลกใหม่ และสร้างสรรค์ ส่งเสริมการพัฒนาผลผลิตด้วยเทคโนโลยีที่หลากหลายสร้างความเข้าใจในตนเองให้เกิดขึ้นกับนักเรียน และการประเมินผลด้วยวิธีการที่เหมาะสม สอดคล้องกับลักษณะของการเรียนรู้ เช่น การประเมินตนเอง

(Joyce Van Tassel-Baska; Dana T. Johnson; and Linda Neal Boyce, 1996) อธิบายลักษณะที่แตกต่างของหลักสูตรเสริมกับหลักสูตรแกนกลาง กล่าวคือ มุ่งศึกษาสิ่งที่ลึกหรือกว้างกว่าสิ่งที่เรียนรู้จากหลักสูตรแกนกลาง เป็นการศึกษา ภายใต้อิทธิพลของความเป็นจริง และแก้ปัญหาในสิ่งที่นักเรียนต้องการจะรู้ ให้ความสำคัญกับการปลูกฝังระเบียบวินัยในการอยู่รวมในสังคม เป็นการพัฒนาการคิดระดับสูง เป็นการบูรณาการสิ่งที่ได้เรียนรู้ และสร้างโอกาสในการประยุกต์ใช้

ความรู้ของนักเรียนที่ไต่เรียนรูมา ช่วยให้นักเรียนได้ปรับเปลี่ยนการเรียนรู้ โดยจะให้นักเรียนไต่เรียนรูจากการปฏิบัติ ไต่ฝึกปฏิบัติ วางแผน การปฏิบัติตามหน้าที่ และการประเมินประสิทธิภาพในการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ให้กับนักเรียน เสริมการเรียนรู้ที่เป็นปัญหาของนักเรียน เป็นการพัฒนานักเรียนให้สามารถใช้เทคโนโลยีในการปฏิบัติงาน จัดตามความต้องการ ความสนใจ และความถนัดของนักเรียน และใช้การประเมินตามสภาพจริง

(McKown, 1952) กล่าววว่า หลักสูตรเสริมไม่ใช่สิ่งใหม่ เพราะหลักสูตรเสริมเกิดพร้อมกับสถานศึกษา จากอดีตจนถึงปัจจุบันครูสอนใหญ่คงสนใจงานสอนในชั้นเรียนเป็นหลัก ครูจึงไม่ทราบถึงความสนใจทางสังคมและทางกายภาพของนักเรียนเพราะเขาใจว่าการสอนสำคัญกว่าการเรียนรู้ และการทำงานหลักสำคัญกว่าการทำงาน ที่มีประโยชน์เหล่านี้เป็นการสกัดการศึกษาของนักเรียนแต่ละคน เพราะการศึกษาในยุคใหม่ นักเรียนต้องเป็นผู้รอบรู้ทั้งด้านจิตใจ ร่างกาย สังคม และการมีอาชีพ

ดังนั้นในปี ค.ศ. 1952 การจัดทำหลักสูตรเสริมจึงมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ 8 ประการ ดังต่อไปนี้

1. การลงทุนเพื่อตอบแทนทางการจัดการศึกษา ซึ่งเป็นความต้องการขั้นพื้นฐานที่สำคัญ โดยการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสอันมีคามากมายซึ่งเป็นแรงขับที่จะส่งผลให้มีการตอบแทนจาก การลงทุนเพื่อการศึกษา
2. การเตรียมนักเรียนสู่ชีวิตจริงในระบอบประชาธิปไตย โดยการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาอย่าง ต่อเนื่อง นอกเหนือจากการเรียนรู้เรื่องประชาธิปไตย
3. การเพิ่มปริมาณการเป็นตัวของตัวเอง โดยการส่งเสริมให้เห็นคุณค่าการแสดงออกด้วยตนเอง
4. การเรียนรู้ความร่วมมือทางสังคม โดยการส่งเสริมให้เห็นคุณค่าการแสดงออกโดยตนเองสู่การลดความเห็นแก่ตัวลงในที่สุด
5. การเพิ่มความสนใจของนักเรียนในโรงเรียน โดยการเพิ่มโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้ใหญ่มากกว่าผู้รับ อันเป็นการเพิ่มจำนวนนักเรียนในการได้รับประโยชน์จากการจัดการศึกษา
6. การสร้างขวัญกำลังใจในโรงเรียน โดยพัฒนานักเรียนไม่เพียงให้เกิดความภาคภูมิใจในโรงเรียนเท่านั้น แต่เกิดความผูกพันกับโรงเรียนด้วย
7. การสนับสนุนกฎระเบียบ โดยการให้นักเรียนเป็นผู้ตั้งกฎระเบียบมาตรฐานของตน ซึ่งหลักสูตรจะประกอบด้วยกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาความกดดันทางสังคมเกี่ยวกับระเบียบต่าง ๆ ในโรงเรียนได้ในระดับสูง

8. การค้นพบและการพัฒนาคุณภาพและความสามารถพิเศษ โดยการให้โอกาส นักเรียนคน พบและพัฒนารวมกับกลุ่มเพื่อนในวัยเดียวกันที่มีอุดมการณ์และความเข้าใจต่อสิ่งที่สนใจตรงกัน อันเป็นแนวพัฒนาให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ และเป็นพลเมืองดี ซึ่งเป็นจุดประสงค์หลักของการศึกษา

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับหลักสูตรเสริม สรุปได้ว่า หลักสูตรเสริม หมายถึง มวลประสบการณ์ที่จัดขึ้นเพื่อปลูกฝังและเสริมสร้างคุณลักษณะที่สำคัญควบคู่ไปกับการพัฒนาการคิด ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จริงหรือคล้ายจริง และ เชื่อมโยงสิ่งที่ได้ปฏิบัติกับชีวิตประจำวัน ในบรรยากาศการเรียนที่มีความเคารพซึ่งกันและกัน มีความเสมอภาคกัน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนผลการปฏิบัติ และการประเมินในหลายมิติ

2.7 หลักเกณฑ์ของหลักสูตรเสริม

(Piirto, 1994) ได้กำหนด 5 เกณฑ์สำคัญสำหรับหลักสูตรเสริมไว้ว่า หลักสูตรเสริมควรอยู่บนพื้นฐานของคุณลักษณะการเรียนรู้เชิงวิชาการของนักเรียนโดยพิจารณาจากอัตราความสามารถในการเรียนรู้ ความสามารถในการคิดเชิงนามธรรมเชิงสร้างสรรค์ เชิงวิจารณ์ญาณ และเชิงวิเคราะห์ และความสามารถในการกักเก็บข้อมูลความรู้ที่ประกอบด้วยการเข้าใจจริงและการระบวนการปฏิบัติ หลักสูตรเสริมควรมีความเข้มแข็งในวิชาการโดยไม่ละเลยองค์ความรู้ด้านจารีต ประเพณี หลักสูตรเสริมควรเป็นสหวิทยาการ เปรียบเสมือนแผนภาพวงล้อ ที่ประกอบไปด้วย หลากหลายวิชา เช่น ศิลปะ มนุษยศาสตร์ คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ ภาษาและปรัชญา เป็นต้น และหลักสูตรเสริมควรมุ่งเน้นโครงสร้างสำคัญ 6 ประเด็น ซึ่งใน 5 ประเด็นแรกจากแนวคิดของ Elliot Eisner ซึ่งกล่าวในปี 1985 และ Howard Gardner ได้เพิ่มแนวคิดอีก 1 ประเด็น ในปี 1991 โดยมีรายละเอียดเป็นลำดับต่อไปนี้ 1) มุ่งเน้นความสัมพันธ์ส่วนบุคคล 2) มุ่งเน้นวิทยาศาสตร์ประยุกต์ 3) มุ่งเน้นหลักการและเหตุผลเชิงวิชาการ 4) มุ่งเน้นการปรับตัวทางสังคมและการสร้างสังคมใหม่ 5) มุ่งเน้นพัฒนากระบวนการทางปัญญา 6) มุ่งเน้นวิธีการเข้าใจอย่างถ่องแท้ เช่น ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ นักเรียนต้อง สามารถแจกแจงองค์ประกอบ สังเกต จำแนกความเหมือนและความต่าง เปรียบเทียบและเห็นความผิดแผก จัดลำดับ กำหนดมาตรการ สรุป เห็นความสัมพันธ์ พบประเด็นสำคัญ ตัดสินด้วยเหตุ และผล อุปมาอุปมัย คาดการณ์ อางอิง และประเมินได้ และ 7) หลักสูตรเสริมควรมีความสมดุล มีความเป็นบูรณาการ และมีความหมาย

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เพื่อจะนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลในครั้งนี้ โดยมุ่งศึกษางานวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(สาลินี อุดมผล, 2558) ได้ศึกษาการพัฒนาหลักสูตรบูรณาการอาชีพเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และคุณลักษณะด้านอาชีพสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรบูรณาการอาชีพ 2) พัฒนาหลักสูตรบูรณาการอาชีพ 3) ทดลองใช้หลักสูตรบูรณาการอาชีพ 4) ประเมินประสิทธิผลหลักสูตรบูรณาการอาชีพ และ 5) ขยายผลการใช้หลักสูตรบูรณาการอาชีพโดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ด้วยการใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) แบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Time Series Design โดยทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายโดยเป็น ทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายโดยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสองห้อง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรีเขต 1 จำนวน 70 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย หลักสูตรบูรณาการอาชีพ คู่มือการใช้หลักสูตรบูรณาการอาชีพ หน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้แบบประเมินความสามารถด้านทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ แบบประเมินคุณลักษณะด้านอาชีพ แบบเขียนพรรณนาความวิเคราะห์ข้อมูล โดยค่าร้อยละการหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานพบว่าควรมีการพัฒนาหลักสูตรที่มุ่งเน้นด้านอาชีพโดยใช้แนวคิดการพัฒนาหลักสูตรบูรณาการอาชีพ การบริหารจัดการหลักสูตร การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การวัดและประเมินผล ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และคุณลักษณะด้านอาชีพสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 2) ผลการพัฒนาหลักสูตรบูรณาการอาชีพเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และคุณลักษณะด้านอาชีพระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ (1) หลักสูตรบูรณาการอาชีพประกอบด้วย วิสัยทัศน์ หลักการ วัตถุประสงค์ โครงสร้าง/เนื้อหา/เวลาเรียน แนวทางการดำเนินกิจกรรม แนวทางการใช้สื่อ แนวทางการวัดและประเมินผลและรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรบูรณาการอาชีพ (NADI_{5p}RE Model) ซึ่งรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรบูรณาการอาชีพเป็นหลักสูตรบูรณาการอาชีพแบบพหุวิทยาการโดยให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาและสอดคล้องกับสภาพความต้องการของท้องถิ่นเพื่อส่งเสริม

ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และคุณลักษณะด้านอาชีพประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การประเมินความต้องการจำเป็น ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาหลักสูตร ขั้นตอนที่ 3 การทดลองลงใช้ (5P) และขั้นตอนที่ 4 การประเมินผล (2) คู่มือการใช้ และ (3) หน่วยและแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งผลการหาคุณภาพของหลักสูตรบูรณาการอาชีพมีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.50 -5.00 และค่าประสิทธิภาพหลักสูตรเท่ากับ 82.40/92.39

(ฉวีวรรณ ตาลสุก, 2556) การพัฒนาหลักสูตรนาฏศิลป์สร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาหลักสูตรนาฏศิลป์สร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา 2) เพื่อประเมินประสิทธิผลของหลักสูตรนาฏศิลป์สร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา (2.1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์วิชานาฏศิลป์ (2.2) เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการปฏิบัติท่ารำ (2.3) เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการสร้างสร้งงานด้านนาฏศิลป์ (2.4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรนาฏศิลป์สร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนเทศบาลวัดอู่บันนันทาราม จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย หลักสูตรนาฏศิลป์สร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วิชานาฏศิลป์ แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติท่ารำ แบบประเมินความสามารถในการสร้างสร้งงานด้านนาฏศิลป์ แบบบันทึกของนักเรียนที่มีต่อการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา การวิจัยพบว่า 1. หลักสูตรนาฏศิลป์สร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาที่พัฒนาขึ้นมี 4 องค์ประกอบ องค์ประกอบชื่อว่า “OCLE” ประกอบด้วย 1) วัตถุประสงค์ 2) เนื้อหา/ 3) กระบวนการเรียนการสอน และ 4) การประเมินผล 2. หลักสูตรนาฏศิลป์สร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาพบว่า 2.1) ผลสัมฤทธิ์วิชานาฏศิลป์ของนักเรียนที่มีความสามารถพื้นฐานต่างกันโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี 2.2) พัฒนาการความสามารถในการปฏิบัติท่ารำของนักเรียนที่มีความสามารถพื้นฐานต่างกันพบว่าความถูกต้องของท่ารำ ความต่อเนื่องของท่ารำ ความสวยงามของท่ารำ โดยภาพรวมมีพัฒนาการสูงขึ้น 2.3) พัฒนาการความสามารถในการสร้างสร้งงานด้านนาฏศิลป์ของนักเรียนที่มีความสามารถพื้นฐานต่างกันพบว่า

ความถูกต้องตามแนวคิด เทคนิคการนำเสนอ ความสวยงามของการแสดง โดยภาพรวมมีพัฒนาการสูงขึ้น 2.4) นักเรียนพึงพอใจต่อหลักสูตรนาฏศิลป์สร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาเกี่ยวกับการฝึกปฏิบัติ การคิดสร้างสรรค์ และประโยชน์ของการเรียนรู้

(ปถุรัตน์ นัจนฤตย์, 2553) การพัฒนาหลักสูตรการออกแบบตกแต่งอาหารเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำหรับบุคลากรธุรกิจอาหาร การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาหลักสูตรการออกแบบตกแต่งอาหารเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำหรับบุคลากรธุรกิจอาหาร เป็นการวิจัยและพัฒนา โดยเป็นการวิจัย แบบผสมผสานวิธี ดำเนินการวิจัยโดย 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและประเมินความต้องการจำเป็น 2) ออกแบบและพัฒนาหลักสูตร 3) หาประสิทธิภาพของหลักสูตร ทดลองนำหลักสูตรไปใช้ และ 4) ประเมินผลการใช้หลักสูตร กลุ่มเป้าหมาย คือ บุคลากรธุรกิจอาหาร จำนวน 13 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความรู้การออกแบบตกแต่งอาหาร แบบประเมินการปฏิบัติการออกแบบตกแต่งอาหาร และแบบวัดทัศนคติที่มีต่อหลักสูตรและการออกแบบตกแต่งอาหาร วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test Dependent) และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน พบว่า ควรมีหลักสูตรการออกแบบตกแต่งอาหารเป็นหลักสูตรฝึกอบรม ควรเน้นการปฏิบัติการออกแบบอาหารตามสถานการณ์จริงซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2) หลักสูตรการออกแบบตกแต่งอาหารที่พัฒนาขึ้นมีหลักการ เน้นการสร้างรูปลักษณะอาหารเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยรูปแบบอาหารที่มีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่ วัตถุประสงค์หลักสูตร เพื่อพัฒนาบุคลากรด้านอาหาร โดยการเน้นการปฏิบัติการ มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้น ทัศนธาตุและหลักการศิลปะ ภาชนะและบรรจุภัณฑ์ และการนำเสนอรูปลักษณะอาหาร 3) มีขั้นตอนการนำหลักสูตรไปใช้ โดยมีรูปแบบ PLATE ประกอบด้วยขั้นการเตรียมการ (P: Preparing) ขั้นจัดกระบวนการเรียนรู้ (L: Learning) ขั้นการประเมินผล (A: Assessment) การลำดับเนื้อหาของการอบรม (T: Topic of Content) และการเพิ่มความเป็นมืออาชีพ (E: Enhancements of professional skills) 4) ผลการประเมินหลักสูตรพบว่า 1) ความรู้การออกแบบตกแต่งอาหารหลังการเรียนบุคลากรธุรกิจอาหารมีความรู้ในการออกแบบตกแต่งอาหารสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ .01 2) ความสามารถปฏิบัติการออกแบบตกแต่งอาหารหลังการเรียนบุคลากรธุรกิจอาหารมีความสามารถในการปฏิบัติการออกแบบตกแต่งอาหารสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ .01 3) ผลการปฏิบัติการกิจกรรมระหว่างเรียนบุคลากรธุรกิจอาหารอยู่ในระดับดีมาก 4) บุคลากรธุรกิจอาหารมีทัศนคติที่มีต่อ

หลักสูตรและการออกแบบตกแต่งอาหาร เพราะ ได้ความรู้และแนวมุมมองใหม่เพิ่มมากขึ้นได้เทคนิควิธีการช่วยการออกแบบอาหาร มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบสร้างงานและนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงาน และ 5) ผู้เรียนและวิทยากร มีความพึงพอใจต่อหลักสูตรในระดับสูงและผู้เชี่ยวชาญรับรองผลว่าหลักสูตรมีความเหมาะสมในระดับสูง

(สมพร หลิมเจริญ, 2552) การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ช่วงชั้นที่ 2 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 และประเมินประสิทธิภาพหลักสูตรเสริมโดยมีขั้นตอนดำเนินการ 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาหลักสูตร ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาหลักสูตร และประเมินคุณภาพของหลักสูตรโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ขั้นตอนที่ 3 การตรวจสอบ ประสิทธิภาพของหลักสูตร และขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลและปรับปรุงหลักสูตร ผลการดำเนินการศึกษา ได้องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในครั้งนี้ประกอบด้วยคุณลักษณะ 2 มิติ คือ 1) มิติด้านการคิด ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และ ความคิดริเริ่ม และ 2) มิติด้านจิตใจและบุคลิกภาพ ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น และความเชื่อมั่นในตนเอง หลักสูตรเสริม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่พัฒนาขึ้นในครั้งนี้เป็นหลักสูตรที่ไม่ยึดเนื้อหาเป็นหลัก (content free) มีสาระสำคัญประกอบด้วย แนวคิดหลักการ วัตถุประสงค์ โครงสร้างของหลักสูตร การจัดกิจกรรม การเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล ในการพัฒนาเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ทั้งสอง มิติ ผู้วิจัยได้นำหลักสูตรไปเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีโครงสร้างเนื้อหา 4 หน่วยการเรียนรู้ และใช้ระยะเวลารวมทั้งสิ้น 29 ชั่วโมง กิจกรรมหลักที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ใช้เทคนิค การระดมพลังสมอง และกิจกรรมการสอนสืบสวนสอบสวนแบบอิงอริยสัจสี่ การตรวจสอบ ประสิทธิภาพของหลักสูตร ผู้วิจัย ใช้วิธีการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้แผนแบบการทดลองแบบ randomized pretest-posttest control group design กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 2 ห้องเรียน ซึ่งเลือกมาโดยใช้กระบวนการสุ่มโดยมีห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนห้องเรียนละ 30 คน กำหนดเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้วิธีการสุ่มผลการวิจัย พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียน กลุ่มทดลองมีระดับความคิดเห็นต่อหลักสูตรเสริมอยู่ในระดับดีมาก ผลการประเมินหลักสูตรเสริมพบว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดหลังการทดลองผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงแผนการสอน ด้านระยะเวลา และด้านภาษาใน

คำชี้แจงในแผนการสอนบางหน่วยเพื่อให้เหมาะสมยิ่งขึ้น แล้วจัดทำเป็นหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ฉบับสมบูรณ์

(จันทิมา แสงเลิศอุทัย, 2550) การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูเป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นเสริมสร้างสมรรถภาพทางด้าน ไอซีทีทั้งทางด้านความรู้ ทักษะและเจตคติ โดยการพัฒนากลยุทธ์เสริมในครั้งนี้ได้พัฒนาตามรูปแบบการวิจัยและพัฒนา 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญทางด้านไอซีที เพื่อกำหนดสมรรถภาพ ทางด้านไอซีทีสำหรับนักศึกษา ซึ่งได้ผลสรุปว่าสมรรถภาพทางด้านไอซีทีที่นักศึกษาวิชาชีพครูขาด และควรได้รับการเสริมสร้าง ได้แก่ ความรู้ ทักษะและเจตคติทางด้านไอซีที จากนั้นจึงได้นำข้อมูล ดังกล่าวมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรเสริม ขั้นตอนที่ 2 การสร้างหลักสูตรเสริมเป็นการพัฒนาโครงสร้างหลักสูตรเสริมให้สอดคล้องกับข้อมูลพื้นฐาน โดยในหลักสูตรเสริมประกอบด้วยหลักการและเหตุผล แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรเสริม วัตถุประสงค์ของหลักสูตรเสริมและโครงสร้างของหลักสูตรเสริม หลักสูตรนี้มี 4 หน่วยการเรียนรู้ เนื้อหาในหลักสูตรครอบคลุมสมรรถภาพทางด้านไอซีทีและกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนมุ่งเน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติแล้วนำโครงสร้างหลักสูตรเสริมไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน ความเหมาะสมและความสอดคล้อง พบว่า ทุกองค์ประกอบของหลักสูตรเสริมเหมาะสมและสอดคล้องกับนักศึกษาและสมรรถภาพทางด้านไอซีที จากนั้น จึงนำข้อมูลจากการประเมินโครงสร้าง หลักสูตรเสริม มาปรับปรุง เพื่อให้โครงสร้างหลักสูตรเสริมเหมาะสมยิ่งขึ้น ขั้นตอนที่ 3 การตรวจสอบประสิทธิภาพของหลักสูตรเสริม นำโครงสร้างหลักสูตรที่ ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักศึกษาวิชาชีพครูชั้นปีที่ 3 ในมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 26 คน รูปแบบการทดลองใช้หลักสูตรเสริมเป็นแบบกลุ่มเดียวทดสอบ ก่อนหลังซึ่งผลการทดลองพบว่า สมรรถภาพทางด้านไอซีทีที่ภายหลังการทดลองใช้หลักสูตรเสริมสูงกว่าก่อนการทดลองใช้หลักสูตรเสริมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งแสดงว่า หลักสูตรเสริมที่พัฒนาขึ้น

จากงานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรข้างต้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยดังกล่าวออกเป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ วัตถุประสงค์ของงานวิจัย องค์ประกอบของหลักสูตร ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร และการวัดและประเมินผล เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัด กรุงเทพมหานคร ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 การวิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร

ผู้วิจัย	สาระสำคัญ			
	วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	องค์ประกอบของหลักสูตร	ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร	การวัดและประเมินผล
สาลินี อุดมผล (2558)	1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรบูรณาการอาชีพ 2. พัฒนาหลักสูตรบูรณาการอาชีพ 3. ทดลองใช้หลักสูตรบูรณาการอาชีพ 4. ประเมินประสิทธิผลหลักสูตรบูรณาการอาชีพ 5. ขยายผลการใช้หลักสูตรบูรณาการอาชีพโดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ด้วยการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) แบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design)	1. วิสัยทัศน์ 2. หลักการ 3. วัตถุประสงค์ 4. โครงสร้างเนื้อหา เวลาเรียน แนวทางการดำเนินกิจกรรม 5. แนวทางการใช้สื่อ 6. แนวทางการวัดและประเมินผล 7. รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรบูรณาการอาชีพ (NADI _{sp} RE Model)	ขั้นตอนที่ 1 การประเมินความต้องการ จำเป็นขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาหลักสูตร ขั้นตอนที่ 3 การทดลอง ลองใช้ (5P) ขั้นตอนที่ 4 การประเมินผล	วิธีการประเมินได้แก่ การประเมินความสามารถ ด้านทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การประเมินคุณลักษณะด้านอาชีพ และการเขียนพรรณนาความ

ตารางที่ 8 การวิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร (ต่อ)

ผู้วิจัย	สาระสำคัญ			
	วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	องค์ประกอบของหลักสูตร	ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร	การวัดและประเมินผล
ฉวีวรรณ तालसुक (2556)	<p>1. เพื่อพัฒนาหลักสูตร นาฏศิลป์สร้างสรรค์ตาม แนวทางการจัดการศึกษา เชิงสร้างสรรค์</p> <p>2. เพื่อประเมิน ประสิทธิผลของหลักสูตร นาฏศิลป์สร้างสรรค์ตาม แนวทางการจัดการศึกษา เชิงสร้างสรรค์ 2.1) เพื่อ ศึกษาผลสัมฤทธิ์วิชา นาฏศิลป์ 2.2) เพื่อศึกษา พัฒนาความสามารถ ในการปฏิบัติท่ารำ 2.3) เพื่อศึกษาพัฒนาการ ความสามารถในการ สร้างสรรค์งานด้าน นาฏศิลป์ 2.4) เพื่อศึกษา ความพึงพอใจของ นักเรียนที่มีต่อหลักสูตร นาฏศิลป์สร้างสรรค์ตาม แนวทางการจัดการศึกษา เชิงสร้างสรรค์สำหรับ นักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษา</p>	<p>องค์ประกอบชื่อว่า “ OCLE” ประกอบด้วย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. วัตถุประสงค์ 2. เนื้อหา/สาระ 3. กระบวนการ เรียน การสอน 4. การประเมินผล 		<p>วิธีการประเมิน ได้แก่</p> <p>การทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ วิชานาฏศิลป์ การ ประเมิน</p> <p>ความสามารถใน การปฏิบัติท่ารำ การประเมิน ความสามารถใน การสร้างสรรค์ งานด้านนาฏศิลป์ และการประเมิน การบันทึกของ นักเรียนที่มีต่อ การเรียน</p>

ตารางที่ 8 การวิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร (ต่อ)

ผู้วิจัย	สาระสำคัญ			
	วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	องค์ประกอบของหลักสูตร	ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร	การวัดและประเมินผล
ปฤณี นัจนฤตย์ (2553)	เพื่อการพัฒนาหลักสูตรการออกแบบตกแต่งอาหารเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำหรับบุคลากรธุรกิจอาหาร เป็นการวิจัยและพัฒนา โดยเป็นการวิจัยแบบผสมผสานวิธี		<p>ขั้นตอนการนำหลักสูตรไปใช้ โดยมีรูปแบบ PLATE ประกอบด้วย</p> <p>ขั้นการเตรียมการ (P: Preparing)</p> <p>ขั้นจัดกระบวนการเรียนรู้ (L: Learning)</p> <p>ขั้นการประเมินผล (A: Assessment)</p> <p>การลำดับเนื้อหาของการอบรม (T: Topic of Content) และการเพิ่มความชำนาญอาชีพ (E: Enhancements of professional skills)</p>	<p>วิธีการประเมินได้แก่</p> <p>การทดสอบความรู้การออกแบบตกแต่งอาหาร การประเมินการปฏิบัติการออกแบบตกแต่งอาหาร และการวัดทัศนคติที่มีต่อหลักสูตรและการออกแบบตกแต่งอาหาร</p>

ตารางที่ 8 การวิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร (ต่อ)

ผู้วิจัย	สาระสำคัญ			
	วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	องค์ประกอบของหลักสูตร	ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร	การวัดและประเมินผล
สมพร หลิมเจริญ (2552)	1. เพื่อพัฒนาสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 2. เพื่อประเมินประสิทธิภาพหลักสูตรเสริม	1. แนวคิดหลักการ 2. วัตถุประสงค์ 3. โครงสร้างของหลักสูตร 4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5. สื่อการเรียนรู้ 6. การวัดและประเมินผล	ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาหลักสูตร ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาหลักสูตรและประเมินคุณภาพของหลักสูตรโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ขั้นตอนที่ 3 การตรวจสอบประสิทธิภาพของหลักสูตร ขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลและปรับปรุงหลักสูตร	วิธีการประเมินได้แก่ การประเมินความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย คุณลักษณะ 2 มิติ คือ 1) มิติด้านการคิดได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม และ 2) มิติด้านจิตใจและบุคลิกภาพ ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น และความเชื่อมั่น ในตนเอง

ตารางที่ 8 การวิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร (ต่อ)

ผู้วิจัย	สาระสำคัญ			
	วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	องค์ประกอบของหลักสูตร	ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร	การวัดและประเมินผล
จันทิมา แสงเลิศ อุทัย (2550)	1. เพื่อพัฒนาสูตรเสริมเพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู 2. เพื่อประเมินประสิทธิภาพหลักสูตรเสริม	1. หลักการและเหตุผล 2. แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรเสริม 3. วัตถุประสงค์ของหลักสูตรเสริม 4. โครงสร้างของหลักสูตรเสริม 5. เนื้อหาในหลักสูตรกิจกรรมการเรียนรู้ 6. การวัดและประเมินผล	ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ขั้นตอนที่ 2 การสร้างหลักสูตรเสริม ขั้นตอนที่ 3 การตรวจ สอบและสิทธิภาพของหลักสูตรเสริม	วิธีการประเมินได้แก่ การประเมินสมรรถภาพทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

3. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เป็นกระบวนการสำคัญในการนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหลักสูตรที่มีมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชน ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณสมบัติตามเป้าหมายหลักสูตร ผู้สอนพยายามคัดสรร กระบวนการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้โดยช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านสาระที่กำหนดไว้ในหลักสูตร 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ รวมทั้งปลูกฝังเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์พัฒนาทักษะต่าง ๆ อันเป็นสมรรถนะสำคัญให้ผู้เรียนบรรลุตามเป้าหมาย (มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระราชูปถัมภ์, 2553) ดังนี้

1. หลักการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยยึดหลักว่า ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด เชื่อว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึดประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้ และคุณธรรม

2. กระบวนการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เป็นเครื่องมือที่จะนำพาตนเองไปสู่เป้าหมายของหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน อาทิ กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติ ลงมือทำจริง กระบวนการจัดการ กระบวนการวิจัย กระบวนการเรียนรู้การเรียนรู้ของตนเอง กระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัย

กระบวนการเหล่านี้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝน พัฒนา เพราะจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร ดังนั้น ผู้สอนจึงจำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้สามารถเลือกใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การออกแบบการจัดการเรียนรู้

ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาให้เข้าใจถึงมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน แล้วจึงพิจารณาออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยเลือกใช้วิธีสอนและเทคนิคการสอน สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพและบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด

4. บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามเป้าหมายของหลักสูตร ทั้งผู้สอนและผู้เรียนควรมีบทบาท ดังนี้

4.1 บทบาทของผู้สอน

4.1.1 ศึกษาวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล แล้วนำข้อมูลมาใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ท้าทายความสามารถของผู้เรียน

4.1.2 กำหนดเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ด้านความรู้และทักษะกระบวนการ ที่เป็นความคิดรวบยอด หลักการ และความสัมพันธ์ รวมทั้งคุณลักษณะอันพึงประสงค์

4.1.3 ออกแบบการเรียนรู้และจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เพื่อนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมาย

4.1.4 จัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และดูแลช่วยเหลือผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้

4.1.5 จัดเตรียมและเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับกิจกรรม นำภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

4.1.6 ประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลาย เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชาและระดับพัฒนาการของผู้เรียน

4.1.7 วิเคราะห์ผลการประเมินมาใช้ในการซ่อมเสริมและพัฒนาผู้เรียน รวมทั้งปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนของตนเอง

4.2 บทบาทของผู้เรียน

4.2.1 กำหนดเป้าหมาย วางแผน และรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง

4.2.2 เสาะแสวงหาความรู้ เข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อความรู้ ตั้งคำถาม คิดหาคำตอบหรือหาแนวทางแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่าง ๆ

4.2.3 ลงมือปฏิบัติจริง สร้างสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ

4.2.4 มีปฏิสัมพันธ์ ทำงาน ทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มและครู

4.2.5 ประเมินและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

4.3 สื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมือส่งเสริมสนับสนุนการจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะตามมาตรฐานของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้มีหลากหลายประเภท ทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และเครือข่ายการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่มีในท้องถิ่น การเลือกใช้สื่อควรเลือกให้มีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการ และลีลาการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียน

การจัดการสื่อการเรียนรู้ ผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดทำและพัฒนาขึ้นเอง หรือปรับปรุงเลือกใช้อย่างมีคุณภาพจากสื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่รอบตัวเพื่อนำมาใช้ประกอบในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมและสื่อสารให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยสถานศึกษาควรจัดให้มีอย่างพอเพียง เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง สถานศึกษา เขตพื้นที่การศึกษา หน่วยงานที่เกี่ยวข้องและผู้มีหน้าที่จัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ควรดำเนินการดังนี้

1. จัดให้มีแหล่งการเรียนรู้ ศูนย์สื่อการเรียนรู้ ระบบสารสนเทศการเรียนรู้ และเครือข่ายการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพทั้งในสถานศึกษาและในชุมชน เพื่อการศึกษาค้นคว้าและการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ ระหว่างสถานศึกษา ท้องถิ่น ชุมชน สังคมโลก
2. จัดทำและจัดหาสื่อการเรียนรู้สำหรับการศึกษาค้นคว้าของผู้เรียน เสริมความรู้ให้ผู้สอน รวมทั้งจัดหาสิ่งที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้
3. เลือกและใช้สื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ มีความเหมาะสม มีความหลากหลาย สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ ธรรมชาติของสาระการเรียนรู้ และความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน
4. ประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ที่เลือกใช้อย่างเป็นระบบ
5. ศึกษาค้นคว้า วิจัย เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน
6. จัดให้มีการกำกับ ติดตาม ประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพเกี่ยวกับสื่อและการใช้สื่อการเรียนรู้เป็นระยะ ๆ และสม่ำเสมอ

ในการจัดทำ การเลือกใช้ และการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในสถานศึกษา ควรคำนึงถึงหลักการสำคัญของสื่อการเรียนรู้ เช่น ความสอดคล้องกับหลักสูตร วัตถุประสงค์การเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียน เนื้อหา มีความถูกต้องและ

ทันสมัย ไม่กระทบความมั่นคงของชาติ ไม่ขัดต่อศีลธรรม มีการใช้ภาษาที่ถูกต้อง รูปแบบการนำเสนอที่เข้าใจง่าย และน่าสนใจ

3.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

(กระทรวงศึกษาธิการ, 2558) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่าการเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ซึ่งหมายถึงรูปแบบการเรียน การสอนที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน "ใช้กิจกรรมเป็นฐาน" หมายถึงเอากิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด

3.1.1 ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านความรู้คิด
2. กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองมากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียนและการท่องจำ
3. พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง นอกห้องเรียนอีกด้วย
4. ได้ผลลัพธ์ในการถ่ายทอดความรู้ใกล้เคียงกับการเรียนรู้รูปแบบอื่น แต่ได้ผลดีกว่า ในการพัฒนาทักษะด้านการคิดและการเขียนของผู้เรียน
5. ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนรู้แบบนี้มากกว่ารูปแบบที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning)
6. มุ่งเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยผ่านการอ่าน เขียน คิดอภิปราย และเข้าร่วมในการแก้ปัญหา และยังสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ของบลูม ทั้งในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย

3.1.2 หลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

1. ให้ความสนใจที่ตัวผู้เรียน
2. เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติที่น่าสนใจ
3. ครูผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก
4. ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการเรียน

5. ไม่มีการสอบ แต่ประเมินผลจากพฤติกรรม ความเข้าใจ ผลงาน
6. เพื่อนในชั้นเรียนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้
7. มีการจัดสภาพแวดล้อม และบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาความคิด และเสริมสร้างความมั่นใจในตนเอง

3.1.3 ประเภทของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีหลากหลายกิจกรรม การนำมาใช้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมนั้น ๆ ว่ามุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หรือพัฒนาในเรื่องใด โดยทั่วไป สามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภทหลักๆ คือ

1. กิจกรรมเชิงสำรวจ เสาะหา ค้นคว้า (Exploratory) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรวบรวม สัมผัส ความรู้ ความคิดรวบยอด และทักษะ
2. กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ (Constructive) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรวบรวม สัมผัส ประสบการณ์โดย ผ่านการปฏิบัติ หรือการทำงานที่ริเริ่มสร้างสรรค์
3. กิจกรรมเชิงการแสดงออก (Expressional) ได้แก่ กิจกรรมที่เกี่ยวกับการนำเสนอ การเสนอผลงาน

3.1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ที่นิยมใช้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่นิยมใช้ ประกอบไปด้วย การอภิปรายในชั้นเรียน (class discussion) ที่กระทำได้ในห้องเรียนปกติ และการอภิปรายออนไลน์ การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion) กิจกรรม “คิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน” (think-pair-share) เซลล์การเรียนรู้ (Learning Cell) การฝึกเขียนข้อความสั้นๆ (One-minute Paper) การโต้วาที (Debate) บทบาทสมมุติ (Role Play) การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ (Situational Learning) การเรียนแบบกลุ่มร่วมแรงร่วมใจ (Collaborative learning group) ปฏิกริยาจากการชมวิดีโอทัศน์ (Reaction to a video) เกมในชั้นเรียน (Game) แกลเลอรี วอล์ค (Gallery Walk) และการเรียนรู้โดยการสอน (Learning by Teaching) ฯลฯ

3.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning)

(กระทรวงศึกษาธิการ, 2558) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมเชิงประสบการณ์ หรือการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์เชิงประจักษ์ เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมหรือการปฏิบัติ ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม เพื่อนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจเชิงนามธรรมโดยผ่านการสะท้อนประสบการณ์ การคิดวิเคราะห์ การสรุปเป็นหลักการความคิดรวบยอด และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

3.2.1 ลักษณะสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

1. เป็นการเรียนรู้ที่ผ่านประสบการณ์เชิงประจักษ์จากกิจกรรม หรือการปฏิบัติของผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่ท้าทายอย่างต่อเนื่อง และเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียน
2. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน
3. ปฏิสัมพันธ์ที่มีทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง
4. อาศัยกิจกรรมการสื่อสารทุกรูปแบบ เช่น การพูด การเขียน การวาดรูป การแสดงบทบาทสมมติ การนำเสนอด้วยสื่อต่าง ๆ ฯลฯ ซึ่งเอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยน การวิเคราะห์ และสังเคราะห์การเรียนรู้

3.2.2 วงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Cycles)

วงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 4 องค์ประกอบ การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนควรมีทักษะการเรียนรู้ทั้ง 4 องค์ประกอบ แม้บางคนจะชอบ/ถนัด หรือมีบางองค์ประกอบมากกว่า เช่น ไม่ชอบหรือไม่กล้าแสดงความคิดเห็น หรือไม่นำประสบการณ์จากการปฏิบัติมาร่วมอภิปราย ผู้เรียนจะขาดการมีทักษะในองค์ประกอบอื่น ฉะนั้นผู้เรียนควรได้รับการกระตุ้นส่งเสริมให้มีทักษะ การเรียนรู้ครบทุกด้าน และควรมีพัฒนาการ การเรียนรู้ให้ครบทั้งวงจรหรือทั้ง 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ประสบการณ์รูปธรรม (Concrete Experience) เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมที่ผู้สอนกำหนดไว้ กิจกรรมอาจเป็นการทดลอง การอ่าน การดูวิดีโอ การฟังเรื่องราว การพูดคุยสนทนา การทำงานกลุ่ม เกม บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง และการนำเสนอผลการปฏิบัติ เจ็อนไขสำคัญคือผู้เรียนมีบทบาทหลักในการทำกิจกรรม (Do ,Act)

2. การสะท้อนประสบการณ์จากกิจกรรม และอภิปราย (Reflective Observation and Discussion) หรือ Reflect เป็นขั้นที่ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น และความรู้สึกของตนเองจากประสบการณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมและแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงความคิด ความรู้สึกของคนอื่นที่แตกต่างหลากหลาย ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวางขึ้น และผลของการสะท้อนความคิดเห็น หรือการอภิปรายจะทำให้ได้แนวคิด หรือข้อสรุปที่มีน้ำหนักมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ผู้เรียนจะรู้สึกว่าตัวเองได้มีส่วนร่วมในฐานะสมาชิกคนหนึ่งที่มีความสำคัญที่มีคนฟังเรื่องราวของตนเอง และได้มีโอกาสรับรู้เรื่องของคนอื่น ซึ่งจะทำให้มีความรู้เพิ่มขึ้น ทำให้สัมพันธภาพในกลุ่มผู้เรียนเป็นไปด้วยดี องค์ประกอบนี้จะช่วยทำให้ผู้เรียนได้พัฒนา ทั้งด้านความรู้ และเจตคติในเรื่องที่อภิปราย

3. การสรุปความคิดรวบยอด หลักการ องค์ความรู้ (Abstract Conceptualization) เป็นขั้นที่ ผู้เรียนร่วมกันสรุปข้อมูล ความคิดเห็น ที่ได้จากการสะท้อนความคิดเห็น และอภิปรายในขั้นที่ 2 ในขั้นนี้ครู อาจใช้คำถามกระตุ้นผู้เรียนให้ช่วยกันสรุปข้อคิดเห็น กรณีที่กิจกรรมนั้นเป็นเรื่องของข้อมูลความรู้ใหม่ ครูอาจเสริมข้อมูล ข้อเท็จจริงในประเด็นนั้น ๆ เพิ่มเติม (Adding) โดยการอธิบาย บอกกล่าว การให้อ่านเอกสาร การดูวิดีโอ ฯลฯ เพื่อเติมเต็มประสบการณ์ใหม่ ให้ผู้เรียนสามารถสรุปเป็นหลักการ ความคิดรวบยอด หรือองค์ความรู้ใหม่ได้ แล้วอาจให้ผู้เรียนสรุปโดยการเขียน บันทึกสรุปผลการเรียนรู้ การเขียนแผนภาพโน้ตทัศน์ (Mind Mapping) การเสนอแผนภาพ แผนภูมิโดยใช้ Graphic Organizers การสรุปเป็นกรอบงาน (Framework) ตัวแบบ หรือแบบจำลองความคิด (Model)

4. การทดลอง/ประยุกต์ใช้ความรู้ (Active Experimentation / application) ในขั้นนี้ ผู้เรียนจะต้องนำความคิดรวบยอด องค์ความรู้ หรือข้อสรุปที่ได้จากขั้นตอนที่ 3 ไปทดลองประยุกต์ใช้ กิจกรรมการเรียนการสอนส่วนมากมักจะขาดองค์ประกอบการทดลอง/ประยุกต์ใช้แนวคิด ซึ่งถือว่าเป็นขั้นตอนสำคัญที่ผู้สอนจะได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รู้จักการประยุกต์ใช้ความรู้ และนำไปใช้ได้จริง กิจกรรมที่เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ความรู้ เช่น การทำโครงการ การจัดกิจกรรม เผยแพร่ข้อมูลความรู้ การจัดกิจกรรมรณรงค์ (Campaign) ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ จำเป็นต้องจัดกิจกรรมให้ครบวงจรทั้ง 4 องค์ประกอบ เพราะองค์ประกอบทั้ง 4 มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้อง อย่างเลื่อนไหล ต่อเนื่อง ส่งผลถึงกัน

3.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

(กระทรวงศึกษาธิการ, 2558) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหา เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งสมมติฐาน สาเหตุและกลไกของการเกิดปัญหานั้น รวมถึงการค้นคว้าความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับปัญหา เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาต่อไป โดยผู้เรียนอาจไม่มีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ มาก่อน แต่อาจใช้ความรู้ที่ผู้เรียนมีอยู่เดิมหรือเคยเรียนมา

นอกจากนี้ยังมุ่งให้ผู้เรียนเฝ้าหาความรู้เพื่อแก้ไขปัญหา ได้คิดเป็น ทำเป็น มีการตัดสินใจที่ดี และสามารถเรียนรู้การทำงานเป็นทีม โดยเน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำทักษะจากการเรียนมาช่วยแก้ปัญหาในชีวิต

การจัดกิจกรรมโดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยเริ่มจากการได้ประสบการณ์ตรงจากโจทย์ปัญหาผ่านกระบวนการคิดและการสะท้อนกลับไปสู่ความรู้และความคิดรวบยอด อันจะนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ต่อไป การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังเป็นการตอบสนองต่อแนวคิด constructivism โดยให้ผู้เรียนวิเคราะห์หรือตั้งคำถามจากโจทย์ปัญหา ผ่านกระบวนการคิดและสะท้อนกลับ เน้นปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้เรียนในกลุ่ม เน้นการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม นำไปสู่การค้นคว้าหาคำตอบหรือสร้างความรู้ใหม่บนฐานความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีมาก่อนหน้านี้

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมโดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังเป็นการสร้างเงื่อนไขสำคัญที่ส่งเสริมการเรียนรู้ กล่าวคือ การเรียนรู้สิ่งใหม่จะได้ผลดีขึ้น ถ้าได้มีการเชื่อมโยงหรือกระตุ้นความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีอยู่ และการเรียนรู้เนื้อหาที่ใกล้เคียงสถานการณ์จริงหรือมีประสบการณ์ตรงจากโจทย์ปัญหา จะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้น

เนื่องจากการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนกลุ่มย่อย การได้แสดงออก แสดงความคิดเห็นหรืออภิปรายถกเถียงกันจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจและเรียนรู้สิ่งนั้นได้ดีขึ้น การจัดกิจกรรมโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลกเป็นบริบทของการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชาที่ตนศึกษาไปพร้อมกันด้วย การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงาน ที่ต้องอาศัยความเข้าใจและการแก้ไขปัญหาเป็นหลัก

สิ่งสำคัญในการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานคือปัญหา เพราะปัญหาที่ดีจะเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจใฝ่แสวงหาความรู้ในการเลือกศึกษาปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงพื้นฐาน ความรู้ความสามารถของผู้เรียน ประสบการณ์ความสนใจและภูมิหลังของ

ผู้เรียน เพราะคนเรามีแนวโน้มที่จะสนใจเรื่องใกล้ตัวมากกว่าเรื่องไกลตัว สนใจสิ่งที่มีความหมายและความสำคัญต่อตนเองและเป็นเรื่องที่ตนเอง สนใจใคร่รู้ ดังนั้นการกำหนดปัญหาจึงต้องคำนึงตัวผู้เรียนเป็นหลัก รวมถึงสภาพแวดล้อม และแหล่งเรียนรู้ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนที่เอื้ออำนวยต่อการแสวงหาความรู้ของผู้เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้จะเน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เผชิญหน้ากับปัญหาด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการคิดหลายรูปแบบ เช่น การคิดวิจารณ์ ถกเถียง คัดวิเคราะห์ คัดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

3.3.1 วัตถุประสงค์หรือผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ได้แก่

1. ได้ความรู้ที่สอดคล้องกับบริบทจริงและสามารถนำไปใช้ได้
2. พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การให้เหตุผล และนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ
3. ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองอย่างต่อเนื่อง
4. ผู้เรียนสามารถทำงานและสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
5. สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน
6. ความคงอยู่ (retention) ของความรู้จะนานขึ้น

3.3.2 ลักษณะสำคัญของการจัดกิจกรรมโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

1. ใช้ปัญหาที่สอดคล้องกับสถานการณ์จริงเป็นตัวกระตุ้นการแก้ปัญหาและเป็นจุดเริ่มต้นในการแสวงหาความรู้ ปัญหาที่เหมาะสมกับการนำมาจัดกิจกรรมควรมีลักษณะดังนี้
 - เป็นเรื่องจริงเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงและเกิดจากประสบการณ์ของผู้เรียนหรือผู้เรียนอาจมีโอกาสมองเห็นกับปัญหานั้น
 - ทำทาย กระตุ้นความสนใจ อาจตื่นเต้นบ้าง เป็นปัญหาที่ยังไม่มีคำตอบชัดเจนตายตัว เป็นปัญหาที่มีความซับซ้อน คลุมเครือ หรือผู้เรียนเกิดความสับสน
 - เป็นปัญหาที่พบบ่อย มีความสำคัญ มีข้อมูลประกอบเพียงพอสำหรับการค้นคว้าได้ ฝึกทักษะการตัดสินใจโดยข้อเท็จจริง ข้อมูลข่าวสาร ตรรกะ เหตุผล และตั้งสมมติฐาน
 - เชื่อมโยงความรู้เดิมกับข้อมูลใหม่ สอดคล้องกับเนื้อหา/แนวคิดของหลักสูตร มีการสร้างความรู้ใหม่ บูรณาการระหว่างบทเรียน นำไปประยุกต์ใช้ได้
 - ปัญหาซับซ้อนที่ก่อให้เกิดการทำงานกลุ่มร่วมกัน มีการแบ่งงานกันทำโดยเชื่อมโยงกัน ไม่แยกส่วน เหมาะสมกับเวลา เกิดแรงจูงใจในการแสวงหาความรู้ใหม่

- ชักจูงให้เกิดการอภิปรายได้กว้างขวาง ปัญหาที่เป็นประเด็นขัดแย้ง ข้อถกเถียงในสังคมที่ยังไม่มีข้อยุติ เป็นปลายเปิด ไม่มีคำตอบที่ชัดเจน มีหลายทางเลือก/หลายคำตอบ สัมพันธ์กับสิ่งที่เคยเรียนรู้ มาแล้ว มีข้อพิจารณาที่แตกต่าง แสดงความคิดเห็นได้หลากหลาย

- ปัญหาที่สร้างความเดือดร้อน เสียหาย เกิดโทษภัยเป็นสิ่งที่ไม่ดีหากใช้ข้อมูลโดยลำพังคนเดียวอาจทำให้ตอบปัญหาผิดพลาด

- ปัญหาที่มีการยอมรับว่าจริง ถูกต้อง แต่ผู้เรียนไม่เชื่อจริง ไม่สอดคล้องกับความคิดของผู้เรียน

- ปัญหาที่อาจมีคำตอบหรือแนวทางในการแสวงหาคำตอบได้หลายทาง ครอบคลุมการเรียนรู้ ที่กว้างขวางหลากหลายเนื้อหา

- ปัญหาที่มีความยากความง่ายเหมาะสมกับพื้นฐานของผู้เรียน

- ปัญหาที่ไม่สามารถหาคำตอบได้ทันที ต้องการการสำรวจ ค้นคว้าและการรวบรวมข้อมูลหรือ ทดลองดูก่อน ไม่สามารถที่จะคาดเดาหรือทำนายได้ง่ายๆว่าต้องใช้ความรู้อะไร

- ปัญหาที่ส่งเสริมความรู้ด้านเนื้อหาทักษะ สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษา

- ใช้สื่อหลากหลายรูปแบบในการระบุปัญหา เช่น ข้อความบรรยาย รูปภาพ วิดีทัศน์ สั้นๆ ข้อมูลจากผลการทดลองในห้องปฏิบัติการ ข่าว บทความจากหนังสือพิมพ์ วารสาร สิ่งพิมพ์

2. บุคลากรเนื้อหาความรู้ในสาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง กับปัญหานั้น

3. เน้นกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบ

4. เรียนเป็นกลุ่มย่อย โดยมีครูหรือผู้สอนเป็นผู้สนับสนุนและกระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมกันสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นในกลุ่ม

ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ และเรียนโดยการกำกับตนเอง (Self-directed Learning) กล่าวคือ สามารถประเมินตนเองและบ่งชี้ความต้องการได้ จัดระบบประเด็นการเรียนรู้ได้อย่างเที่ยงตรง รู้จักเลือกและใช้แหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสม เลือกกิจกรรมการศึกษาค้นคว้า แก้ปัญหาที่ตรงประเด็น มีประสิทธิภาพ บ่งชี้ข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องได้ และคัดแยกออกได้อย่างรวดเร็ว ประยุกต์ใช้ความรู้ใหม่เชิงวิเคราะห์ได้ และรู้จักขั้นตอนการประเมิน

3.3.3 บทบาทของครูในการจัดกิจกรรมโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

1. ทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยการความสะดวก หรือผู้ให้คำปรึกษาแนะนำ

2. เป็นผู้กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ มิได้เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนโดยตรง

3. ใช้ทักษะการตั้งคำถามที่เหมาะสม

4. กระตุ้นและส่งเสริมกระบวนการกลุ่ม ให้กลุ่มดำเนินการตามขั้นตอนของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
5. สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนและเน้นให้ผู้เรียนตระหนักว่าการเรียนรู้เป็นความรับผิดชอบของผู้เรียน
6. กระตุ้นให้ผู้เรียนเอาความรู้เดิมที่มีอยู่มาใช้อภิปรายหรือแสดงความคิดเห็น
7. สนับสนุนให้กลุ่มสามารถตั้งประเด็นหรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้/แก้ปัญหาได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรมที่ครูกำหนด
8. หลีกเลี่ยงการแสดงความคิดเห็นหรือตัดสินว่าถูกหรือผิด
9. ส่งเสริมให้ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้ของตนเอง รวมทั้งเป็นผู้ประเมินทักษะของผู้เรียนและกลุ่ม พร้อมการให้ข้อมูลย้อนกลับ

3.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case Study)

(กระทรวงศึกษาธิการ, 2558) กล่าวว่า กรณีศึกษา คือ “เรื่องราวที่มีข้อความบรรยาย” หรือ “เรื่องราวที่ใช่สำหรับศึกษา” (Herreid, 1997) สาขาแรกเริ่มที่ใช้กรณีศึกษามาช่วยในการเรียนการสอนคือกลุ่มสาขาธุรกิจและสาขาการแพทย์ ทั้งนี้เพราะ ลักษณะของกรณีศึกษาจะมีเนื้อหาที่เป็นปัญหาท้าทายให้ผู้เรียนได้คิดแก้ปัญหาก่อนที่จะได้ลงมือปฏิบัติมันเอง ซึ่งการนำกรณีศึกษาเข้ามาใช้จัดเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เรียกว่า Problem-based Learning (PBL) เป็นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เป็นผลมาจากการแก้ปัญหาโดยใช้ความรู้ที่ ผู้เรียนทำการสืบค้นเอง (Barrows and Tamblyn, 1980) ซึ่งการสอนโดยใช้กรณีศึกษานั้นจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิทยาศาสตร์ในบริบทของสิ่งต่างๆ หรือสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนรู้อแล้ว ทำให้ง่ายต่อการเชื่อมโยงแนวคิดวิทยาศาสตร์ที่เป็นนามธรรมกับสิ่งต่างๆ ที่ผู้เรียนเคยรู้ เคยเห็น และเคยใช้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้นจึงเป็นที่ ยอมรับว่ากรณีศึกษาทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพด้วยเหตุผล ดังนี้คือ 1) ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองบนพื้นฐานจากสิ่งที่รู้อยู่แล้วกับสิ่งที่ผู้เรียนสนใจนำมาสัมพันธ์ กับกรณีศึกษา ทำให้พัฒนาการสร้างความหมายทางวิทยาศาสตร์ นำไปสู่การสืบค้นต่อไป 2) ในระหว่างที่ผู้เรียนวิเคราะห์กรณีศึกษานั้น ผู้เรียนจะต้องทำงานเป็นกลุ่มอย่างร่วมมือรวมใจกันเพื่อหา ข้อสรุปของกลุ่มว่าใครจะอะไรบางจากกรณีศึกษา และอยากรู้อะไรเพิ่มเติมอีกบ้าง และ 3) ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การเคารพความคิดซึ่งกันและกัน รวมทั้งมีกระบวนการปรับแนวความคิดที่คลาดเคลื่อนของสมาชิกในระหว่างที่มีการอภิปรายในกลุ่ม

กรณีศึกษา สามารถใช้ได้ทั้งด้านการสอนและการประเมิน (Dori and Herscovitz, 1999) ซึ่งการใช้กรณีศึกษาช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง โดยกรณีศึกษาที่นำมาใช้ในห้องเรียนวิทยาศาสตร์ นั้นควรเป็นปัญหาทางวิทยาศาสตร์ในปัจจุบันที่ผู้เรียนพบในชีวิตประจำวันหรือพบเห็นในข่าวที่ทำให้นักเรียน รู้สึกว่าวิทยาศาสตร์เป็นสิ่งใกล้ตัวผู้เรียน ซึ่งสามารถนำมาดัดแปลง เพื่อเป็นตัวอย่งใหญ่เรียนได้ศึกษา วิเคราะห์ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหาและสามารถแก้ไขปัญหาทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างมีเหตุผล (Herreid, 1994; 1997 และสุคนธ์ และคณะ, 2545) นักการศึกษาที่สนใจการใช้กรณีศึกษาสำหรับการสอนวิทยาศาสตร์ระบุว่ามี ประสิทธิภาพที่จะช่วยทำให้ผู้เรียน มีผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้นทั้งด้านความเข้าใจเนื้อหาวิทยาศาสตร์ การตั้งคำถาม และ การคิดวิพากษ์วิจารณ์ นอกจากนี้การใช้กรณีศึกษาในการสอนวิทยาศาสตร์ยังช่วยส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้ออำนวยต่อการสร้างองค์ความรู้ ด้วยตนเองของผู้เรียน และยังเหมาะแก่การใช้เป็นอีกรูปแบบหนึ่งสำหรับการวัดและประเมินผลผู้เรียนเกี่ยวกับ ทักษะการคิดได้อีกด้วย ซึ่งกรณีศึกษาที่นำมาใช้มีลักษณะเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง เป็นตัวอย่งที่นำมาใช้สำหรับการศึกษาได้อย่างเหมาะสม โดยลักษณะของกรณีศึกษาแบ่งออกเป็น

กรณีศึกษาปลายปิด (close-ended case study) คือกรณีศึกษามีแนวทางการแก้ปัญหาไว้เรียบร้อยแล้ว และกรณีศึกษาปลายเปิด (open-ended case study) เป็นกรณีศึกษาที่ยังไม่ระบุแนวทางการแก้ปัญหาและรอการ แก้ปัญหาจากผู้เรียน

องค์ประกอบที่สำคัญในการใช้กรณีศึกษาสำหรับห้องเรียนวิทยาศาสตร์นั้นควรมีองค์ประกอบใน 3 ด้านหลัก ได้แก่ กรณีศึกษาที่ใช้ กิจกรรมผู้เรียน และบรรยากาศในห้องเรียน (Dori and Herscovitz, 1999) โดยในแต่ละองค์ประกอบควรมีลักษณะที่สำคัญ ๆ ดังต่อไปนี้

1. กรณีศึกษาที่ใช้ ควรมีลักษณะดังนี้ เขียนด้วยความบรรยายที่ชัดเจนเข้าใจคำสอดคล้องกัน และไม่ควรมีความยาวจนเกินไป มีเนื้อหาบนพื้นฐานของเรื่องจริง และมีความสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของผู้เรียน มีจุดเน้นที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ธรรมชาติ หรือขอปัญหา หรือความท้าทายในดานวิทยาศาสตร์ กระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งคำถาม เพื่อนำไปสู่การสืบเสาะหาความรู้หรือแนวทางการแก้ปัญหาต่อไป (หากเป็นกรณีศึกษาแบบปิดที่มีแนวทางการแก้ปัญหาแล้ว ควรมีการนำเสนอแนวทางนั้น ๆ อย่างมีเหตุผลตาม หลักการทางวิทยาศาสตร์) และส่งเสริมให้มีการบูรณาการทางวิชาการเช่น มีเนื้อหาเกี่ยวกับเทคโนโลยี สิ่งแวดล้อมและสังคม นอกเหนือจากเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์

2. กิจกรรมผู้เรียน ควรมีลักษณะดังนี้

2.1 สร้างคำถามใหญ่เรียนที่ส่งเสริมทักษะการคิดหลายด้าน เช่น ความเข้าใจได้ แยกได้อย่างเหมาะสม การตั้งคำถามหรือนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์โดยคำนึงถึงข้อดีข้อเสียของแต่ละแนวทางการแก้ปัญหา

2.2 ทำกิจกรรมเพิ่มเติมอื่นๆ เช่น การทดลอง การเขียนแผนผังแนวคิด การอภิปรายในชั้นเรียน การออกสำรวจ การโต้วาที เป็นต้น

2.3 การบูรณาการเพิ่มเติมด้วยกิจกรรมทางสิ่งแวดล้อม หรือกิจกรรมทางสังคม

3. บรรยากาศในห้องเรียน ควรมีลักษณะ ดังนี้

3.1 ส่งเสริมให้นักเรียนมีอิสระในการเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

3.2 การเรียนแบบร่วมมือในกลุ่มเล็ก ๆ

3.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนประเมินตนเอง

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับภรณีศึกษานั้น (สคนธ, 2545) ได้นำเสนอขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียม ควรมีการแนะนำวิธีการศึกษากรรณีให้ชัดเจนถึงจุดมุ่งหมายหรือปัญหาที่ผู้เรียน จะต้องพิจารณาการตอบคำถามหลังการอ่าน และแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม กลุ่มละ 5-7 คน

2. ขั้นเสนอกรรณีศึกษา ผู้สอนอาจมีการใช้สื่อประกอบ เช่น เอกสาร หรือ รูปภาพ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนในขั้นวิเคราะห์

3. ขั้นวิเคราะห์ ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายระดมพลังสมอง รวบรวมข้อมูลวิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกรรณีศึกษา เพื่อตัดสินใจหาแนวทางแก้ปัญหาและสรุปผลการอภิปรายของสมาชิกกลุ่ม อาจมีตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลการอภิปรายต่อชั้นเรียน หรือเป็นอภิปรายทั้งชั้นเรียนก็ได้

4. ขั้นสรุป ผู้เรียนทั้งชั้นเรียนร่วมกับผู้สอนอภิปรายหาข้อสรุปเกี่ยวกับสาเหตุของปัญหา และแนวทางในการตัดสินใจแก้ปัญหาจากกรรณีศึกษา ซึ่งควรสอดคล้องกับหลักการทางวิทยาศาสตร์

5. ขั้นประเมิน สามารถประเมินได้จากการตอบปัญหา การสังเกตการรวมสนทนา การรายงาน การตอบคำถาม และการทำงานกลุ่มของผู้เรียน

3.5 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผสมผสานเทคโนโลยี (Blended Technology)

(Graham, 2003) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผสมผสานเทคโนโลยี (Blended Technology) หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ผสมผสานกับการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่ผู้เรียนผู้สอนไม่เผชิญหน้ากันหรือการใช้แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่หลากหลาย กระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมเกิดขึ้นจากยุทธวิธีการเรียนการสอนที่หลากหลายรูปแบบ เป้าหมายอยู่ที่การให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้เป็นสำคัญการสอนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสานนั้นผู้สอน สามารถใช้วิธีการสอนสองวิธีหรือมากกว่าในการเรียนการสอน เช่น ผู้สอนนำเสนอเนื้อหาบทเรียนผ่านเทคโนโลยีผนวกกับการสอนแบบเผชิญหน้า แต่หลังจากนั้นผู้สอนนำเสนอเนื้อหาบทความเว็บ จากนั้นติดตามการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้โอเอิลเอ็มเอส (Learning Management System) ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องแล็บ หลังจากนั้นสรุปบทเรียน ด้วยการอภิปรายร่วมกับอาจารย์ผู้สอนในห้องเรียน

การเรียนแบบผสมผสาน สามารถนำมาสรุปได้เป็น 3 มิติ กล่าวไว้คือ การผสมผสานการสอนผ่านสื่อการสอน การผสมผสานวิธีการเรียนการสอน และการผสมผสานระหว่างการสอนแบบเผชิญหน้ากับการสอนออนไลน์

ลักษณะของการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Types and Models) Blended Learning เป็นการบูรณาการ online learning และ face-to-face meetings เข้าด้วยกันข้อสมมติของชุมชนการเรียนรู้ในลักษณะนี้ คือ 1) ผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์ และร่วมมือกันที่ลึกซึ้งขึ้น และ 2) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่มที่มีการจัดวางการทำงานกลุ่มเป็นอย่างดี ด้วยการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วย ก่อน และ/หรือหลังจากมี face-to-face learning แล้ว ก็ได้ ซึ่งอาจจะรวมถึง pre-event activities เพื่อ warm-up ก่อนมีการประชุมเป้าหมายก็เพื่อการสร้างมนุษยสัมพันธ์ในระหว่างผู้เรียน สร้างความรู้สึกการเป็นทีมร่วมกันซึ่งจะส่งผลต่อประสิทธิภาพ และ ความรวดเร็วในการทำงานกลุ่ม อาจมีการปฐมนิเทศ แนะนำ ชี้แจง ก่อนเรียนทาง Web conferences, online discussions, และ conference ซึ่งจะทำให้มีการเปิดใจกว้าง ที่จะเรียนรู้ร่วมกันแลกเปลี่ยนการเรียนรู้กัน ถ้าหากสุดท้ายผู้เรียนจะต้องมาพบกันในห้องเรียนแบบเดิมหรือในอีกกรณีตัวอย่างหนึ่ง คือการให้มี Follow-up learning community หลังจาก มี face-to-face event แล้ว ชุมชนการเรียนรู้ในลักษณะนี้ อาจด้วยการให้ผู้เรียนทำ group projects, discussing research findings, และ mentoring peers เป็นต้น หรือลักษณะ end-to-end communities ที่รวมทั้ง pre-event และ follow-up learning activities ด้วย ผู้เรียนบางคนอาจชอบ end-to-end

community มากกว่า เพราะ face-to-face meeting แบบปกติ มักเป็นเรื่องปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม ที่จะมาร่วมมือกันทำงาน ตัวอย่างเช่น ครูอาจใช้ ice-breaker community สำหรับ prework และแนะนำ เรื่องต่าง ๆ ให้กับผู้เรียน ใช้ face-to-face experiential workshop ในการให้ความชัดเจนเรื่องจุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละคน และใช้ follow-up community ในการ coaching และ mentoring เพื่อให้ผู้เรียนได้บรรลุจุดประสงค์ที่วางไว้

3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

(ณัฐกิตติ์ นาทา, 2559) การพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และคิดวิเคราะห์ของนักเรียน โดยใช้การเรียนรู้โดยเน้นภาระงานและการโค้ช การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานศึกษาและความต้องการในการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และคิดวิเคราะห์ของนักเรียน โดยใช้การเรียนรู้โดยเน้นภาระงานและการโค้ช 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาหลักสูตรและคู่มือฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และคิดวิเคราะห์ของนักเรียน โดยใช้การเรียนรู้โดยเน้นภาระงานและการโค้ช 3) เพื่อทดลองใช้หลักสูตรและคู่มือฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และคิดวิเคราะห์ของนักเรียน โดยใช้การเรียนรู้โดยเน้นภาระงานและการโค้ช 4) เพื่อศึกษาความสามารถด้านทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้โดยเน้นภาระงานและการโค้ชก่อนเรียนและหลังเรียน และ 5) เพื่อประเมินและปรับปรุงหลักสูตร และคู่มือฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และคิดวิเคราะห์ของนักเรียน โดยใช้การเรียนรู้โดยเน้นภาระงานและการโค้ช กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการอบรม คือ นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูชั้นปีที่ 5 สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 28 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการโค้ช คือ นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูชั้นปีที่ 5 สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 6 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังเรียน กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 233 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ หลักสูตรและคู่มือฝึกอบรม แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้โดยเน้นภาระงาน แบบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ แบบวัดความสามารถด้านทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และคิดวิเคราะห์ แบบประเมินความสามารถการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ และแบบประเมินความสามารถการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการ

ทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1. การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานและความต้องการจากการวิเคราะห์เอกสาร สัมภาษณ์ และสนทนากลุ่มย่อย พบว่า หลักสูตรฝึกอบรมมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนา นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ประกอบไปด้วย 1) สภาพปัญหาและความจำเป็นของหลักสูตร 2) หลักการของหลักสูตร 3) จุดมุ่งหมายของหลักสูตร 4) สารการเรียนรู้ประจำหน่วย 5) กระบวนการฝึกอบรม 6) กิจกรรมการเรียนรู้ 7) สื่อและแหล่งเรียนรู้ และ 8) การวัดและ ประเมินผลหลักสูตร โดยมีกระบวนการอบรมชื่อว่า SBADF ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 เร้าความสนใจ (Stimulation) ขั้นที่ 2 ระดมพลังสมอง (Brainstorming) ขั้นที่ 3 ปฏิบัติงาน (Action) ขั้นที่ 4 สรุปและอภิปราย (Discussion) และขั้นที่ 5 สะท้อนผล (Reflection) 2.หลักสูตร ฝึกอบรมฉบับร่างมีความสอดคล้องในภาพรวม ได้ค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.60) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.43) มีความสอดคล้องระดับมากที่สุด และหลักสูตรฝึกอบรมฉบับร่างมีความเหมาะสมใน ภาพรวมได้ค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.65) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.= 0.47) มีความเหมาะสมระดับ มากที่สุด ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทักษะการอ่าน...สะพานสูง ความสำเร็จ หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ทักษะการคิด...พิชิตเป้าหมาย หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 task-based learning: แนวคิดมุ่งเน้นปฏิบัติงาน และหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี นำทฤษฎีสู่ การปฏิบัติ 3. การทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรม พบว่า นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้หลังอบรมสูงกว่าก่อนอบรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ภาพรวมทุกโรงเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.48) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.= 0.72) แสดงว่ามีความสามารถในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ระดับ มาก และความสามารถการจัดการเรียนรู้ภาพรวมทุกโรงเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.58) ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D. = 0.26) แสดงว่า มีความสามารถในการจัดการเรียนรู้ระดับมากที่สุด 4. การประเมิน หลักสูตรพบว่า เป็นหลักสูตรที่ช่วยพัฒนานักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูให้มีความสามารถด้าน การจัดการเรียนรู้สูงขึ้น ตอบสนองความต้องการผู้อบรม มีทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ มีการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้อบรมแสดงความคิดเห็น 5. ความสามารถด้านทักษะการอ่านเชิง วิเคราะห์และคิดวิเคราะห์ของนักเรียนโดยใช้การเรียนรู้โดยเน้นภาระงานและการโค้ชหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

(สุนน ไวยบุญญา, 2557) การพัฒนาหลักสูตรเสริมสมรรถนะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ของนักศึกษาครูที่ส่งเสริมทักษะการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อ พัฒนาหลักสูตรเสริมสมรรถนะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาครูที่ส่งเสริมทักษะการ สื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย และ 2) เพื่อประเมินประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสมรรถนะการจัด

ประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาครูที่ส่งเสริมทักษะการสื่อสารสำหรับเด็ก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบอาสาสมัคร (Volunteer sampling) เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 5 สาขาวิชาการศึกษาศิลปะวัฒนธรรม คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ปีการศึกษา 2556 จำนวน 6 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยหลักสูตรเสริมสมรรถนะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาครู คู่มือการใช้หลักสูตร แบบสอบถาม แบบสังเกตการสอน แบบทดสอบ และแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาครูที่มีต่อหลักสูตรเสริมสมรรถนะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเหมาะสม การทดสอบ The Mann-Whitney U Test และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1. หลักสูตรเสริมสมรรถนะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาครูที่ส่งเสริมทักษะการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัยมีค่าความเหมาะสมของหลักสูตรมีความเหมาะสมตามเกณฑ์มากที่สุด 1.0 (CVR > .99, N = 5) และมีการตรวจสอบประสิทธิภาพก่อนนำไปใช้จริงโดยผู้เชี่ยวชาญ 2. ประสิทธิภาพของหลักสูตรเสริมสมรรถนะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาครูที่ส่งเสริมทักษะการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า 2.1) นักศึกษาครูมีด้านความรู้เกี่ยวกับหลักสูตรก่อนและหลังด้วยการวิเคราะห์สถิติ The Mann-Whitney U Test ได้ค่า = 2.33 ซึ่งมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.2) นักศึกษาครูมีความสามารถในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัยด้านการเขียนแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาพรวมอยู่ในระดับสูงมาก 2.3) นักศึกษาครูมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรเสริมสมรรถนะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 2.4) ทักษะการสื่อสารของเด็กปฐมวัยหลังจากได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยนักศึกษาครูมีพัฒนาการด้านทักษะการสื่อสารดีขึ้น สามารถฟัง พูดอ่าน เขียน และสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ในระดับดีมาก 2.5) เด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาครูภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

(เอกชัย พุทธสอน, 2557) แนวโน้มการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่ การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่ และ 2) นำเสนอแนวโน้มการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิเคราะห์เอกสารการวิจัย และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยใช้แบบวิเคราะห์เอกสาร และการสัมภาษณ์ด้วยแบบสอบถามตามวิธีวิจัยแบบเดลฟายจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 17 ท่าน แล้วนำมาสรุปการได้ฉันทามติจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และนำเสนอแนวโน้มการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่ โดยการตรวจสอบและประเมินผลแนวโน้มจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 7 ท่าน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการวิเคราะห์ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่ ได้แก่

(1.1) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมคือ มีความสามารถในการแสวงหาความรู้เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (1.2) ทักษะสารสนเทศ สื่อ และ เทคโนโลยีคือ มีทักษะการรู้ การใช้ และการจัดการด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีสารสนเทศให้เท่าทันอยู่เสมอ และ (1.3) ทักษะชีวิตและการทำงาน คือ มีทักษะในการปรับตัวให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมและสภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้ 2) แนวโน้มการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่ ได้แก่ (2.1) แนวโน้มด้านหลักการและนโยบาย คือ เน้นการเรียนรู้อยู่บนพื้นฐานของการศึกษาผู้ใหญ่ (2.2) แนวโน้มด้านคุณลักษณะทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คือ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และทักษะชีวิตและการทำงาน (2.3) แนวโน้มด้านการจัดกระบวนการเรียนรู้ คือ การส่งเสริมรูปแบบ การปฏิบัติจริง และ (2.4) แนวโน้มด้านการสนับสนุนและส่งเสริม คือ การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้จากทุกภาคส่วนในสังคม

จากงานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ข้างต้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยดังกล่าวออกเป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ วัตถุประสงค์ของงานวิจัย กลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังตารางที่ 9



ตารางที่ 9 การวิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัย	สาระสำคัญ			
	วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
ณัฐกิตติ นาทา (2559)	<p>1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานศึกษาและ ความต้องการในการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ของ นักศึกษาฝึก ประสบการณ์วิชาชีพ ครู</p> <p>2. เพื่อออกแบบและ พัฒนาหลักสูตรและ คู่มือฝึกอบรบการ จัดการเรียนรู้ของ นักศึกษาฝึกประส บการณวิชาชีพครู</p> <p>3. เพื่อทดลองใช้ หลักสูตรและคู่มือ ฝึกอบรบการจัดการ เรียนรู้ของนักศึกษา ฝึกประสบการณ์ วิชาชีพการเรี นรู้ โดยเน้นภาระงาน และการโค้ช</p>	<p>นักศึกษาฝึก ประสบการณ์วิชาชีพ ครูชั้นปีที่ 5 สาขาวิชาการสอน ภาษาไทย คณะ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 28 คน</p> <p>กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ การโค้ช คือ นักศึกษา ฝึกประสบการณ์ วิชาชีพครูชั้นปีที่ 5 สาขาวิชาการสอน ภาษาไทย คณะ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 6 คน และ นักเรียนชั้นมัธยม ศึกษาปีที่ 2 ที่กำลัง เรียน กำลังเรียนใน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 233 คน</p>	<p>หลักสูตรและคู่มือ ฝึกอบรบ แผนการจัดการ เรียนรู้โดยใช้การ เรียนรู้โดยเน้น ภาระงาน แบบวัต ความรู้ความ เข้าใจเกี่ยวกับ การจัดการเรียนรู้ แบบวัต ความสามารถ ด้านทักษะการ อ่านเชิงวิเคราะห์ และคิดวิเคราะห์ แบบประเมิน ความ สามารถการเขียน แผนการจัดการ เรียนรู้ และ แบบประเมิน ความสามารถการ จัดการเรียนรู้</p>	<p>ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบ ค่าทีแบบไม่เป็น อิสระต่อกัน วิเคราะห์ข้อมูล เชิงคุณภาพโดย การวิเคราะห์ เชิงเนื้อหา</p>

ตารางที่ 9 การวิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

ผู้วิจัย	สาระสำคัญ			
	วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
	<p>4. เพื่อศึกษาความสามารถด้านทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้โดยเน้นภาระงานและการโค้ชก่อนเรียนและหลังเรียน</p> <p>5. เพื่อประเมินและปรับปรุงหลักสูตร และคู่มือฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ความสามารถด้านทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้โดยเน้นภาระงานและการโค้ชก่อนเรียนและหลังเรียน</p>			

ตารางที่ 9 การวิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

ผู้วิจัย	สาระสำคัญ			
	วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
สุมน ไวย บัญญา (2557)	<p>1. เพื่อพัฒนาหลักสูตรเสริมสมรรถนะการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาครูที่ส่งเสริมทักษะการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย</p> <p>2. เพื่อประเมินประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสมรรถนะการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาครูที่ส่งเสริมทักษะการสื่อสารสำหรับเด็ก</p>	<p>เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 5 สาขาวิชาการศึกษาศาสตรมหาวิทาลัยราชภัฏสวนดุสิต ปีการศึกษา 2556 จำนวน 6 คน</p>	<p>หลักสูตรเสริมสมรรถนะการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาครู คู่มือการใช้หลักสูตรแบบสอบถามแบบสังเกตการสอน แบบทดสอบและแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาครูที่มีต่อหลักสูตรเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้</p>	<p>ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าความเหมาะสม การทดสอบ The Mann-Whitney U Test และการวิเคราะห์เนื้อหา</p>

ตารางที่ 9 การวิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

ผู้วิจัย	สาระสำคัญ			
	วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
เอกชัย พุทธสอน (2557)	<p>1. วิเคราะห์ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่</p> <p>2. นำเสนอแนวโน้มการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่</p>	ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 17 ท่าน	<p>แบบวิเคราะห์เอกสาร และการสัมภาษณ์ด้วยแบบสอบถามตามวิธีวิจัยแบบเดลฟาย แล้วนำมาสรุปการได้ฉันทามติ จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และนำเสนอแนวโน้มการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่ โดยการตรวจสอบและประเมินผลแนวโน้มจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 7 ท่าน</p>	ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์เนื้อหา

4. แนวคิดเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

4.1 ความสำคัญของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

(สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558) กล่าวว่า พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 กำหนดแนวการจัดการศึกษา โดยยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยจัดเนื้อหาสาระ และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันแก้ปัญหาและเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กอปรกับมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมและเทคโนโลยี ก่อให้เกิดทั้งผลดีและผลเสียต่อการดำเนินชีวิตในปัจจุบันของบุคคล ทำให้เกิดความยุ่งยาก ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการดำเนินชีวิตให้สามารถดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณค่ามีศักดิ์ศรี และมีความสุข

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดให้มีสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพ มุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่ได้จัดให้ผู้เรียนตามกลุ่มสาระที่ 8 กลุ่ม การเข้าร่วมและปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขกับกิจกรรมที่เลือกด้วยตนเอง ตามความถนัด และความสนใจอย่างแท้จริง การพัฒนาที่สำคัญ คือ การพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ให้ครบทุกด้าน ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย และมีคุณภาพ ปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคมและประเทศชาติ

4.2 วิสัยทัศน์ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

วิสัยทัศน์ของกลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เป็นกิจกรรมที่จัดอย่างเป็นกระบวนการด้วยรูปแบบ วิธีการที่หลากหลาย ให้ได้รับประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง มีความหมาย และมีคุณค่าในการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม มุ่งเสริมเจตคติ คุณค่าชีวิต ปลูกฝังคุณธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจตนเอง สร้างจิตสำนึกในธรรมชาติและสิ่ง แวดล้อม ปรับตัวและปฏิบัติตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ประเทศชาติและดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

4.3 ความหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เป็นกิจกรรมที่จัดอย่างเป็นกระบวนการด้านรูปแบบ วิธีการที่หลากหลายในการพัฒนาผู้เรียนด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคม มุ่งส่งเสริมเจตคติ คุณค่าชีวิต ปณิธานคุณธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจตนเอง สร้างจิตสำนึกในธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม ปรับตัวและปฏิบัติตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ประเทศชาติ และดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

4.4 เป้าหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมุ่งพัฒนาให้บุคคลรู้จักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่นมี วุฒิภาวะทางอารมณ์ มีกระบวนการคิด มีทักษะในการดำเนินชีวิตอย่างเหมาะสม และมีความสุข มีจิตสำนึก ในการรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว สังคมและประเทศชาติ โดยกำหนดเป้าหมายในการ จัด กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ดังนี้

1. ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย เกิดความรู้ความชำนาญ ทั้งวิชาการดูแล วิชาชีพอ่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น
2. ผู้เรียนค้นพบความสนใจ ความถนัด และพัฒนาความสามารถพิเศษเฉพาะตัว มองเห็นช่องทางในการสร้างงาน อาชีพในอนาคตได้เหมาะสมกับตนเอง
3. ผู้เรียนเห็นคุณค่าขององค์ความรู้ต่าง ๆ สามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปใช้ในการพัฒนาตนเอง และประกอบอาชีพ
4. ผู้เรียนพัฒนาบุคลิกภาพ เจตคติ ค่านิยมในการดำรงชีวิต และสร้างศีลธรรมจริยธรรม
5. ผู้เรียนมีจิตสำนึกและทำประโยชน์เพื่อสังคมและประเทศชาติ

4.5 หลักการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีหลักการ ดังนี้

1. มีการกำหนดวัตถุประสงค์และแนวปฏิบัติที่ชัดเจนเป็นรูปแบบ
2. จัดให้เหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความสนใจ ความถนัด และความสามารถของผู้เรียน
3. บูรณาการวิชาการกับชีวิตจริง ให้เรียนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต
4. ใช้กระบวนการกลุ่มในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ฝึกให้คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ จินตนาการที่เป็นประโยชน์และสัมพันธ์กับชีวิตในแต่ละช่วงวัยอย่างต่อเนื่อง
5. จำนวนสมาชิกมีความเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม

6. มีการกำหนดเวลาในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสม สอดคล้องกับวิสัยทัศน์และเป้าหมายของสถานศึกษา

7. ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการ มีครูเป็นที่ปรึกษา ถือเป็นหน้าที่และงานประจำโดยคำนึงถึงความปลอดภัย

8. ยึดหลักการมีส่วนร่วม โดยเปิดโอกาสให้ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ชุมชน องค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม

9. มีการประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรม โดยวิธีการที่หลากหลายและสอดคล้องกับกิจกรรมอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง โดยให้ถือว่าเป็นเกณฑ์การประเมินผลการผ่านช่วงชั้นเรียน

4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐาน ในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในครั้งนี้ โดยมุ่งศึกษางานวิจัยในบริบทผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(จันทร์เพ็ญ สุวรรณคร, 2558) กระบวนการทัศน์การจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างการใช้ทักษะชีวิตและอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของกระบวนการทัศน์การจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างการใช้ทักษะชีวิตและอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) ประเมินประสิทธิผลของการใช้กระบวนการทัศน์การจัดกิจกรรมแนะแนว และ 3) ขยายผลกระบวนการทัศน์การจัดกิจกรรมแนะแนว กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนดอนคาวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 9 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 เป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวน 36 คน กลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียนจำนวน 31 คนรวมทั้งสิ้น 67 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยกระบวนการทัศน์การจัดกิจกรรมแนะแนว คู่มือการใช้หน่วยและแผนการจัดกิจกรรมแนะแนว แบบประเมินชิ้นงาน แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม แบบรายงานผลการใช้ทักษะชีวิต และอาชีพของตนเองก่อนหลังร่วมกิจกรรมแนะแนว แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงานของนักเรียน โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดนิทรรศการ วันแนะแนวอาชีพ และแบบบันทึกสะท้อนผลการจัดกิจกรรมแนะแนว วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ค่าที่แบบไม่อิสระ (t-test for dependent samples) แบบอิสระ (t-test for independent samples) และการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) ผลการวิจัย พบว่า 1. กระบวนการทัศน์การจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างการใช้ทักษะ

ชีวิตและอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีชื่อว่า UNIQUE มีหลักสำคัญในการจัดกิจกรรม 5 ด้าน คือ (1) การจัดกิจกรรมแนะแนว (2) การสร้างความรู้ (3) การเรียนรู้กลุ่มมนุษยนิยม (4) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ และ (5) การมีส่วนร่วมของชุมชน การจัดการกิจกรรมบูรณาการ 5 รูปแบบการสอนเข้าด้วยกัน คือ 1) การเรียนรู้แบบร่วมมือ 2) การใช้กิจกรรมเป็นฐาน 3) การใช้กรณีศึกษาเป็นฐาน 4) การใช้ปัญหาเป็นฐาน และ 5) การมีส่วนร่วมของชุมชนมี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ เป็นการพัฒนาการใช้ทักษะชีวิตและอาชีพอยู่บนพื้นฐานการสร้างความรู้อย่างเป็นระบบด้วยตนเอง การร่วมมือกันเรียนรู้จากกิจกรรมแนะแนวฝึกปฏิบัติประสบการณ์จริงจากการสนับสนุนแหล่งเรียนรู้ในชุมชน 2) วัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาการใช้ทักษะชีวิตและอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 3) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมประกอบด้วย 6 ขั้นตอน คือ (1) ทำความเข้าใจในข้อมูลและเนื้อหาอย่างกระจ่างชัด (Understanding Information and Content: U) (2) การสร้างเครือข่ายข้อมูล (Networking Information: N) (3) สืบค้นข้อมูลเพื่อวินิจฉัยปัญหา (Inquiring Information to Diagnose Problems: I) (4) ชักถามเพื่อสร้างทางเลือกหรือวิธีแก้ปัญหา (Questioning to Make Choices or Solutions: Q) (5) ใช้ประโยชน์ข้อมูลจากผลการวิเคราะห์ (Utilizing Information from Analysis: U) และ (6) นำเสนอผลงานและรายงานผล (Exhibiting and Results Reporting: E) 4) การวัดและประเมินผล สมรรถนะของผู้เรียนตามองค์ประกอบของการใช้ทักษะชีวิตและอาชีพ 7 ด้าน 15 ตัวชี้วัด และ 5) ปัจจัยสนับสนุน ประกอบด้วย (1) ชุมชนให้การสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ทุกขั้นตอนโดยร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมปฏิบัติและเป็นแหล่งฝึกประสบการณ์จริงให้แก่ผู้เรียน (2) บุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องให้ความร่วมมือจัดกิจกรรมจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ร่วมประเมินผลการใช้ทักษะชีวิตและอาชีพ และผลงานที่ผู้เรียนนำเสนอตามสภาพจริง และ (3) นักเรียนหมั่นศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองอย่างเป็นระบบ มีการทำงานเป็นกลุ่ม เน้นการร่วมมือกันเรียนรู้ ร่วมกิจกรรมฝึกปฏิบัติจากแหล่งเรียนรู้และสถานประกอบการในชุมชน ผลการหาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการที่ค้นตามเกณฑ์ E_1/E_2 เท่ากับ 81.57/ 81.27 2. ประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างการใช้ทักษะชีวิตและอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีผลสรุปดังนี้ 2.1) หลังร่วมกิจกรรมแนะแนวตามกระบวนการที่ค้นนักเรียนมีผลการใช้ทักษะชีวิตและอาชีพสูงกว่าก่อนร่วมกิจกรรมแนะแนวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.2) นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการเรียนรู้ตามกระบวนการจัดกิจกรรมแนะแนว มีผลการใช้ทักษะชีวิตและอาชีพแตกต่างกับนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีผลการใช้ทักษะชีวิตและอาชีพสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการ

จัดกิจกรรมแนะแนวแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ผลการขยายผลกระบวนทัศน์การจัดกิจกรรมแนะแนวพบว่านักเรียนกลุ่มขยายผลที่ร่วมกระบวนทัศน์การจัดกิจกรรมแนะแนวมีผลการใช้ทักษะชีวิตและอาชีพหลังร่วมกิจกรรมแนะแนวสูงกว่าก่อนร่วมกิจกรรมแนะแนว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

(พฤตยา เลิศมานพ, 2557) การบริหารกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวทางปฏิรูปการศึกษา ในทศวรรษที่สอง ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพการบริหารกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวทางปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สองของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษาและ ครูผู้สอนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้วงจรการบริหารงานคุณภาพ (PDCA) ของเดมมิ่ง เป็นกระบวนการศึกษาเกี่ยวกับการบริหารกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนซึ่งมีกรอบแนวคิด 3 ด้าน คือ 1. กิจกรรมนักเรียน 2. กิจกรรมแนะแนว และ 3. กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ รวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม จำแนกเป็น 3 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการบริหารกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ตอนที่ 3 ข้อมูลจากคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับแนวทางการบริหารกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ผลการวิจัยพบว่า 1. ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นหญิงมากกว่าชาย เป็นผู้บริหารสถานศึกษาร้อยละ 50 และเป็นครูผู้สอนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนร้อยละ 50 ส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับปริญญาโทและมีประสบการณ์การทำงานมากกว่า 10 ปีขึ้นไป 2. การบริหารกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 โดยภาพรวมอยู่ใน ระดับมากและรายกิจกรรมทุกกิจกรรมอยู่ในระดับมาก

(ณพัทธ์อร เสงสมบุรณ์, 2555) การนำเสนอแนวทางการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนจากการวิเคราะห์แนวปฏิบัติ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์สภาพและปัญหาของการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน 2) วิเคราะห์แนวทางการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนที่ดี 3) นำเสนอแนวทางการประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนสอดคล้องกับการประเมินตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มตัวอย่างเป็น 1) ครู จำนวน 1,240 คน 2) สถานศึกษาที่ปฏิบัติดี จำนวน 6 แห่ง 3) นักวิชาการจากกระทรวง จำนวน 10

คน และครูในสถานศึกษา ที่ปฏิบัติดีจำนวน 10 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ครูมีการประเมินคล้ายกับ
 แนวการวัดและประเมินผลการเรียนของกระทรวง แต่ในด้านสภาพปัญหาและปสรรค พบว่า
 คุณลักษณะอันพึงประสงค์และตัวชี้วัดมีลักษณะเป็นนามธรรม ยากต่อการวัด วิธีการวัดยังคงใช้การ
 วัดแบบเดิมเหมือนกับการวัดจิตพิสัย สำหรับเครื่องมือขาดความเป็นไปได้ในเชิงปฏิบัติและการตัดสิน
 ผลการประเมินไม่ตรง กับความเป็นจริง 2) สถานศึกษาที่ปฏิบัติปฏิบัติได้สอดคล้องกันตามแนวการ
 วัดและประเมินผลการเรียนของกระทรวง 3) แนวทางการประเมินต้องมีการกำหนดหน้าที่ให้ชัดเจน
 มีการประเมินอย่างเป็นระบบขั้นตอน สำหรับวิธีการวัด/ประเมินมีการแบ่งการประเมินเป็นสองส่วน
 โดยประเมินจากการบูรณาการในกลุ่มสาระการเรียนรู้และประเมินจากการจัดกิจกรรมของ
 สถานศึกษา และเครื่องมือประเมินใช้แบบสังเกตร่วมกับใบรายนักเรียนรวมทั้งผลงานที่นักเรียนทำ
 โดยระยะเวลาในการประเมินจะประเมินเป็นรายคาบเพื่อดูความก้าวหน้าของผู้เรียน

(อัคพงษ์ สุขมาตย์, 2553) การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของ
 นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ
 พัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิด
 จิตตปัญญาศึกษา ซึ่งคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา ประกอบด้วย ความ
 ตระหนักรู้ในตนเอง ความเมตตากรุณา และ จิตสาธารณะ โดยมีขั้นตอนการพัฒนาตามรูปแบบการ
 วิจัยและพัฒนา ดังนี้ ขั้นที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานเพนการศึกษา สำรว วิเคราะห์สภาพปัญหา
 ความต้องการ จำเป็นในการสร้างหลักสูตรเสริมสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้น
 ประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา พร้อมทั้งศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ
 จิตตปัญญาศึกษา และการพัฒนาหลักสูตร ซึ่งได้ผลสรุปว่า คุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่จำเป็นต้อง
 พัฒนาให้เกิดขึ้นในตัวนักเรียน คือ ความตระหนักรู้ในตนเอง ความเมตตากรุณา และจิตสาธารณะ
 ขั้นที่ 2 การพัฒนาหลักสูตร เพนการวางโครงสร้างหลักสูตรโดยนำข้อมูลที่ไดศึกษา ในขั้นตอนที่ 1
 มากำหนดหลักการและเหตุผล แนวคิดพื้นฐาน จุดมุ่งหมาย โครงสร้างหลักสูตร กิจกรรมการเรียนรู้
 สื่อการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ และแนวการวัดและประเมินผล ซึ่งยึดแนวคิดจิตตปัญญาศึกษาเป็นหลักใน
 การจัดกระบวนการเรียนรู้ ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 การสร้างความพร้อม ขั้นที่ 2 การเสริมสร้าง
 คุณลักษณะและการคิด และขั้นที่ 3 สร้างความเชื่อมโยงที่มุ่งให้นักเรียน ได้เรียนรู้จากการปฏิบัติ
 แลวนำโครงสร้างหลักสูตรไปใหญ่เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องพบว่า ทุกองค์
 ประกอบของหลักสูตรมีความเหมาะสมและสอดคล้อง จากนั้นจึงนำข้อมูลจากการประเมินโครงสร้าง
 หลักสูตรมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้โครงสร้างหลักสูตรดังกล่าวมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ขั้นที่ 3 การทดลอง

ไขหลักสูตร เป็นการนำหลักสูตรไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเมืองปตตานี จำนวน 35 คน ที่มีการจัดห้องเรียนแบบคละกันไคมาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยมีหน่วยการสุ่มคือห้องเรียน เป็นเวลา 20 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 40 ชั่วโมง โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบสองกลุ่มทดสอบก่อน-หลัง (Pretest-Posttest Control Group Design) พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ไคแก คุณลักษณะ ความตระหนักรู้ในตนเอง ความเมตตากรุณา และจิตสาธารณะ เปลี่ยนไปจากหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงว่าหลักสูตรมีประสิทธิภาพ ขั้นที่ 4 การปรับปรุงและแก้ไขหลักสูตร จากการประเมินผลการทดลองไขหลักสูตร พบว่า ทุกองค์ประกอบของหลักสูตรมีความเหมาะสมและสอดคล้อง แต่หลังการทดลองไขผู้วิจัยได้ปรับปรุง หลักสูตรโดย ปรับเวลาในการจัดกิจกรรม และปรับปรุงภาษาที่ใช้ให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

จากงานวิจัยที่เกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนข้างต้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยดังกล่าวออกเป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ วัตถุประสงค์ของงานวิจัย กลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตร เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังตารางที่ 10



ตารางที่ 10 การวิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ผู้วิจัย	สาระสำคัญ			
	วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
จันทร์เพ็ญ สุวรรณนคร (2558)	<p>1. พัฒนาและหาประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างการใช้ทักษะชีวิตและอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย</p> <p>2. ประเมินประสิทธิผลของการใช้กระบวนการจัดการกิจกรรมแนะแนว</p> <p>3. ขยายผลกระบวนการจัดการกิจกรรมแนะแนว</p>	<p>นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนดอนคาวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมเขต 9 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 เป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวน 36 คน กลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวน 31 คน รวมทั้งสิ้น 67 คน</p>	<p>กระบวนการจัดการกิจกรรมแนะแนว คู่มือการใช้หน่วยและแผนการจัดการกิจกรรมแนะแนว แบบประเมินชิ้นงาน แบบสังเกต พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม แบบรายงานผลการใช้ทักษะชีวิต และอาชีพของตนเอง ก่อนหลังร่วมกิจกรรมแนะแนว แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงานของนักเรียนโดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดนิทรรศการ วันแนะแนวอาชีพ และแบบบันทึกสะท้อนผลการจัดการกิจกรรมแนะแนว</p>	<p>ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การวิเคราะห์ค่าที่แบบไม่อิสระ (t-test for dependent samples) แบบอิสระ (t-test for independent samples) และการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)</p>

ตารางที่ 10 การวิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ต่อ)

ผู้วิจัย	สาระสำคัญ			
	วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
พฤตญา เลิศมานพ (2557)	เพื่อศึกษาสภาพการ บริหารกิจกรรม พัฒนาผู้เรียนตาม แนวทางปฏิรูป การศึกษาในทศวรรษ ที่สองของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขต พื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 1	ผู้บริหาร สถานศึกษาและ ครูผู้สอนกิจกรรม พัฒนาผู้เรียนของ โรงเรียนสังกัด สำนักงานเขต พื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 1	แบบสอบถามสภาพ การบริหารกิจกรรม พัฒนาผู้เรียนตาม แนวทางปฏิรูป การศึกษาในทศวรรษ ที่สองของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขต พื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 1	ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) และการ วิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)
ณพัทธ์อร เฮง สมบูรณ์ (2557)	1. วิเคราะห์สภาพ และปัญหาของการ ประเมินคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ของ ผู้เรียน 2. วิเคราะห์แนวทาง การประเมิน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์ของผู้เรียนที่ ดี	1. ครู จำนวน 1,240 คน 2.สถานศึกษาที่ ปฏิบัติดีจำนวน 6 แห่ง 3. นักวิชาการจาก กระทรวง จำนวน 10 คน และครูใน สถานศึกษา ที่ ปฏิบัติดีจำนวน 10 คน	แบบสังเกตร่วมกับใบ รายนามนักเรียนรวมทั้ง ผลงานที่นักเรียนทำ โดยระยะเวลาในการ ประเมินจะประเมิน เป็นรายคาบเพื่อดู ความก้าวหน้าของ ผู้เรียน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) และการ วิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)

ตารางที่ 10 การวิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ต่อ)

ผู้วิจัย	สาระสำคัญ			
	วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
	3. นำเสนอแนวทางการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน สอดคล้องกับการประเมินตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน			
อัคพงศ สุขมาตย (2553)	เพื่อพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา	นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเมืองปาดานี จำนวน 35 คน ที่มีการจัดห้องเรียนแบบคละกัน ไดมาดวยวิธีการสูมอยางงาย โดยมีหน่วยการสูม คือ หองเรียน เปน 20 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 40 ชั่วโมง	หลักสูตรเสริมสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา คู่มือการใช้หน่วยและแผนการจัดกิจกรรมเสริมสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และแบบประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์	ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)

5. แนวคิดของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

ทักษะชีวิตเป็นคุณลักษณะที่สำคัญสำหรับผู้เรียนท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน นอกจากผู้ปกครองมีหน้าที่ต้องดูแลเอาใจใส่แล้ว หน่วยงานหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องกับเด็กก็ต้องเข้ามาร่วมกันพัฒนาด้วยเช่นกัน เพราะทักษะชีวิตจะให้ความสำคัญในทุก ๆ ด้าน ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของชีวิตเด็กในการนำไปปรับใช้เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลที่สำคัญดังต่อไปนี้ 1) แนวคิดเกี่ยวกับยุคดิจิทัล 2) ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล 3) พลเมืองดิจิทัล 4) ทักษะที่เด็กและเยาวชนยุคใหม่ควรเรียนรู้ 5) ข้อควรปฏิบัติของพลเมืองดิจิทัลยุคใหม่ 6) การเป็นพลเมืองดิจิทัล 7) บทบาทครูในยุคดิจิทัล 8) การเรียนการสอนในยุคดิจิทัล 9) ทักษะที่จำเป็นของเด็กในยุคดิจิทัล 10) ความสำคัญของทักษะชีวิตกับการดำรงตนในสังคม 11) ประโยชน์ของทักษะชีวิต 12) การพัฒนาทักษะชีวิตที่จำเป็น 13) ปัจจัยที่สนับสนุนการเสริมสร้างทักษะชีวิต 14) แนวทางจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิต และ 15) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

5.1 แนวคิดเกี่ยวกับยุคดิจิทัล

(Media Smarts. (n.d.), March 11, 2018) กล่าวว่า ทุกวันนี้ผู้ใหญ่ส่วนใหญ่มักเรียกเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบันว่า Digital native ซึ่งหมายถึงกลุ่มคนที่เกิดและเติบโตในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล เด็กและเยาวชนเกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นดิจิทัลด้วยรูปแบบและช่องทางที่แสนง่ายดายในทุกที่และทุกเวลาที่ต้องการ ตัวอย่างการมีส่วนร่วมแบบออนไลน์ เช่น Social networking Instant-messaging (IM) Video-streaming การแชร์ภาพ และการใช้อินเทอร์เน็ตแบบเคลื่อนที่แม้ว่าการแนะนำเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตจะไม่ใช่เรื่องจำเป็นสำหรับเด็กและเยาวชนยุคดิจิทัล นอกจากนี้พวกเขาก็ยังสามารถพัฒนาทักษะเกี่ยวกับเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็วเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มคนที่มีอายุมากกว่า แต่ทว่าการใช้งานที่ปราศจากคำแนะนำก็ทำให้พวกเขายังคงเป็นเพียงผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมือสมัคร ซึ่งนำไปสู่ข้อกังวลและปัญหาต่าง ๆ เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เหมาะสมและถูกต้อง เพื่อให้ความรู้ในเรื่องดังกล่าวแก่เด็กและเยาวชน เด็กและเยาวชนจำเป็นต้องพัฒนาความรู้ การคิดเชิงวิเคราะห์ รวมถึงทักษะการสื่อสารและการจัดการสารสนเทศสำหรับยุคดิจิทัล นอกจากนี้จากการเพิ่มขึ้นของธุรกิจและบริการในรูปแบบออนไลน์ ผู้ที่มีทักษะการรู้ดิจิทัลมักจะเป็นผู้ได้รับประโยชน์ในการเข้าถึงบริการการ

สุขภาพและบริการจากภาครัฐ และโอกาสสำหรับการถูกว่าจ้างงาน การศึกษา และการมีส่วนร่วมของภาคประชาชน ดังนั้นในบทความนี้จึงนำเสนอแง่มุมและหลักการสำคัญต่าง ๆ เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล รวมถึงทักษะและความสามารถต่าง ๆ ที่สำคัญและจำเป็นภายใต้การรู้ดิจิทัลดังนี้ ความสามารถสำหรับการรู้ดิจิทัลสามารถแบ่งเป็น 3 ส่วนที่สำคัญ ได้แก่ ใช้ (Use) เข้าใจ (Understand) และสร้าง (Create)

ใช้ (Use) หมายถึง ความคล่องแคล่วทางเทคนิคที่จำเป็นในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ทักษะและความสามารถที่เกี่ยวข้องกับคำว่า “ใช้” ครอบคลุมตั้งแต่เทคนิคขั้นพื้นฐาน คือ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรมประมวลผลคำ (Word processor) เว็บเบราว์เซอร์ (Web browser) อีเมล และเครื่องมือสื่อสารอื่น ๆ สู่วิธีขั้นสูงขั้นสำหรับการเข้าถึงและการใช้ความรู้ เช่น โปรแกรมที่ช่วยในการสืบค้นข้อมูล หรือ เสิร์ชเอนจิน (Search engine) และฐานข้อมูลออนไลน์ รวมถึงเทคโนโลยีอุบัติใหม่ เช่น Cloud computing

เข้าใจ (Understand) คือ ชุดของทักษะที่จะช่วยผู้เรียนเข้าใจบริบทและประเมินสื่อดิจิทัล เพื่อให้สามารถตัดสินใจเกี่ยวกับอะไรที่ทำได้และพบบนโลกออนไลน์ จัดว่าเป็นทักษะที่สำคัญและที่จำเป็นที่จะต้องเริ่มสอนเด็กให้เร็วที่สุดเท่าที่พวกเขาเข้าสู่โลกออนไลน์ เข้าใจยังรวมถึงการตระหนักรู้ว่าเทคโนโลยีเครือข่ายมีผลกระทบต่อพฤติกรรมและมุมมองของผู้เรียนอย่างไร มีผลกระทบต่อความเชื่อและความรู้สึกเกี่ยวกับโลกรอบตัวผู้เรียนอย่างไร เข้าใจยังช่วยเตรียมผู้เรียนสำหรับเศรษฐกิจฐานความรู้ที่ผู้เรียนพัฒนาทักษะการจัดการสารสนเทศเพื่อค้นหา ประเมิน และใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อติดต่อสื่อสาร ประสานงานร่วมมือ และแก้ไขปัญหา

สร้าง (Create) คือ ความสามารถในการผลิตเนื้อหาและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผ่านเครื่องมือสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย การสร้างด้วยสื่อดิจิทัลเป็นมากกว่าแค่การรู้วิธีการใช้โปรแกรมประมวลผลคำหรือการเขียนอีเมล แต่มันยังรวมความสามารถในการดัดแปลงสิ่งที่ผู้เรียนสร้างสำหรับบริบทและผู้ชมที่แตกต่างกันและหลากหลาย ความสามารถในการสร้างและสื่อสารด้วยการใช้ Rich media เช่น ภาพ วิดีโอ และเสียง ตลอดจนความสามารถในการมีส่วนร่วมกับ Web 2.0 อย่างมีประสิทธิภาพและรับผิดชอบ เช่น Blog การแชร์ภาพและวิดีโอ และ Social media รูปแบบอื่น

สิ่งสำคัญ คือ การพัฒนาการรู้ดิจิทัล คือ กระบวนการการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะเฉพาะที่มีความจำเป็นสำหรับการรู้ดิจิทัลจะแตกต่างจากคนหนึ่งถึงอีกคนหนึ่งโดยขึ้นอยู่กับความต้องการและสถานการณ์ของผู้เรียน ซึ่งอาจครอบคลุมตั้งแต่การรับรู้ขั้นพื้นฐานและการฝึกอบรมสู่การ

ประยุกต์ใช้งานที่มีความยุ่งยากและซับซ้อนยิ่งขึ้น นอกจากนี้การรู้ดิจิทัลก็มีความมากกว่าแค่การรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี แต่มันยังครอบคลุมถึงประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับจริยธรรม สังคม และการสะท้อน (Reflection) ซึ่งฝังอยู่ในการทำงาน การเรียนรู้ การพักผ่อน และชีวิตประจำวัน

“Multi-literacies” คือคำที่มักใช้เพื่ออธิบายถึงความถนัดและความสามารถที่แตกต่างและหลากหลายซึ่งจำเป็นต่อการใช้ เข้าใจ และสร้างสื่อดิจิทัลที่กล่าวถึงข้างต้น จากตรงนี้ช่วยให้เราได้คิดว่า “การรู้ดิจิทัลไม่ใช่ชุดทักษะที่ตายตัวแต่คือกรอบแนวคิด (Framework) ซึ่งตั้งและขยายมาจากการรู้และความสามารถมากมายหลายหลายด้าน”

ภายใต้ "การรู้ดิจิทัล" คือความหลากหลายของทักษะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันซึ่งทักษะเหล่านั้นอยู่ภายใต้ การรู้สื่อ (Media literacy) การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy) การรู้สารสนเทศ (Information literacy) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น (Visual literacy) การรู้การสื่อสาร (Communication literacy) และการรู้สังคม (Social literacy)

การรู้สื่อ (Media Literacy) หมายถึง การรู้สื่อสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการผลิตสื่อผ่านความเข้าใจและการตระหนักเกี่ยวกับ 1) ศิลปะ ความหมาย และการส่งข้อความในรูปแบบต่าง ๆ 2) ผลกระทบและอิทธิพลของสื่อมวลชนและวัฒนธรรมที่เป็นที่นิยม 3) สื่อข้อความถูกสร้างขึ้นอย่างไรและทำไมถึงถูกผลิตขึ้น และ 4) สื่อสามารถใช้ในการสื่อสารความคิดของเราเองได้อย่างมีประสิทธิภาพได้อย่างไร

การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy) หมายถึง ความชำนาญในเทคโนโลยีส่วนใหญ่ มักจะเกี่ยวข้องกับความรู้ดิจิทัล ซึ่งครอบคลุมจากทักษะคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐานสู่ทักษะที่ซับซ้อนมากขึ้น เช่น การแก้ไขภาพยนตร์ดิจิทัลหรือการเขียนรหัสคอมพิวเตอร์

การรู้สารสนเทศ (Information literacy) หมายถึง การรู้สารสนเทศเป็นอีกสิ่งที่สำคัญของการรู้ดิจิทัลซึ่งครอบคลุมความสามารถในการประเมินว่าสารสนเทศใดที่ผู้เรียนต้องการ การรู้วิธีการที่จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการออนไลน์ และการรู้การประเมินและการใช้สารสนเทศที่สืบค้นได้ การรู้สารสนเทศถูกพัฒนาเพื่อการใช้ห้องสมุด มันยังสามารถเข้าได้ดีกับยุคดิจิทัลซึ่งเป็นยุคที่มีข้อมูลสารสนเทศออนไลน์มหาศาลซึ่งไม่ได้มีการกรอง ดังนั้นการรู้วิธีการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับแหล่งที่มาและเนื้อหาของมันเป็นสิ่งจำเป็น

การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น (Visual literacy) หมายถึง การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็นสะท้อนความสามารถของของผู้เรียนเกี่ยวกับความเข้าใจ การแปลความหมายสิ่งที่เห็น การวิเคราะห์ การเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และความสามารถในการใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงานและการดำรงชีวิต

ประจำวันของตนเองได้ รวมถึงการผลิตข้อความภาพไม่ว่าจะผ่านวัตถุ การกระทำ หรือสัญลักษณ์ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการสื่อสารในสังคมสมัยใหม่

การรู้การสื่อสาร (Communication literacy) หมายถึง การรู้การสื่อสารเป็นรากฐานสำหรับการคิด การจัดการ และการเชื่อมต่อกับคนอื่น ๆ ในสังคมเครือข่าย ทุกวันนี้เด็กและเยาวชนไม่เพียงจำเป็นต้องเข้าใจการบูรณาการความรู้จากแหล่งต่าง ๆ เช่น เพลง วิดีโอ ฐานข้อมูลออนไลน์ และสื่ออื่น ๆ ยังจำเป็นต้องรู้วิธีการใช้แหล่งสารสนเทศเหล่านั้นเพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้

การรู้สังคม (Social literacy) หมายถึง การรู้สังคมหมายถึงวัฒนธรรมแบบการมีส่วนร่วมซึ่งถูกพัฒนาผ่านความร่วมมือและเครือข่าย เยาวชนต้องการทักษะสำหรับการทำงานภายในเครือข่ายทางสังคม เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่าง และการประสานความขัดแย้งของข้อมูล

5.2 แนวคิดเกี่ยวกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

(Forum, 2016) กล่าวว่า คุณลักษณะและทักษะชีวิตในโลกยุคดิจิทัล หรือ "ความฉลาดทางดิจิทัล" (Digital Intelligence: DI) ที่จำเป็นสำหรับเด็กในศตวรรษที่ 21 แบ่งเป็น 8 ทักษะ ดังนี้

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity): ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง เช่น การเผยแพร่และการรักษาข้อมูลโดยคำนึงถึงชื่อเสียงของตัวเอง ตัวตนและความเป็นจริง เพื่อไม่ให้ข้อมูลเหล่านั้นย้อนกลับมาทำความเสียหายให้ตัวเองในภายหลัง

2. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management): ความสามารถในการบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล และสามารถการทำงานที่หลากหลายในเวลาเดียวกันได้ เช่น การแบ่งเวลาในการใช้คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ต

3. ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management): ความสามารถในการรับรู้ และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด เช่น รู้เท่าทันภัยที่มากับอินเทอร์เน็ต ไม่ส่งข้อมูลสำคัญให้กับมิชชันนารีตนเองตกเป็นเหยื่อ

4. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management): ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีออนไลน์ได้ เช่น การรู้จักตรวจสอบไวรัสและอัปเดตโปรแกรมกำจัดไวรัสเป็นประจำสม่ำเสมอ

5. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management): มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น เช่น การรักษาข้อมูลส่วนตัวของตัวเองในคอมพิวเตอร์โดยการใส่รหัสไว้อย่างเหมาะสม

6. ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking): ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้อและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตรายข้อมูลติดต่อออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้ เช่น การตรวจสอบข้อมูลที่ได้มาจากโลกอินเทอร์เน็ตให้ถูกต้องก่อนที่จะแชร์ให้คนรู้จัก

7. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้ชีวิตในโลกออนไลน์ (Digital Footprints): ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ เช่น การไม่ใช่ช่องทางโซเชียลมีเดียไปก่อความเดือดร้อนแก่บุคคลอื่น เพราะทราบว่าถ้าทำเช่นนี้จะโดนฟ้องร้องและส่งผลเสียต่อตัวเอง

8. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy): ความเห็นอกเห็นใจและเข้าใจความรู้สึกผู้อื่นบนโลกออนไลน์ เช่น การแสดงความคิดเห็นในกระดานข้อความด้วยความสุภาพและคิดถึงจิตใจของผู้อ่านคนอื่น ไม่พิมพ์คำที่เสียดสี ให้อาย หรือประชดประชันโดยเฉพาะในเรื่องที่ละเอียดอ่อน

จะเห็นได้ชัดทักษะอันนำไปสู่ความฉลาดทางดิจิทัล นั้นจะคำนึงถึง การใช้ข้อมูล ความถูกต้องของข้อมูล การรักษาข้อมูล และการรับผิดชอบต่อข้อมูลที่ตัวเองเผยแพร่ เป็นหลักใหญ่ ซึ่งสอดคล้องกับปัญหาปัจจุบันที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลอย่างไม่เหมาะสม เช่น การใช้สื่อดิจิทัลไปหลอกลวงหรือโจมตีผู้อื่น การเสพติดสื่อ และการเผยแพร่ข้อมูลโดยไม่ตรวจสอบ ทำให้เกิดความเสียหายต่อสังคมและประเทศชาติ ซึ่งถ้าคนรุ่นใหม่สามารถมีความฉลาดทางดิจิทัล ดังที่กล่าวมาแล้วนั้น ไม่น่าว่าโลกอินเทอร์เน็ตอาจเป็นสวรรค์ของชุมชนแห่งความรู้ที่ดีต่อไปในอนาคตก็เป็นได้ ทักษะในยุคดิจิทัลถือเป็นทักษะร่วมของทุกคนในสังคม ทุกภาคส่วนควรสร้างและหาโอกาสที่จะนำเอาข้อมูลเหล่านี้ไปใช้ในการร่วมกันวางกรอบแผนงาน โดยเฉพาะสถานการณ์วันนี้ที่เด็กกับเทคโนโลยีดิจิทัลมีความใกล้ชิดกันมากจนเกินกว่าจะแยกกันออก สิ่งสำคัญคือการเร่งสร้างภูมิคุ้มกันในตัวเด็ก เพื่อเพิ่มโอกาสและศักยภาพด้านดิจิทัลและการแข่งขันให้กับประเทศไทยอย่างยั่งยืน

5.3 พลเมืองดิจิทัล

(วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561) กล่าวว่า พลเมืองดิจิทัล หรือ Digital Citizens เป็นกระแสที่แพร่หลายไปทั่วโลกนับตั้งแต่อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทในการดำเนินกิจกรรมด้านต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ประเทศไทยให้ความสำคัญกับเรื่องดังกล่าวอย่างจริงจังหลังจากที่รัฐบาลผลักดันนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับระบบเศรษฐกิจและเตรียมความพร้อมเข้าสู่ประชาคมอาเซียนในอนาคตอันใกล้นี้ ในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศมีความเกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตประจำวันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกคนควร เสริมสร้างศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดังกล่าวอย่างชาญฉลาดและก้าวเข้าสู่ความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลได้อย่างภาคภูมิใจ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสม่ำเสมอและมีประสิทธิภาพเป็นคุณลักษณะเบื้องต้นของการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลนอกจากนี้บุคคลผู้นั้นจะต้องมีทักษะและความรู้ที่หลากหลายในการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์และช่องทางการสื่อสารประเภทต่าง ๆ เช่น โซเชียลเน็ตเวิร์ก (Facebook, Twitter, Instagram, Line) และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์รูปแบบใหม่ (แท็บเล็ต และมือถือสมาร์ทโฟน) เป็นต้น อย่างไรก็ตามมีผู้ตั้งข้อสังเกตว่าทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตประจำวันไม่เพียงพอต่อคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์ หากแต่บุคคลผู้นั้นจะต้องใช้เทคโนโลยีดังกล่าวในทางที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคลอื่น และสังคม เช่น การเคารพสิทธิและหน้าที่ของผู้อื่น ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีเพื่อสื่อสารกับภาครัฐ และภาคเอกชนเพื่อก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีและถูกต้อง

5.4 คุณลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัล

(วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561) กล่าวว่า พลเมืองดิจิทัลที่มีคุณลักษณะที่ดี (Good Digital Citizens) มีองค์ประกอบหลายประการ สรุปได้ดังนี้

1. การตระหนักถึงความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศของผู้อื่น

ผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทุกคนควรตระหนักว่าบุคคลมีโอกาสนในการเข้าถึงและมีศักยภาพใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่แตกต่างกัน พลเมืองดิจิทัลที่ดีจึงไม่ควรเลือกปฏิบัติและดูหมิ่นบุคคลผู้ขาดทักษะการใช้เทคโนโลยีฯ หากแต่จะต้องช่วยกันแสวงหามาตรการต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างความเสมอภาคในการเข้าถึงเทคโนโลยีฯ อันจะทำให้สังคมและประเทศนั้น ๆ ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลได้อย่างภาคภูมิใจ

2. การเป็นผู้ประกอบการและผู้บริโภคที่มีจริยธรรม

เป็นที่ทราบกันโดยทั่วไปว่าเทคโนโลยีสารสนเทศได้เปลี่ยนแปลงระบบตลาดแบบดั้งเดิม (Traditional Marketplace) ไปสู่ตลาดในระบบอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic-Marketplace) และได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายดังจะเห็นได้จากความหลากหลายของประเภทสินค้าที่สามารถซื้อขายได้ในระบบออนไลน์ ตลอดจนบริการประเภทต่าง ๆ ที่ผู้บริโภคสามารถทำธุรกรรมได้อย่างสะดวก พลเมืองยุคดิจิทัลจะต้องมีความซื่อสัตย์และมีศีลธรรมในการทำนิติกรรมและธุรกรรมทุกประเภทบนโลกออนไลน์ เช่น ไม่ซื้อขายและทำธุรกรรมที่ผิดกฎหมาย เช่น การดาวนโหลดสิ่งที่ขัดต่อกฎหมาย ตลอดจน การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเพื่อหลอกลวงผู้อื่นให้ซื้อสินค้าและบริการที่ไม่มีคุณภาพ เป็นต้น

3. การเป็นผู้ส่งสารและรับสารที่มีมรรยาท

รูปแบบการสื่อสารได้มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากในช่วงศตวรรษที่ 21 ดังจะเห็นได้จากรูปแบบการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตที่สะดวก รวดเร็วและมีความเชื่อมโยงทั่วโลก เช่น อีเมลล์และโซเชียลมีเดียหลากหลายประเภท ปัจจุบันมีผู้ใช้ข้อได้เปรียบของช่องทางการสื่อสารดังกล่าวอย่างไม่เหมาะสม เช่น การส่งสารที่มีเจตนาหมิ่นประมาทผู้อื่นและการส่งสารที่มีเจตนาให้สังคมเกิดความแตกแยก ทั้งที่กระทำไปโดยเจตนาหรือรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ดังนั้น พลเมืองดิจิทัลที่ดีจะต้องมีมรรยาทและความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนในโลกออนไลน์ หรือ ที่เรารู้จักกันดีในนามของ (Digital Etiquette) ที่จะเป็นเครื่องมือในการย้ำเตือนสติตลอดจนการกระทำที่เหมาะสมในการสื่อสารทุกประเภทในยุคดิจิทัล

4. การเคารพต่อกฎหมายและกฎระเบียบ

ปัจจุบันการทำธุรกรรมและนิติกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์อยู่ภายใต้บังคับของกฎหมาย และกฎระเบียบว่าด้วยการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งมีวัตถุประสงค์หลักในการป้องกัน และปราบปรามการละเมิด ในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นอาชญากรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น การลักขโมยและการจารกรรมข้อมูลประเภทต่าง ๆ เช่น ข้อมูลทางธุรกิจและข้อมูลส่วนบุคคล ตลอดจนมาตรการคุ้มครองเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาในรูปแบบต่าง ๆ ดังนั้น พลเมืองยุคดิจิทัลที่ดีจะต้องตระหนักและรับทราบถึงกฎหมายและกฎระเบียบดังกล่าว ตลอดจนมีความยับยั้งชั่งใจต่อการกระทำของตนที่อาจเป็นการละเมิดสิทธิของบุคคลอื่น

5. การใช้เทคโนโลยีให้มีความเหมาะสมและไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ขาดความเหมาะสมอาจส่งผลเสียต่อสุขภาพโดยรวม เช่น ความเครียดต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตตลอดจนการก่อให้เกิดการสูญเสียสัมพันธภาพในสังคมได้ พลเมืองยุคดิจิทัลจะต้องควบคุมการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ให้มีความเหมาะสมเพื่อป้องกันมิให้เกิดอาการเสพติดต่อ สิ่งดังกล่าวจนเกิดผลเสียต่อสุขภาพโดยรวมได้ นอกจากนี้ การลดปริมาณการสื่อสารแบบออนไลน์มาเป็นรูปแบบการสื่อสารแบบดั้งเดิมในบางโอกาสจะก่อให้เกิดผลดีต่อสัมพันธภาพของบุคคลใกล้ชิดอีกด้วย

6. เรียนรู้วิธีการเสริมสร้างความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี

พลเมืองดิจิทัลนอกจากจะต้องเป็นผู้ที่มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพแล้วจะต้องเฝ้ารู้และให้ความสำคัญกับมาตรการเพื่อความปลอดภัยและการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลด้วย (Digital Security) เนื่องจากในยุคดิจิทัลนั้นผู้โจมตีและหลอกลวงสามารถใช้เทคโนโลยีที่มีความทันสมัยเพื่อหลอกลวงผู้อื่นได้ง่ายกว่ากระบวนการสื่อสารแบบดั้งเดิม วิธีการเสริมสร้างความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่สามารถกระทำได้ง่ายมีหลากหลายวิธี เช่น การติดตั้งระบบป้องกันการจรรจรรมและการทำลายข้อมูลให้กับอุปกรณ์การสื่อสารทุกประเภท ตลอดจนรู้เท่าทันต่อรูปแบบและกลอุบายของอาชญากรอิเล็กทรอนิกส์ที่มักมีการพัฒนารูปแบบของการกระทำผิดอยู่เสมอ



5.5 ทักษะที่เด็กเยาวชนยุคใหม่ควรเรียนรู้ในการเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล



ภาพที่ 2 ทักษะที่เด็กเยาวชนยุคใหม่ควรเรียนรู้ในการเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล

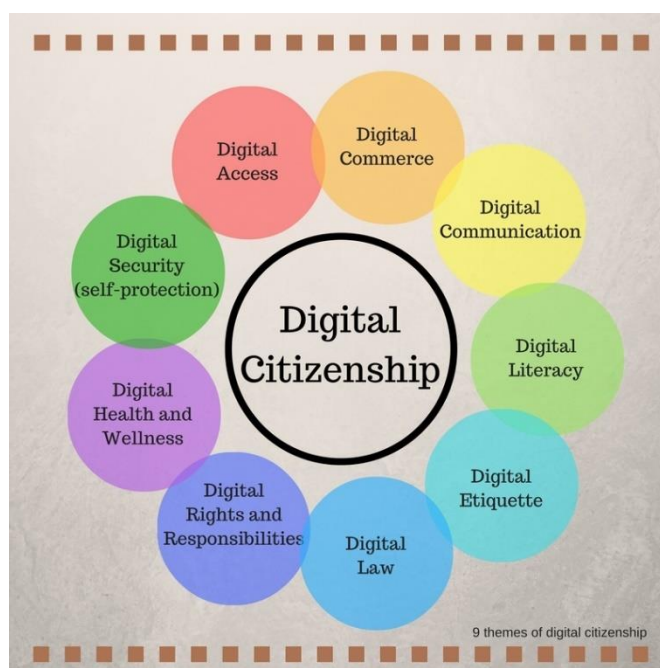
(Forum, 2016)

"ความฉลาดทางดิจิทัล" ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ของเด็กเยาวชนในศตวรรษที่ 21 นักวิชาการแนะพาเด็กออกสู่โลกความเป็นจริง เลี่ยงภาวะ "เด็กเสมือน" ในวาระ "วันประถมศึกษาแห่งชาติ" วันที่ 25 พฤศจิกายน ของทุกปี สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.) (Forum, 2016) กล่าวว่า คุณลักษณะและทักษะชีวิตในโลกยุคดิจิทัล หรือ "ความฉลาดทางดิจิทัล" (Digital Intelligence: DQ) ที่จำเป็นสำหรับเด็กในศตวรรษที่ 21 แบ่งเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ระดับที่ 1 การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล : ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและสื่อในโลกยุคดิจิทัลได้อย่างเกิดประโยชน์ มีความรับผิดชอบและปลอดภัย ระดับที่ 2 ความคิดสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล: ความสามารถในการผนวกทักษะในการสร้างสรรค์ข้อมูลและเปลี่ยนความคิดใหม่ๆ ให้เป็นความจริงด้วยการใช้เครื่องมือดิจิทัล ระดับที่ 3 ผู้ประกอบการยุคดิจิทัล ความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีเพื่อแก้ปัญหาที่ท้าทายใหม่ๆ ในโลก หรือเพื่อสร้างโอกาสใหม่ๆ

5.6 ข้อควรปฏิบัติของพลเมืองดิจิทัลยุคใหม่

เพราะโลกดิจิทัลขับเคลื่อนอย่างรวดเร็ว การเป็นพลเมืองบนสังคมออนไลน์ที่เต็มไปด้วยความรับผิดชอบและพร้อมสร้างสรรค์เรื่องราวดี ๆ คือสิ่งที่ทุกคนควรใส่ใจและปฏิบัติ

1. Digital Access สิทธิเท่าเทียมกันในการใช้อินเทอร์เน็ต
2. Digital Commerce ซื้อขายออนไลน์แบบมีกติกา
3. Digital Communication แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่เหมาะสม
4. Digital Literacy เรียนรู้ ถ่ายทอด ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี
5. Digital Etiquette รู้กาลเทศะ ประพฤติดี มีมารยาท
6. Digital Law ละเมิดสิทธิ ผิดกฎหมาย
7. Digital Rights & Responsibilities มีอิสระในการแสดงออก แต่ต้องรับผิดชอบต่อทุกการกระทำ
8. Digital Health & Wellness ดูแลสุขภาพกายใจ ห่างไกลผลกระทบจากโลกดิจิทัล
9. Digital Security ระวังทุกการใช้งาน มั่นใจปลอดภัย



ภาพที่ 3 ข้อควรปฏิบัติของการเป็นพลเมืองดิจิทัลยุคใหม่

(Howard Gardner, 2018: Online)

5.7 การเป็นพลเมืองดิจิทัล

การเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น มีมากกว่าการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นและเป็นอะไรที่ต้องรู้มากกว่าการแค่รู้เท่าทันสื่อ Common Sense Media ประพันธ์มาจากงานวิจัยของ Dr. Howard Gardner และโครงการ Good Play Project ที่ Harvard Graduate School of Education ซึ่งสรุปได้ว่า หากจะสอนเด็กให้เป็นพลเมืองดิจิทัลควรสอนในเรื่องเหล่านี้

1. ความปลอดภัยบนอินเทอร์เน็ต (Internet Safety) เรียนรู้ว่าจะใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตให้เป็นประโยชน์ ในขณะที่ดำรงตนให้อยู่อย่างปลอดภัยบนโลกออนไลน์ได้อย่างไร ให้รู้จักแยกแยะเว็บไซต์ที่ปลอดภัยและเว็บไซต์ที่อันตราย

2. ความเป็นส่วนตัวและความมั่นคงปลอดภัย (Privacy & Security) ให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการบริหารจัดการข้อมูลบนโลกออนไลน์ให้ปลอดภัยจากภัยคุกคาม อาทิ การขโมยตัวตนหรือการฟิชชิ่ง (Phishing) ให้เรียนรู้จักการตั้งรหัสผ่านที่เดายาก รู้ทันเล่ห์กลของผู้ไม่หวังดี และรู้จักวิเคราะห์นโยบายความปลอดภัยของผู้ให้บริการออนไลน์

3. ความสัมพันธ์และการสื่อสาร (Relationships & Communication) สอนให้นักเรียนรู้จักทบทวนทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ทั้งภายในตนเองและกับผู้อื่น เพื่อสร้างการสื่อสารและชุมชนบนโลกออนไลน์ในเชิงบวก ซึ่งตรงนี้จะเริ่มเข้าสู่แนวคิดของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีและจริยธรรมดิจิทัล

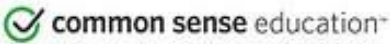
4. การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์และดรามายุกติจิตอล (Cyberbullying & Digital Drama) สอนให้นักเรียนได้รู้จักวิธีการรับมือในสถานการณ์ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ เรียนรู้ว่าการกระทำใด ๆ ไม่ว่าจะเชิงลบหรือเชิงบวก จะส่งผลกระทบต่อทั้งตัวเพื่อนรอบตัวและชุมชนของพวกเขา สอนให้นักเรียนได้รู้จักยืนหยัดเมื่อเห็นการกระทำที่ไม่เหมาะสม และร่วมกันสร้างชุมชนออนไลน์ที่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

5. ร่องรอยดิจิทัลและชื่อเสียงบนโลกดิจิทัล (Digital Footprint & Reputation) สอนให้นักเรียนรู้จักปกป้องความเป็นส่วนตัวของตนเองและเคารพในความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น ให้เรียนรู้ว่าอะไรก็ตามที่ถูกโพสต์หรืออัปโหลดไปยังโลกออนไลน์แล้ว มันจะคงอยู่บนนั้นถาวร และมีร่องรอยที่จะสามารถติดตามกลับมาหาพวกเขาได้เสมอ และสิ่งที่พวกเขาแบ่งปันในโลกออนไลน์จะส่งผลกระทบต่อตัวพวกเขาเองและผู้อื่น

6. อัตลักษณ์และตัวตน (Self-Image & Identity) สอนให้นักเรียนรู้จักชีวิตในโลกดิจิทัลของตนเอง ได้รู้ถึงประโยชน์และความเสี่ยงของการแสดงตนในโลกออนไลน์ด้วยตัวตนต่าง ๆ และอิทธิพลที่มีต่อความตระหนักถึงตัวตนของตนเอง ชื่อเสียงของตนเอง และความสัมพันธ์ของพวกเขา

7. การรู้ทันเรื่องข้อมูลข่าวสาร (Information Literacy) เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักการระบุตัวตน การค้นหา การประเมิน และการใช้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ เริ่มตั้งแต่การค้นหาข้อมูลไปจนถึงการประเมินคุณภาพ ความน่าเชื่อถือ และความถูกต้องของข้อมูลที่ได้มา และให้เครดิตแหล่งที่มาอย่างถูกต้อง

8. การให้เครดิตและลิขสิทธิ์ (Creative Credit & Copyright) ต้องยอมรับว่าโลกดิจิทัลนั้น การทำสำเนางานใด ๆ มันทำได้ง่ายมาก ดังนั้นจึงต้องสอนให้นักเรียนได้รู้จักความรับผิดชอบและสิทธิ์ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงาน และในขณะเดียวกันก็ให้เรียนรู้ถึงเรื่องลิขสิทธิ์และการใช้งานอย่างเป็นธรรม (Fair use) และหลีกเลี่ยงการลอกผลงาน (Plagiarism) และการละเมิดลิขสิทธิ์ (Piracy)



Digital Citizenship Curriculum	K - 2			3 - 5			6 - 8			9 - 12			
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4
Internet Safety	●	●		●		●		●			●		
Privacy & Security	●	●	●	●	●	●	●		●			●	●
Relationships & Communication	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Cyberbullying & Digital Drama		●		●		●	●		●	●		●	●
Digital Footprint & Reputation		●		●	●	●		●	●	●	●	●	●
Self-image & Identity				●	●	●	●	●	●	●	●		
Information Literacy	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Creative Credit & Copyright	●			●	●		●	●	●	●		●	●

© 2015 Common Sense Media is a national nonprofit organization dedicated to helping educators empower young people to think critically, behave safely, and participate responsibly in our ever-changing digital media world.
Visit www.commonsense.org/educators to learn more.

ภาพที่ 4 หลักสูตรพลเมืองดิจิทัล
(Howard Gardner, 2018: Online)

ตารางที่ 11 การสังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

องค์การอนามัยโลก	Unicef	สพฐ.	กรมสุขภาพจิต	Howard Gardner	World Economic	Karen Mossberger	ผู้วิจัยสังเคราะห์
ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง	-ทักษะในการประเมินศักยภาพของตนเองในสถานการณ์เฉพาะหน้า -ทักษะการพัฒนาปรับเปลี่ยนทัศนคติของตนเองและผู้ที่เกี่ยวข้อง	ทักษะการตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเอง	-ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง -ทักษะความภูมิใจในตนเอง	ความเป็นส่วนตัวและความมั่นคง	-การศึกษาข้อมูลส่วนตัว -การใช้อัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง	การใช้เทคโนโลยีมีความเหมาะสม ไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ	ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง
ทักษะคิดสร้างสรรค์		ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ตัดสินใจแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์					
ทักษะการตัดสินใจ	ทักษะในการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลในการเลือกทางที่เหมาะสมที่สุด		ทักษะการตัดสินใจ				

ตารางที่ 11 การสังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล (ต่อ)

องค์การอนามัยโลก	Unicef	สพฐ.	กรมสุขภาพจิต	Howard Gardner	World Economic	Karen Mossberger	ผู้วิจัยสังเคราะห์
ทักษะการแก้ปัญหา			ทักษะการแก้ไขปัญหา				
ทักษะการจัดการจัดเก็บข้อมูล	ทักษะการควบคุมอารมณ์		ทักษะการจัดการจัดเก็บอารมณ์				
ทักษะการจัดการจัดเก็บข้อมูล		ทักษะการจัดการอารมณ์	ทักษะการจัดการจัดเก็บอารมณ์				
ทักษะการเข้าใจผู้อื่น		ทักษะการวิเคราะห์	ทักษะการวิเคราะห์				
ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	ทักษะในการสื่อสารเพื่อถ่ายทอดและกระตุ้นใจ		-ทักษะความสนใจผู้อื่น -ทักษะความรับผิดชอบต่อสังคม				

ตารางที่ 11 การสังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล (ต่อ)

องค์การอนามัยโลก	Unicef	สพฐ.	กรมสุขภาพจิต	Howard Gardner	World Economic	Karen Mossberger	ผู้วิจัยสังเคราะห์
ทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคล	ทักษะการใช้เหตุผล โน้มน้าวใจผู้อื่นให้ คล้อยตามและ สนับสนุนแนวคิด	ทักษะการสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น	ทักษะการสร้างสัมพันธภาพ	ความสัมพันธ์และการสื่อสาร			ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
				การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์			
				ร่องรอยดิจิทัลและชื่อเสียงบนโลกดิจิทัล	การบริหารจัดการข้อมูลที่มีผู้ใช้งานทั้งไว้บนโลกออนไลน์		
ทักษะคิดอย่างมีวิจารณญาณ	ทักษะการวิเคราะห์และประเมินสถานการณ์		ทักษะการคิดวิเคราะห์วิจารณ์	การรู้ทันเรื่องข้อมูลข่าวสาร	-การคิดวิเคราะห์ วิจารณ์ญาติ -การจัดสรรเวลา หน้าจอ	การเป็นผู้ส่งสารและรับสารที่มีมารยาท	ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร

ตารางที่ 11 การสังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล (ต่อ)

องค์การอนามัยโลก	Unicef	สพฐ.	กรมสุขภาพจิต	Howard Gardner	World Economic	Karen Mossberger	ผู้วิจัยสังเคราะห์
	ทักษะการคิดหาทางเลือกและวิเคราะห์จัดลำดับ					-ความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้อื่น	
	ทักษะในการปฏิเสธการเจรจาต่อรองเพื่อรักษาน้ำใจและเพื่อประโยชน์อันชอบธรรม			การให้เครดิตและลิขสิทธิ์	-การรักษาความปลอดภัยของตนเอง -การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม	-เรียนรู้วิธีการเสริมสร้างความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี -การเคารพต่อกฎหมายและกฎระเบียบ -การเป็นผู้ประกอบการและผู้บริโภคที่มีจริยธรรม	ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง

จากตารางที่ 11 พบว่า ผลการสังเคราะห์ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ซึ่งผู้วิจัยทำการสังเคราะห์ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่มีความสอดคล้องกันตั้งแต่ 4 ขึ้นไป ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่เป็นพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับเด็กและเยาวชนในอนาคต องค์ประกอบของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่นักวิชาการให้ความสำคัญมากที่สุด ได้แก่ 1) ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง 2) ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร 3) ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น และ 4) ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง ตามลำดับ

แนวคิดในการกำหนดองค์ประกอบของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลในการวิจัยครั้งนี้ คือ ความสมดุล หมายความว่า เป็นทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลตามแนวคิดของหน่วยงาน องค์กร และนักวิชาการที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความสมดุลในทุก ๆ ด้าน สอดคล้องกับทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อมุ่งเสริมสร้างผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ ทำงาน แก้ปัญหา ปรับตัว และอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) สอดคล้องกับมาตรา 24 และ 28 ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา การฝึกปฏิบัติให้คิดเป็นทำเป็น เพื่อพัฒนาคนให้มีความสมดุล ทั้งด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ ความดีงาม และความรับผิดชอบต่อสังคม จึงสรุปว่า องค์ประกอบของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการศึกษานี้ มี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง 2) ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร 3) ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น และ 4) ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง ตามลำดับ สามารถนิยามองค์ประกอบและกำหนดตัวชี้วัดได้ ดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 องค์ประกอบ นิยาม และตัวชี้วัดของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่ใช้ในการวิจัย

องค์ประกอบของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	นิยาม	ตัวชี้วัด
1. ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Awareness Skill)	ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง คือ การเข้าใจตนเองในความต้องการ ความปรารถนา รู้จักพฤติกรรม นิสัย ความต้องการ รู้จุดเด่นและจุดด้อยของตนเอง รับผิดชอบต่ออารมณ์และความรู้สึกของตนเอง	<ol style="list-style-type: none"> 1. รู้จักและเข้าใจตนเองได้ 2. รู้ความต้องการของตนเองได้ 3. รู้จุดเด่นและจุดด้อยของตนเองได้ 4. ประเมินตนเองได้ตามความเป็นจริง 5. รับผิดชอบต่ออารมณ์และความรู้สึกของตนเองได้
2. ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร (Information Literacy Skill)	ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร คือ การเลือกและจัดการข้อมูลข่าวสารได้ การเข้าใจสื่อและตีความข้อมูลข่าวสารได้สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ตนเองต้องการได้ รู้จักใช้และมีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้สื่อเทคโนโลยี	<ol style="list-style-type: none"> 1. เลือกและจัดการข้อมูลข่าวสารได้ 2. เข้าใจสื่อและตีความข้อมูลข่าวสารได้ 3. เข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ตนเองต้องการได้ 4. รู้จักใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ 5. มีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้สื่อเทคโนโลยี

ตารางที่ 12 องค์ประกอบ นิยาม และตัวชี้วัดของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่ใช้ในการวิจัย (ต่อ)

องค์ประกอบของทักษะชีวิต ในยุคดิจิทัล	นิยาม	ตัวชี้วัด
3. ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interaction Skill)	ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น คือ การมีสัมพันธภาพอันดีกับผู้อื่น มีภาวะการเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี สามารถปรับตัวและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เหมาะสม และไม่ประพฤติตัวที่ไม่พึงประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. มีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น 2. มีภาวะการเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี 3. สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้เหมาะสม 4. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข 5. หลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น
4. ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง (Protection and Self-Respect Skill)	ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง คือ การรู้จักรักษาชื่อเสียงของตนเอง ไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น รู้จักการป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยง มีความรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองได้กระทำ แลเคารพในความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น	<ol style="list-style-type: none"> 1. รู้จักการรักษาชื่อเสียงของตนเอง 2. รู้จักหลีกเลี่ยงการคัดลอกผลงานของผู้อื่น 3. รู้จักการป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยง 4. รู้จักความรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองได้กระทำ 5. รู้จักเคารพในความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น

จากตารางที่ 12 สรุปได้ว่า ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับผู้เรียนที่ศึกษาในครั้งนี้อยู่ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง คือ การเข้าใจตนเองในความต้องการความปรารถนา รู้จักพฤติกรรมนิสัย ความต้องการ รู้จุดเด่นและจุดด้อยของตนเอง รับผิดชอบต่อตนเอง และความรู้สึกของตนเอง มีตัวชี้วัด 5 ตัว คือ รู้จักและเข้าใจตนเองได้ รู้ความต้องการของตนเองได้ รู้จุดเด่นและจุดด้อยของตนเองได้ ประเมินตนเองได้ตามความเป็นจริง และรับผิดชอบต่อตนเองและความรู้สึกของตนเองได้ 2) ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร คือ การเลือกและจัดการข้อมูลข่าวสารได้ การเข้าใจสื่อและตีความข้อมูลข่าวสารได้สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ตนเองต้องการได้ รู้จักใช้และมีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้สื่อเทคโนโลยี มีตัวชี้วัด 5 ตัว คือ เลือกและจัดการข้อมูลข่าวสารได้ เข้าใจสื่อและตีความข้อมูลข่าวสารได้ เข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ตนเองต้องการได้ รู้จักใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ และมีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้สื่อเทคโนโลยี 3) ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น คือการมีสัมพันธภาพอันดีกับผู้อื่น มีภาวะการเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี สามารถปรับตัวและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เหมาะสม และไม่ประพฤติตัวที่ไม่พึงประสงค์ มีตัวชี้วัด 5 ตัว คือ มีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น มีภาวะการเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้เหมาะสม สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น และ 4) ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง คือ การรู้จักรักษาชื่อเสียงของตนเอง ไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น รู้จักการป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยง มีความรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองได้กระทำ แลเคารพในความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น มีตัวชี้วัด 5 ตัว คือ รู้จักการรักษาชื่อเสียงของตนเอง รู้จักหลีกเลี่ยงการคัดลอกผลงานของ รู้จักการป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยง รู้จักความรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองได้กระทำ และรู้จักเคารพในความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น

คำนิยาม องค์ประกอบและตัวชี้วัดของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่ใช้ในการวิจัยที่ได้จากการวิเคราะห์ ผู้วิจัยจะนำไปพัฒนาแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล เพื่อดำเนินการวัดและประเมินผลผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นต่อไป

5.8 การวัดและประเมินผลทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล เป็นการประเมินที่เน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีพัฒนาการที่ดีตามความต้องการของหลักสูตร โดยทำการประเมินความสามารถหรือแนวทางในการเผชิญสถานการณ์ต่าง ๆ ของผู้เรียน ด้วยวิธีสัมภาษณ์ การเขียนตอบ การใช้จินตนาการ เพื่อประเมินความคิด ความเชื่อ การรู้จักคิด และภูมิคุ้มกันทางปัญญาจากการบันทึกการเรียนรู้ การแสดงพฤติกรรม การเรียนรู้ ฯลฯ การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ควรมีผู้ประเมินหลายฝ่าย อาจเป็นครู เพื่อน ผู้ปกครอง หรือผู้เรียนเป็นผู้ประเมินตนเอง และควรได้มาจากวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่หลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) เพราะจะทำให้ได้ข้อมูลครอบคลุมทั้งข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ

(วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอชิป จิตตฤกษ์, 2554) ได้อ้างถึง Douglas Reeves ที่กล่าวถึง กรอบการประเมินทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ในหนังสือ 21st Century skills rethinking how students learn ออกเป็น 5 มิติ

1. การเรียนรู้ เป็นการทบทวนตนเองว่าที่ผ่านมาคุณรู้อะไรบ้าง และคุณทำอะไรเป็นบ้าง การประเมินโดยทั่วไปโน้มเอียงไปในทางเปิดกว้าง รวมทั้งใช้การประเมินที่ผู้เรียนเสนอ อาจใช้การทดสอบรายคน รายกลุ่มสำหรับการประยุกต์ใช้ มีการบันทึกการประเมินเฉพาะคนทั้งคะแนนรายคน และกลุ่ม เจื่อนไขต้องแปรเปลี่ยนได้ตามต้องการเพื่อสะท้อนถึงการประยุกต์ใช้จริง

2. ความเข้าใจ เป็นการพัฒนาว่าคุณมีหลักฐานอะไรที่แสดงว่าคุณรู้จักนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ สถานการณ์อื่น รายการต่าง ๆ ของการประเมินควรยืดหยุ่นที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ทั้งทักษะและความเข้าใจ เน้นความโปร่งใสเป็นบรรทัดฐาน ผู้เรียน ผู้ปกครอง และครูสามารถเข้าถึงคำถามและงานต่าง ๆ ได้ เน้นกระบวนการความร่วมมือเป็นสำคัญและหลักฐานของความเข้าใจของแต่ละคนเป็นเพียงส่วนหนึ่งของการประเมิน

3. การสำรวจ เป็นการสำรวจว่าคุณได้เรียนรู้อะไรจากบทเรียน คุณเคยทำผิดพลาดอะไร และได้เรียนรู้อะไรจากสิ่งนั้น เป็นเป้าหมายของการสำรวจคือการเปิดเผยความลับ ไม่ใช่การเก็บเอาไว้ การสำรวจต้องใช้ความร่วมมือ การช่วยเหลือกัน การแสดงความคิดเห็น และการใช้แรงบันดาลใจแก่กันระหว่างผู้สำรวจ ครูต้องช่วยเปิดประตูไปสู่ดินแดนแห่งการสำรวจที่พ้นจากเงื่อนไขแบบมาตรฐานเดียว

4. การสร้างสรรค์ เป็นการประเมินว่าคุณได้เสนออะไรใหม่ ๆ บ้างที่เป็นความคิด ความรู้ความเข้าใจ การประเมินไม่มีความลับ ผู้เรียนเป็นผู้ร่วมออกแบบการประเมิน ไม่ใช่ผู้รับการ

ประเมิน สถานที่ เวลา และเงื่อนไขสามารถผันแปรได้ และในขณะที่กระบวนการสร้างสรรค์บางอย่างเป็นเรื่องโดดเดี่ยว แต่ความพยายามสร้างสรรค์เกิดขึ้นในบริบทที่ต้องมีการสื่อสาร การแสดงความคิดเห็นและการใช้ที่เชื่อมโยงกัน ซึ่งทั้งหมดนี้ต้องอาศัยความร่วมมือ

5. การแบ่งปัน คือ คุณสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปช่วยเหลือผู้อื่นในชั้นเรียนหรือชุมชนหรือบุคคลอื่นได้อย่างไร ทศนคติเปลี่ยนจาก “อย่าแบ่งปันงานของคุณ” ไปเป็น “คุณได้แบ่งปันงานกับใครแล้วบ้าง” ผู้เรียนไม่ได้เป็นแค่ผู้บริโภคทางการศึกษา แต่ยังแบ่งปันความเข้าใจ กระบวนการ และความคิดกับผู้เรียนและครูในห้องเรียนและทั่วโลก ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนโดยผู้เรียน เป้าหมายไม่ใช่แค่ให้ผู้เรียนพิสูจน์คุณค่าให้ครูเห็น แต่เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนช่วยเหลือชุมชนการเรียนรู้

จากแนวคิดการประเมินดังกล่าวสอดคล้องกับกรอบทักษะชีวิตแห่งศตวรรษที่ 21 ที่เน้นเพื่อให้ผู้เรียนมุ่งค้นพบคำตอบว่า ตนเองได้เรียนรู้อะไร และจะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไรเป็นหลัก (Wagner, 2008) ได้นำเสนอแนวทางการประเมินทักษะชีวิตว่า ในการประเมินนั้น ครูต้องสนับสนุนข้อผิดพลาดมากกว่าการลงโทษ เพราะข้อผิดพลาดเป็นหลักฐานว่าผู้เรียนเป็นคนกล้าเสี่ยง ไม่ใช่หลักฐานของความล้มเหลว ครูต้องส่งเสริมให้มีการทำงานร่วมกันมากกว่าจะลงโทษ การทำงานร่วมกันกระตุ้นให้เกิดมุมมองต่าง ๆ ความคิดเห็นที่เป็นทางเลือกและเสียงวิจารณ์ และครูต้องเปลี่ยนความสัมพันธ์ของการประเมิน เพื่อให้ผู้เรียนจะได้เป็นเพียงผู้รับการประเมิน แต่เป็นผู้ร่วมสร้างการประเมินและผู้ให้ความคิดเห็น

ดังนั้น การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสามารถประเมินครอบคลุมได้ทุกด้าน โดยจะเน้นการประเมินทั้งแบบประเมินรายบุคคล และประเมินเป็นกลุ่ม และมีทั้งการประเมินระหว่างเรียนหรือประเมินความก้าวหน้า (Formative Assessment) และประเมินแบบรวบยอด (Summative Assessment) สำหรับแนวทางการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดไว้ใน การประเมินผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งให้มีการประเมินเพื่อปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียน (Assessment For Learning) ดังนั้น การประเมินตามสภาพจริงจึงเป็นการวัดและประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียน เน้นการประเมินจากการปฏิบัติงานกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งในสถานการณ์ที่เป็นจริง (Real Life) หรือใกล้เคียงกับชีวิตจริง โดยใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การตรวจงาน การบันทึกการเรียนรู้ แบบสำรวจรายการ เป็นต้น ใช้ผู้ประเมินหลายฝ่าย เช่น ครู ผู้เรียน เพื่อน ตนเอง ผู้ปกครอง หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง ทำการวัดและประเมินหลาย ๆ ครั้งในช่วงเวลาการเรียนรู้ ได้แก่ การประเมินก่อน

เรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน และที่สำคัญสำหรับการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล คือ การสะท้อนผลการประเมินสู่การปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียน รวมทั้งการจัดการเรียนรู้ของครูอย่างต่อเนื่อง ด้วย (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล, 2558)

5.9 บทบาทครูในยุคดิจิทัล

การเป็นครูในยุคดิจิทัล (วิจารณ์ พานิช, 2554) ในยุคดิจิทัล เนื้อหา ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ มีมากขึ้น และได้รับการแทนด้วยดิจิทัล มีอยู่รอบ ๆ ตัวเป็น Cloud Knowledge ผู้เรียนมีขีดความสามารถเข้าถึงเนื้อหา Accessible ได้ง่ายและเร็ว ทำให้มีขีดความสามารถในการมองเห็นเนื้อหา Visibility ได้ประหนึ่งเสมือนจดจำไว้ในสมอง

ครูยุคดิจิทัลจึงไม่เน้นการสอนตามเนื้อหาในหลักสูตร แต่จะเน้นการนำเนื้อหา มาประยุกต์ใช้ หรือต่อยอดทางความคิด และต้องจัดการเรียนรู้ทักษะและความรู้ที่จำเป็นให้นักเรียนต้องเน้นให้นักเรียนแสวงหาความรู้ได้เอง ครูจะไม่ใช้วิธี Transfer knowledge แต่จะให้นักเรียนสามารถ Infer Knowledge หรือสังเคราะห์ความรู้ จากข้อมูลข่าวสารที่แสวงหามาได้ ต้องเป็นนักจัดการที่ดี จัดการให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยลงมือปฏิบัติ (Action Learning) และต้องเปลี่ยนการสอบเป็นการประเมินเพื่อการพัฒนาปรับปรุง ต้องมีเทคนิคในการทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างสนุก Gamification in learning รู้วิธีการใช้และประยุกต์เทคโนโลยีอุบัติใหม่ เน้นให้ผู้เรียนมีความสุขกับการทำกิจกรรม เพื่อการเรียนรู้ มีแรงจูงใจให้คิด สร้างสรรค์ นำเสนอ ความรู้อย่างสนุกสนาน ต้องเปลี่ยนเป้าหมายการเรียนรู้ของศิษย์จากเน้นเรียนวิชาเพื่อให้ได้ความรู้ให้เลยไปสู่การพัฒนาทักษะที่สำคัญต่อชีวิตในยุคใหม่ วิชาแกนและแนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ 1) ทักษะชีวิตและการทำงาน 2) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และ 3) ทักษะทางด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยี บทบาทครู ในศตวรรษที่ 21 ผู้ต้องสอนความรู้คู่กับ 2 สิ่งนี้คือ 1) แรงบันดาลใจ (Inspiration) 2) จินตนาการ (Imagination) การศึกษาสำหรับคนยุคใหม่ที่มีคุณภาพต้องเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ของศิษย์ไปอย่างสิ้นเชิงบทบาทของครูต้องเปลี่ยนอย่างสิ้นเชิง ได้แก่ 1) ต้องเปลี่ยนจากจุดเน้นการสอนไปเป็นการเรียน (ทั้งศิษย์และตนเอง) 2) ต้องเรียนรู้และปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้ (สอนน้อย เรียนมาก) 3) ต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอน ไปเป็นครูฝึกหรือผู้อำนวยการสะดวก และ 4) ต้องเรียนรู้ทักษะเหล่านี้ ด้วยการรวมตัวเป็นกลุ่มเพื่อนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง

5.10 การเรียนการสอนในยุคดิจิทัล

(วิจารณ์ พาณิช, 2554) กล่าวว่า ในอดีตการเรียนการสอนจะยึดผู้สอนเป็นศูนย์กลาง โดยมีครูเป็นผู้บรรยายเนื้อหาบทเรียน และผู้เรียนมีหน้าที่เรียนรู้ตามที่ครูบอก จะไม่เน้นที่กระบวนการคิดให้เกิดกับผู้เรียน จึงทำให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ไม่เป็น ยุคต่อมา ระบบการศึกษาเปลี่ยนไปเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child center) โดยที่ครูมีบทบาทและนำแนวทางการเรียนในบทเรียน แต่วิธีนี้ก็ยังมีข้อบกพร่องที่ครูผู้สอน มักจะตีความหมายของการเรียนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญผิด ๆ โดยให้ผู้เรียนหาวิธีการเรียนเอง ซึ่งผู้เรียนไม่ได้ถูกฝึกมาให้เกิดกระบวนการคิดตั้งแต่แรก ไม่สามารถเรียนรู้โดยวิธีนี้ได้ ดังนั้นถ้าครูไม่เป็นผู้แนะนำให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน หรือชี้แนะแนวทางเลย ผู้เรียนก็จะไม่เกิดกระบวนการเรียนรู้ใด ๆ ทั้งสิ้น

ปัจจุบันนี้วงการศึกษามีจุดมุ่งหมายเน้นให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่มี และมีการเรียนรู้ตลอดชีวิต และทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน เทคโนโลยีจึงมีบทบาทที่สำคัญในการตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียน หรืออีกนัยหนึ่งคือต้องการให้โรงเรียนทุกโรงจัดการศึกษาโดยนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนในทุกกลุ่มสาระ เรียกได้ว่าเป็นการบูรณาการวิชากับสื่อเลยก็ว่าได้ การศึกษาในยุคนี้จึงหนีไม่พ้นกับคำเปรียบที่ว่า “ การศึกษายุคดิจิทัล ” นับตั้งแต่มีเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเข้ามา ดูเหมือนว่าวิถีชีวิตของผู้คนทั่วโลกจะถูกโยงให้ข้องเกี่ยวกับมันอย่าง เลี่ยงไม่ได้ เพราะนอกจากมันจะเป็นศูนย์รวมของข้อมูลข่าวสารที่ไม่มีขอบเขตจำกัดแล้ว อินเทอร์เน็ตยังเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้คนที่อยู่ ปรสิทธิภาพไม่น้อย จึงไม่แปลกที่ทุกวันนี้ อินเทอร์เน็ตจะกลายเป็นส่วนสำคัญในชีวิตประจำวันของเราไปแล้ว

5.11 ทักษะที่จำเป็นของเด็กในยุคดิจิทัล

(วิริยา ฤกษ์พาณิชย์, 2557) กล่าวว่า เป้าหมายสำคัญที่สุดของครูหรือนักการศึกษา คือทำอย่างไรให้เด็กเติบโตไปแล้วประสบความสำเร็จในชีวิต แต่คนส่วนใหญ่มักมองความสำเร็จอย่างแคบ ๆ เช่น การให้เด็กได้เรียนโรงเรียนดี ๆ ได้คะแนนสอบสูงๆ หรือสามารถสอบเข้ามหาวิทยาลัยชื่อดัง ทั้งที่จริง ๆ แล้วความสำเร็จเกิดขึ้นกับผู้คนมากมายในหลายๆ รูปแบบ แม้บางคนจะไม่ได้เรียนจบปริญญา แต่คุณเจที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในยุคดิจิทัลไม่ใช่เพียง “ความรู้” แต่คือ “ทักษะ” หรือเรียกว่าทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งเริ่มเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในหมู่นักการศึกษาอันประกอบด้วย ทักษะการสื่อสาร ทักษะความร่วมมือ ทักษะด้านเทคโนโลยี ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการคิดเป็นเหตุเป็นผล ทักษะชีวิต เป็นต้น และอีกส่วนที่ขาดไม่ได้เลยก็คือ “เจตคติ” เพราะหากการศึกษาไม่สามารถปลูกฝังให้คนมีศีลธรรมก็ไม่มีวันที่จะเป็นคนที่สมบูรณ์

เนื่องจากการเรียนการสอนในอนาคตจะต้องเปลี่ยนแปลงจากที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน จากสอนให้จำ เปลี่ยนเป็นสอนให้คิด จากการให้ความรู้ที่จำกัดเปลี่ยนเป็นสนับสนุนให้ค้นคว้าความรู้ที่กว้างขวางบน โลกอินเทอร์เน็ต จากการสอนโดยยึดเยียดเปลี่ยนเป็นการสอนตามความสนใจของผู้เรียน มาตรฐาน การศึกษาที่กำลังใช้อยู่ในปัจจุบันก็ต้องเปลี่ยนด้วยเช่นกัน เพราะวิธีคิดแบบมาตรฐานอุตสาหกรรมจะ ทำให้สูญเสียอัจฉริยภาพอันหลากหลายที่แฝงอยู่ในเด็กทุกคน อีกทั้งการเปลี่ยนแปลงที่เราคาดหวังจะ ให้เกิดขึ้นในอนาคตอาจไม่ได้เริ่มต้นมาจากภาครัฐ แต่เป็นภาระของคนทุกคนที่จะต้องลุกขึ้นมา ช่วยกันเปลี่ยน ครูจะต้องเปลี่ยนการสอน ผู้ปกครองจะต้องเปลี่ยนแนวคิด ผู้บริหารจะต้อง เปลี่ยนแปลงวิธีการ และผู้เรียนก็จะต้องเปลี่ยนเป้าหมายของตัวเอง

5.12 ความสำคัญของทักษะชีวิตกับการดำรงตนในสังคม

(Organization, 1993) กล่าวว่า ทักษะชีวิตเป็นสิ่งที่ควรส่งเสริมให้เกิดขึ้น เพื่อ พัฒนามนุษย์ในสังคมและช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมซึ่งมีความสำคัญดังนี้

1. ความสำคัญต่อเด็กและเยาวชน

ในสภาพสังคมปัจจุบัน ที่มีความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีต่าง ๆ โดยเฉพาะ อย่างยิ่งเทคโนโลยีในการสื่อสาร ที่สามารถเข้าถึงได้โดยง่าย แม้กระทั่งเด็กเล็ก ๆ เริ่มตั้งแต่ระดับ ปฐมวัย ไปจนถึงวัยรุ่น ในการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีดังกล่าว เกิดการส่งข้อมูลข่าวสารอย่างไร ซิดจำกัด ไม่สามารถสกัดกั้นข้อมูลข่าวสารที่เป็นเท็จ หรือเป็นภัยต่อบุคคล ต่อครอบครัว และต่อ สังคม โดยเฉพาะในวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่เรียกกันว่าวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ เป็นวัยที่กำลังต้องการแสวงหาอัต ลักษณ์เป็นของตนเอง จึงทำให้วัยรุ่นจำนวนมากอยู่ในภาวะสับสนเสี่ยงต่อการหลงผิด ซึ่งส่งผลให้เกิด ปัญหาต่าง ๆ ตามมา อาทิ ปัญหาการใช้สารเสพติด การสูบบุหรี่ การตั้งครมภ์ในวัยรุ่น การกระทำที่ ผิดกฎหมาย เป็นต้น และมีแนวโน้มที่จะมีปัญหาทางด้านสุขภาพกายและสุขภาพจิต ดังนั้นการ ส่งเสริมและพัฒนาให้เยาวชนมีทักษะชีวิต ก็ย่อมจะช่วยให้เขาสามารถจัดการกับความเครียด และ ความกดดันต่าง ๆ สามารถดำรงชีวิตได้อย่างเข้มแข็ง และปรับเปลี่ยนตนเองให้มีพฤติกรรมที่ เหมาะสมได้ ซึ่งจะนำไปสู่การแก้ปัญหาดังกล่าวมาแล้วได้ในที่สุด

2. ความสำคัญต่อการศึกษา

ผู้เรียนที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น จะมีความเป็นตัวของตัวเองสูง ไม่ชอบให้ผู้ใหญ่ออก คำสั่งในขณะที่เดียวกันก็ให้ความสำคัญกับเพื่อนมาก ดังนั้นจึงพบว่ามีวัยรุ่นจำนวนมาก ที่เรียนไม่จบ หรือไม่ประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน เพราะเลือกเรียนในสิ่งที่ไม่เหมาะสมกับความสามารถ หรือความชอบที่แท้จริงของตน เพียงแค่เลือกตามเพื่อนไป หรือถูกผู้ใหญ่บังคับให้เรียนในสิ่งที่ไม่

สอดคล้องกับความสนใจหรือความต้องการของตนเอง ส่งผลให้ขาดความสุขในการเรียน ปรับตัวไม่ได้ มีปัญหาทั้งกับครูอาจารย์และเพื่อนๆ รวมถึงการถูกชักจูงไปในทางที่ไม่เหมาะสมไม่ว่าจะเป็นปัญหาการเรียน ปัญหาทางเพศ ปัญหาการใช้สารเสพติด ปัญหาการติดเกมหรือการพนัน ปัญหาการทะเลาะวิวาท ฯลฯ แต่ปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้ จะลดลง หรือหมดไป หากผู้เรียนได้รับการส่งเสริมหรือพัฒนาทักษะชีวิต ตั้งแต่เริ่มเข้าสู่ระบบการศึกษา เพราะทักษะชีวิต จะช่วยให้เกิดการพัฒนาของกระบวนการคิด และเกิดความเข้าใจและยอมรับในสิ่งที่เป็นตัวตนของตนเอง มีการปรับตัวเพื่อที่จะเข้าใจและสามารถอยู่ร่วมกับคนอื่นในสังคมได้ มีการพัฒนาค่านิยมและเจตคติทั้งต่อตนเองและสิ่งแวดล้อม รู้จักการตัดสินใจเลือกและไม่เลือกได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งมีความสามารถในการจัดการปัญหาทางด้านอารมณ์ สุขภาพจิตและสุขภาพทางกายได้อย่างเหมาะสมเป็นไปตามวัย ซึ่งทักษะต่าง ๆ เหล่านี้ จะเป็นเครื่องมือสำคัญที่นำไปสู่หนทางแห่งความสำเร็จในการเรียนรู้ของผู้เรียน

ดังนั้นในการจัดการศึกษาจึงต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะชีวิต เพราะทักษะชีวิตจะนำพาให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข และประสบความสำเร็จในการเรียนตามความมุ่งหวังของผู้เรียน ครอบครัว และสังคม นอกจากนี้ความสำเร็จของผู้เรียน ย่อมนำมาซึ่งการยกระดับคุณภาพการศึกษาของประเทศได้อีกด้วย

3. ความสำคัญต่อสังคม

ด้วยเหตุที่ทุกคนต้องมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อความเจริญก้าวหน้าทางสังคม โดยเฉพาะในเด็กและวัยรุ่น จำเป็นต้องมีความสามารถในการดำรงชีวิตทั้งภายนอกและภายในครอบครัวอย่างเหมาะสม อาทิ การเข้ากับผู้อื่น การสื่อสาร การแก้ไขความขัดแย้ง โดยเฉพาะการสร้างความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ซึ่งถ้ามีความสัมพันธ์ในครอบครัวดี ส่งผลให้เด็กและวัยรุ่นมองเห็นคุณค่าในตนเอง มีความเชื่อมั่น รับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้ หากมีความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่ดี ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมที่เป็นปัญหาแก่สังคม สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ อาจจะไม่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ หรืออาจจะไม่เกิดขึ้นกับบุคคลทุกคน ดังนั้นหากประชาชนในชาติ ได้รับการส่งเสริมหรือพัฒนาให้มีทักษะชีวิต ก็ย่อมจะนำมาซึ่งการมีประชากรที่มีคุณภาพ และส่งผลให้ประเทศสามารถพัฒนาไปได้อย่างทัดเทียมกับประเทศอื่น ๆ อย่างยั่งยืนในทุก ๆ ด้าน

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า ทักษะชีวิตเป็นสิ่งที่ทุกคนจำเป็นต้องมีทั้งนี้เพราะนับตั้งแต่มนุษย์เกิดมาถูกหล่อหลอมโดยกระบวนการตามธรรมชาติและกระบวนการทางสังคม เป็นปฏิกิริยาต่อเนื่องเป็นลูกโซ่ ระหว่างที่ผ่านกระบวนการเหล่านั้น มนุษย์ต้องปะทะกับแรงบีบ แรงกดดัน และแรงกระทบ จากชนบประเพณี วัฒนธรรม กฎหมาย ครอบครัว เพื่อน และสิ่งแวดล้อมอื่น

ๆ ซึ่งผู้ที่จะยืนหยัดอยู่ในโลกนี้ได้อย่างปกติสุข จึงได้แก่คนที่สามารถจัดการกับแรงปะทะที่กล่าวมาได้อย่างสมดุล โดยอาศัยทักษะชีวิตที่ได้รับการส่งเสริมและพัฒนาอย่างเป็นอย่างดี

ความสามารถที่เป็นทักษะชีวิต เป็นสิ่งที่มนุษย์พัฒนาขึ้นจากประสบการณ์ และการฝึกฝนซึ่งเกิดขึ้นในวงจรของชีวิตประจำวันในสังคม โดยการปะทะหรือมีปฏิสัมพันธ์กับพ่อแม่ พี่น้อง เพื่อน และผู้คนในชุมชน ดังนั้นแหล่งที่มาของทักษะชีวิตของเยาวชน อาจจำแนกเป็น 3 แหล่งใหญ่ ได้แก่ 1) บ้านหรือครอบครัว: ทักษะชีวิต ได้มาจากการใช้ชีวิตประจำวันร่วมกันของคนในครอบครัว มีการถ่ายทอดหล่อหลอมค่านิยมและเจตคติในการดำเนินชีวิต จากการบอกเล่า การอบรมสั่งสอน การเป็นแบบอย่างหรือ การแสดงออก และพฤติกรรมของคนในครอบครัว 2) ชุมชน: ทักษะชีวิต ได้จากการร่วมกิจกรรมในชุมชน ได้ความคิดและแบบอย่างจากการปฏิบัติของผู้ใหญ่ในชุมชน จากการละเล่นพื้นเมือง เกมสื่ งานประเพณี การเล่นกับเพื่อน ๆ การพบปะสนทนากับบุคคลต่างกลุ่มต่างวัย โดยที่ไม่มีภาวะกดดัน เป็นต้น และ 3) สถานศึกษา: ทักษะชีวิต ได้จากการฝึกอบรมจากกระบวนการเรียนการสอนทั้งในและนอกหลักสูตร โดยเฉพาะการสอนแทรกทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นในการดำรงชีวิตในวิชาเรียนทุกรายวิชา หรือในการอบรมสั่งสอนและการเป็นแบบอย่างของครูอาจารย์ รวมถึงได้รับการฝึกจากกิจกรรมเสริมหลักสูตรต่าง ๆ ที่สถานศึกษาจัดให้

5.13 ประโยชน์ของทักษะชีวิต

(ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์, 2540) กล่าวว่า ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต หรือใช้ทักษะชีวิตเป็น จะเกิดประโยชน์ต่อเด็กดังต่อไปนี้ 1) มีความสุขที่ได้อยู่กับครอบครัว เห็นคุณค่าของการมีชีวิตและครอบครัวที่อบอุ่นเป็นสุข มีการแสดงออกถึงความรัก ความกตัญญูระหว่างกันในครอบครัวในโอกาสที่เหมาะสม ช่วยทำงาน ช่วยแบ่งเบาภาระในครอบครัว และรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ 2) มีความรู้ ทักษะ และกระบวนการเรียนรู้ ที่หลากหลายมาสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์และนำมาแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม มีทักษะในการแสวงหาความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร สามารถเชื่อมโยงความรู้ จัดกลุ่มความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร ที่ได้จากการเรียนรู้ นำมาจำแนกเป็นประเด็นความรู้เดิมกับประเด็นความรู้ใหม่ ตั้งใจเรียนหนังสือ และมีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง 3) ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข สามารถทำงานด้วยตนเองและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้สำเร็จ ยอมรับฟังความคิดเห็น และแสดงความคิดเห็นของตนเองด้วยกิริยาวาจาสุภาพ สามารถจัดการกับปัญหาความขัดแย้ง และปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม และ 4) รู้จักป้องกันหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่นสามารถดูแลสุขภาพร่างกายของตนตามหลักของสุขบัญญัติ ให้ความสำคัญกับการออกกำลังกาย ไม่ก่อเหตุที่นำไปสู่การทะเลาะวิวาท และความรุนแรง มีสุขภาพจิตที่ดี มีมุมมองเชิงบวก มีการควบคุมอารมณ์

สามารถจัดการกับอารมณ์และความเครียดด้วยการปฏิบัติกิจกรรมที่เป็นประโยชน์เพื่อผ่อนคลายความเครียดได้

5.14 การพัฒนาทักษะชีวิตที่จำเป็น

(ก่าไลรัตน์ เย็นสุจิตร์, 2540) กล่าวว่า การพัฒนาทักษะต่าง ๆ (Skills Development) ในการออกแบบการพัฒนาทักษะชีวิตนั้นขึ้นอยู่กับว่าผู้ออกแบบปรารถนาจะให้ผลลัพธ์ออกมาเป็นอย่างไร โดยทักษะชีวิตอาจแบ่งออกเป็นทักษะที่จำเป็นได้เป็นหลายประการ เช่น การแก้ปัญหาระหว่างบุคคล การให้ความร่วมมือ การแสดงออกอย่างเหมาะสม การมีความรับผิดชอบ การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น การควบคุมตนเอง ทักษะการสื่อสาร การแก้ปัญหาความขัดแย้ง ทักษะการควบคุมความโกรธ การแก้ปัญหาและการตัดสินใจ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์ การตระหนักรู้ในตนเอง การเผชิญและจัดการกับความเครียด ตลอดจนการจัดการกับอารมณ์ของตนเอง เป็นต้น

(Mangrukar, 2001) ได้ศึกษาเกี่ยวกับวิธีการพัฒนาทักษะชีวิตในเด็กและวัยรุ่น และได้แบ่งองค์ประกอบสำคัญของโปรแกรมการพัฒนาทักษะชีวิตไว้ 3 องค์ประกอบ คือ

1. องค์ประกอบทักษะทางสังคม (Social Skills) ประกอบด้วย ทักษะการติดต่อสื่อสาร ทักษะการปฏิเสธและเจรจาต่อรอง ทักษะการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม ทักษะระหว่างบุคคล (การพัฒนาสัมพันธภาพที่ดี) ทักษะการให้ความร่วมมือ ทักษะการเห็นอกเห็นใจบุคคลอื่น และเนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยของความท้าทายมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นเพิ่มขึ้นไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ กลุ่มเพื่อน หรือบุคคลอื่น ๆ ในสังคม สิ่งเหล่านี้จะเพิ่มความซับซ้อนของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมให้กับวัยรุ่น การที่วัยรุ่นขาดทักษะทางสังคมที่พอเพียง หรือวัยรุ่นที่ล้มเหลวในการพัฒนาทักษะสำหรับการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น อาจถูกการปฏิเสธจากกลุ่มสังคมนั้นและนำมาซึ่งพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ไม่เหมาะสม เช่น พฤติกรรมก้าวร้าว การแยกตัวออกจากสังคม การใช้สารเสพติดต่าง ๆ เป็นต้น

2. องค์ประกอบทักษะทางความคิด (Cognitive Skills) ประกอบด้วย ทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการตัดสินใจ (การเข้าใจผลที่จะเกิดขึ้นของการกระทำ การกำหนดทางเลือกในการแก้ปัญหา) การพัฒนาทักษะชีวิตส่วนใหญ่จะรวมทักษะทางสังคมและทักษะทางความคิดเข้าด้วยกันการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ เป็นทักษะสำคัญของทักษะทางความคิดในการที่จะช่วยพัฒนาทักษะชีวิตให้กับวัยรุ่น จากทฤษฎีของแบนดูรากล่าวไว้ว่า บุคคลที่มีประสบการณ์ที่ยุ่งยากเกี่ยวกับการตัดสินใจและการแก้ปัญหา จะส่งผลให้บุคคลนั้นไม่สามารถสร้างเป้าหมายที่เหมาะสมและประสบ

ความสำเร็จในเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้ ดังนั้นสิ่งสำคัญในการฝึกทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหาให้กับวัยรุ่นนั้นจะต้องออกแบบโมเดลให้วัยรุ่นเรียนรู้ว่าอย่างไร (How) ไม่ใช่รู้ว่าคืออะไร (What) เท่านั้น เนื่องจากทักษะทางความคิดจะช่วยให้เด็กนำทักษะที่ได้ฝึกไปประยุกต์ใช้ในการต่อต้านหรือปฏิเสธความกดดันจากกลุ่มเพื่อนสื่อและสังคมได้โดยการเรียนรู้ที่จะคิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับความกดดันต่าง ๆ ที่เข้ามาคุกคามในชีวิต

3. พื้นฐานสำคัญของโปรแกรมการพัฒนาทักษะชีวิต ประกอบด้วย ส่วนสำคัญ 3 ส่วน ดังนี้ (Mangrukar, 2001) คือ ส่วนที่ 1 การพัฒนาทักษะ (Skills Development) ประกอบด้วย ทักษะ 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะทางด้านสังคม ทักษะทางด้านความคิด และทักษะการจัดการทางอารมณ์ ส่วนที่ 2 เนื้อหาข้อมูลข่าวสาร (Informational Content) เนื้อหาข้อมูลของโปรแกรมการพัฒนาทักษะชีวิตนั้น อยู่บนพื้นฐานของบุคคล สังคม และประเด็นสำคัญเฉพาะของวัยรุ่นเป็นหลัก และส่วนที่ 3 วิธีการสอนแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Teaching Methodologies) โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ ได้แก่ การแสดงบทบาทสมมติ การเรียนรู้จากตัวแบบและการใช้กิจกรรมกลุ่ม เป็นต้น

5.15 ปัจจัยที่สนับสนุนการเสริมสร้างทักษะชีวิต

(Nelson-Jones, 1997)กล่าวว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเสริมสร้างและสนับสนุนทักษะชีวิตที่เข้มแข็งและอ่อนแอ มีหลายปัจจัย ดังนี้

1. สัมพันธภาพที่ให้การสนับสนุน (Supportive Relationships) ไม่ว่าบุคคลจะอยู่ในช่วงอายุใดก็ตาม จะเกิดความสุขและสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากบุคคลนั้นรู้สึกว่ามีคนไว้วางใจเขา เขาได้ให้ความสำคัญและเน้นเป็นอย่างยิ่ง กับสัมพันธภาพที่ให้การสนับสนุน ไม่ว่าจะเป็นการให้ความเคารพ ความจริงใจ ความเข้าใจ และเห็นอกเห็นใจต่าง ๆ ดังนั้นปัจจัยด้านสัมพันธภาพที่ให้การสนับสนุนจะช่วยพัฒนาทักษะชีวิตกับบุคคลได้ ทั้งนี้สัมพันธภาพที่สนับสนุนจะก่อให้เกิดความรู้สึกปลอดภัยในการสำรวจพฤติกรรมและการเรียนรู้ที่ผิดพลาดต่าง ๆ ของตน อีกทั้งยังช่วยให้บุคคลรับฟังตัวเองมากขึ้นมีความรู้สึกภูมิใจและมีความเข้าใจในตนเองที่ลึกซึ้งสามารถเกิดการสัมผัสกับความต้องการที่แท้จริงของตนเอง ตลอดจนความต้องการของชีวิตตนเองได้

2. การเรียนรู้จากตัวอย่าง (Learning from Example) การเรียนรู้จากตัวอย่างเป็นวิธีที่สำคัญวิธีหนึ่งในการช่วยให้บุคคลได้มาซึ่งทักษะชีวิตการเรียนรู้จากตัวอย่างอาจส่งผลกระทบต่อทักษะชีวิตชีวิตที่ดีและไม่ดี เด็กและวัยรุ่นจะเรียนรู้ที่จะแสดงความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมจากตัวอย่างรอบ ๆ ตัว เช่น เด็กที่มีพ่อแม่ที่ขาดการแสดงออกทางอารมณ์ จะทำให้เด็กขาดโอกาส

สำหรับการสังเกตวิธีการของการแสดงออกทางอารมณ์ได้ หรือถ้าพ่อแม่ และบุคคลอื่น ๆ รอบ ๆ ตัวเด็ก มีการคิด รู้สึก และพฤติกรรมที่ขาดประสิทธิภาพ เช่น การตำหนิ ดุด่า หรือมีการแสดงออกที่เกินจริง จะทำให้เด็กมีพฤติกรรมเช่นนั้นตามไปด้วย ในทางตรงกันข้ามถ้าเด็กได้เรียนรู้จากตัวแบบที่ดีของพ่อแม่หรือบุคคลที่มีความสำคัญสำหรับเด็ก (กลุ่มเพื่อน ครู พี่น้อง ญาติ และสื่อ) ก็จะทำให้เด็กมีทักษะชีวิตที่เข้มแข็งในด้านความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรม

3. การเรียนรู้จากผลที่ตามมา (Learning from Consequences) การเรียนรู้ทักษะชีวิตจากการสังเกตตัวแบบ เป็นการผสมผสานของการเรียนรู้ผลที่ตามมาทั้งดีและไม่ดี บุคคลจะรับรู้ผลที่เกิดขึ้นตามมาด้วย 2 วิธี คือ การเรียนรู้แบบวางเงื่อนไข (Classical Conditioning) และการเรียนรู้จากการปฏิบัติ (Operant Conditioning) ผลที่เกิดขึ้นที่ดีจะช่วยให้บุคคลได้มาซึ่งทักษะชีวิต

4. การสั่งสอน และการสอนตนเอง (Instruction and Self-Instruction) การสั่งสอน เป็นปัจจัยหนึ่งซึ่งช่วยให้บุคคลเกิดทักษะชีวิต การสอนทักษะชีวิตเกิดขึ้นอย่างไม่เป็นทางการในครอบครัว เช่น การขอร้องให้ลูกหรือเด็กทำบางสิ่งบางอย่างโดยมีการสื่อสารว่า “ได้โปรด” หรือ “ขอบคุณ” สิ่งเหล่านี้เป็นทักษะชีวิตพื้นฐานในด้านการสั่งสอนที่เริ่มต้นจากครอบครัว ทำให้เด็กเรียนรู้ที่จะสร้างสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ภายนอกครอบครัวได้ การสั่งสอนสามารถเป็นสิ่งที่ดีและเป็นสิ่งที่ไม่มีความคุ้มค่าได้ เช่น เมื่อบุคคลเกิดการต่อต้านผู้สั่งสอน หรือผู้สั่งสอนบางคนเน้นด้านการพูดคุยมากกว่าการที่จะบอกบุคคลว่าจะต้องทำอะไร เป็นต้น

5. ข้อมูลข่าวสารและโอกาส (Information and Opportunity) บุคคลต้องการข้อมูลข่าวสารที่พอเพียงต่อการที่จะพัฒนาทักษะชีวิต เช่น การให้ข้อมูลเกี่ยวกับการป้องกันโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ นอกจากนี้เด็ก วัยรุ่น และผู้ใหญ่ มีความต้องการเช่นเดียวกันในเรื่องของโอกาสที่จะทดสอบและพัฒนาทักษะชีวิต

6. ความวิตกกังวลและความเชื่อมั่น (Anxiety and Confidence) เด็ก ๆ จะเจริญเติบโตภายใต้ประสบการณ์ที่ดีและไม่ดี สำหรับการพัฒนาความภูมิใจในตนเองระดับความวิตกกังวลจะมีความสัมพันธ์กับการป้องกันการต่อต้านจากอันตรายและแรงจูงใจของตนเองเกี่ยวกับความสำเร็จที่เป็นจริง ผลของพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม มีความสัมพันธ์กับความวิตกกังวล ซึ่งความวิตกกังวลในที่นี้รวมถึงความไม่เต็มใจความตึงเครียด ความตื่นเต้น การเรียนรู้โดยไม่ผ่อนคลายความตึงเครียด หรือแม้กระทั่งการขาดความมุ่งมั่น จะพยายามอย่างไรก็ตาม บุคคลที่จะเรียนรู้ทักษะชีวิตหรือทักษะในการช่วยตนเอง ได้ดี จะต้องมีความวิตกกังวลของการจัดการความวิตกกังวล

สรุป ปัจจัยพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะชีวิต ผู้พัฒนาจะต้องทำความเข้าใจกับทักษะที่จำเป็นของแต่ละบุคคล โปรแกรมการพัฒนาทักษะชีวิตและจะต้องสร้างภูมิคุ้มกันป้องกันความเสี่ยงจากปัจจัยคุกคามภายในและปัจจัยคุกคามภายนอกด้วย

5.16 แนวทางจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิต

(ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์, 2540)ได้กล่าวไว้ ดังนี้

1. ครูเป็นแบบอย่างที่ดี ให้เด็กได้เห็น ได้ทำตาม โดยเป็นแบบอย่างในการพูด การประพฤติปฏิบัติ หรือยกตัวอย่างบุคคลสำคัญที่พบเห็นในชีวิตจริง ที่เด็กรู้จัก ให้เห็นถึงการกระทำที่น่ายกย่องหรือแบบอย่างที่ดีงาม จากสื่อต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้จะเป็นการกระตุ้น เป็นแรงเสริมให้เด็กสนใจและชักนำให้เกิดการประพฤติปฏิบัติตามที่ดีต่อไป

2. ให้เด็กได้ค้นหาลักษณะที่ภูมิใจ ฝึกให้เด็กคิดบวก มองตัวเองในทางที่ดี เห็นข้อดี เห็นความสามารถ สิ่งที่น่าภาคภูมิใจของตัวเอง ทั้งด้านการเรียน การเล่น การดูแลตนเอง การช่วยเหลือผู้อื่น โดยครูกำหนดพฤติกรรมและจัดเป็นกิจกรรมให้เด็กทำเป็นประจำ ด้วยความสนุกสนานจนปฏิบัติเป็นนิสัย และให้คำชื่นชม ให้กำลังใจ เมื่อเด็กมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ได้แก่ การวาดรูป เล่นดนตรี กีฬา การทำงานกับเพื่อน การเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียน หรือการไปทัศนศึกษา เข้าค่ายพักแรม สิ่งเหล่านี้ล้วนฝึกให้เด็กเกิดการเรียนรู้ จากการกระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง และทำให้สำเร็จ เด็กได้แสดงความคิดเห็น ตัดสินใจแก้ไขปัญหา ทำให้เห็นความสามารถของตนเอง เห็นคุณค่า และเกิดความภูมิใจในตนเอง

3. ส่งเสริมให้เด็กมีวิธีสร้างความสุขให้กับตนเอง เสริมสร้างทักษะทางร่างกายของเด็ก ให้ใช้วัยวัยต่าง ๆ (เช่น มือ เท้า แขน ขา ฯลฯ) อย่างคล่องแคล่วฉับไว ทำในสิ่งที่ชอบ/รัก เช่น เลี้ยงสัตว์ ปลูกต้นไม้ ฟังเพลง เล่นดนตรี เล่นกีฬา เล่นกับเพื่อนเป็นกลุ่ม ปล่อยให้เด็กเพลิดเพลินกับการแสวงหาคำตอบด้วยตัวเองผ่านการเล่น ทั้งการเล่นอย่างมีแบบแผน กติกา และการเล่นอิสระตามจินตนาการ รวมถึงการเล่นกีฬาในร่ม เกมกระดาน เช่น หมากรุก คอมพิวเตอร์ ตลอดจนการดูโทรทัศน์ และอ่านหนังสือ ล้วนแล้วแต่เป็นการผ่อนคลายความเครียด และให้ประโยชน์ต่อเด็กวัยเรียนอย่างมาก แต่ครูควรจัดเวลาให้พอเหมาะ ไม่หมกมุ่นจนทำให้เสียการเรียนและสุขภาพ

4. เปิดโอกาสให้เด็กได้ทำกิจกรรมกลุ่มบ่อย ๆ เป็นการเสริมสร้างทักษะการเข้าใจตนเอง และเข้าใจคนอื่น ให้เด็กได้ตระหนักรู้ว่าตนเองมีลักษณะเป็นอย่างไร มีความสามารถในด้านใดบ้าง ได้รู้ว่าอะไรเป็นสิ่งที่ตนเองชอบหรือไม่ชอบ ขณะเดียวกันได้เรียนรู้ว่าสิ่งที่เพื่อนชอบหรือไม่ชอบ เรียนรู้ที่จะเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ครูควรจัดโครงการที่เป็นประโยชน์ต่อเด็ก ส่งเสริมให้เด็ก

อาสาเข้าร่วมกิจกรรมสาธารณประโยชน์ของโรงเรียน มีส่วนร่วมรับผิดชอบทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม เช่น ปลูกต้นไม้ในโรงเรียน เก็บใบไม้ เศษกระดาษบริเวณสนาม ทำความสะอาดห้องเรียน ช่วยกันประหยัดน้ำไฟ อนุรักษ์ต้นไม้ ธรรมชาติ ไม่ทำร้ายสัตว์ ปฏิบัติตนให้มีระเบียบวินัย เป็นลูกศิษย์ เป็นนักเรียนที่ดีของครู เป็นเพื่อนที่ดีของเพื่อน ให้เขารู้สึกว่าตนเองมีความสำคัญต่อบุคคลอื่น ทั้งได้รับการชื่นชมยอมรับ และให้เกียรติยกย่อง นับถือผู้อื่น

5.17 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลในครั้งนี้ โดยมุ่งศึกษางานวิจัยในบริบทผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(รณภพร กานต์วงศ์, 2557) การศึกษาผลการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบางจาก (โกมลประเสริฐอุทิศ) สำนักงานเขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบางจาก (โกมลประเสริฐอุทิศ) สำนักงานเขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร รวมทั้งศึกษา แนวทางในการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้ปกครอง จำนวน 34 คน และ ผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษา ครู และผู้ปกครอง รวม 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับและการสนทนากลุ่ม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1. การศึกษาผลการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบางจาก (โกมลประเสริฐอุทิศ) สำนักงานเขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร โดยรวมมีความสามารถในการใช้ทักษะ ชีวิตอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านการตระหนักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น ด้านการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ด้านการจัดการกับอารมณ์ และความเครียด และด้านการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นมีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตอยู่ในระดับดีทุกด้าน 2. ผลการเปรียบเทียบการประเมินความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบางจาก (โกมลประเสริฐอุทิศ) สำนักงานเขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร ตามความคิดเห็นของผู้ปกครองกับผลการประเมินความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตของโรงเรียนบางจาก (โกมลประเสริฐอุทิศ) โดยรวมพบว่า มีผลการพัฒนาอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านการตระหนักและเห็น

คุณค่าในตนเอง และผู้อื่น ด้านการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ด้านการจัดการกับอารมณ์ และความเครียด และด้านการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น มีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตอยู่ในระดับดีทุกด้าน 3. การศึกษาแนวทางในการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนโรงเรียนบางจาก (โกลบอลประเสริฐอุทิศ) สำนักงานเขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มส่วนใหญ่ได้ให้แนวทางว่าควรควรให้ คำปรึกษาแก่นักเรียน ให้ความเชื่อมั่นในกับนักเรียนทุกสถานการณ์ที่โอกาสอำนวยความสะดวก ข้อตกลงร่วมกันในชั้นเรียนในรายวิชา หรือในการทำงานกลุ่ม ควรจัดบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นมิตร ให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย อบอุ่น ควรจัดกิจกรรมส่งเสริมการพัฒนาสติ และอารมณ์ให้หนึ่งสงบ เช่น การสร้างสรรค์ผลงานจากศิลปะ การวาดรูป การเล่นดนตรี ฯลฯ และควรจัดเวทีแสดง ความสามารถของนักเรียนอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง เพื่อสร้างความมั่นใจในตนเองให้กับนักเรียน

(สกล วรเจริญศรี, 2554) การศึกษาทักษะชีวิตและการสร้างโมเดลกลุ่มฝึกรวมเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนวัยรุ่น การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาองค์ประกอบของทักษะชีวิตและสร้างโมเดลกลุ่มฝึกรวมเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนวัยรุ่นที่กำลังศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 และ 2 สังกัดสำนักงานการอาชีวศึกษา กรุงเทพมหานคร แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มตัวอย่างกลุ่มแรกที่ใช้ในการศึกษาองค์ประกอบของทักษะชีวิตเป็นนักเรียนวัยรุ่นที่กำลังศึกษาในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 และ 2 จำนวน 1,196 คน สอนกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่สอง เป็นนักเรียนวัยรุ่นระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 ของวิทยาลัยพณิชยการธนบุรี จำนวน 24 คน สุ่มอย่างง่ายแบ่งเป็นสองกลุ่ม คือ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 12 คน กลุ่มทดลองเข้าร่วมกลุ่มฝึกรวมเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต สอนควบคุมไม่ได้รับการฝึกรวมใด ๆ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของทักษะชีวิตของนักเรียนวัยรุ่น พบว่า โมเดลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของทักษะชีวิต ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบทักษะด้านสังคม องค์ประกอบทักษะด้านความคิด และองค์ประกอบทักษะด้านการเผชิญทางอารมณ์ มีความเหมาะสมพอดีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ มีน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานอยู่ในเกณฑ์สูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสามารถวัดองค์ประกอบของทักษะชีวิตได้ 2. โมเดลกลุ่มฝึกรวมเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นเริ่มต้น ขั้นดำเนินการ และขั้นยุติการฝึกรวม โดยมีการประยุกต์ทฤษฎีและเทคนิคการให้คำปรึกษาตลอดทั้ง เทคนิคทางจิตวิทยาใช้ในการพัฒนาทักษะชีวิต 3. ทักษะชีวิตโดยรวมและรายองค์ประกอบของกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมฝึกรวม ก่อนการ

ทดลอง หลังการทดลอง และระยะติดตามผล แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า กลุ่มฝึกรวมมีผลให้ทักษะชีวิตของนักเรียนวัยรุ่นเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น 4. ทักษะชีวิต โดยรวมและรายองค์ประกอบของกลุ่มทดลองที่เขารวมกลุ่มฝึกรวม และกลุ่มควบคุมก่อนการทดลอง หลังการทดลองและระยะติดตามผล แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากงานวิจัยที่เกี่ยวกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลข้างต้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยดังกล่าวออกเป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ วัตถุประสงค์ของงานวิจัย กลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังตารางที่ 13



ตารางที่ 13 การวิเคราะห์สาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิตในบุคคลดิจิทัล

สาระสำคัญ				
ผู้วิจัย	วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ใน	สถิติที่ใช้ในการ
รณภัท กานต์วงศ์กร (2557)	เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลการ พัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน บางจาก (โกลด์ประเสริฐอุทิศ) สำนักงานเขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร รวมทั้งศึกษา กรุงเทพมหานคร ประกอบของ	กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้ปกครอง จำนวน 34 คน และ ผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษา ครู และผู้ปกครอง รวม 10 คน	แบบสอบถามแบบมาตรา ส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และการสนทนากลุ่ม	ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่า เบี่ยงเบนมาตรฐาน
สกล วรเจริญศรี (2554)	เพื่อศึกษาองค์ประกอบของ ทักษะชีวิตและสร้างโมเดลกลุ่ม ฝึกอบรมเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต ของนักเรียนวัยรุ่น	กลุ่มตัวอย่างกลุ่มแรกเป็น นักเรียนกำลังศึกษาในระดับชั้น ปวส. ชั้นปีที่ 1 และ 2 จำนวน 1,196 คน สวมกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มที่สอง เป็นนักเรียนระดับ ปวส. ปีที่ 2 ของวิทยาลัยพณิชย การธนบุรี จำนวน 24 คน		ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่า เบี่ยงเบนมาตรฐาน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร 2) เพื่อศึกษาประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งประกอบด้วย 2.1) เพื่อศึกษาพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้หลักสูตร 2.2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร และ 3) เพื่อขยายผลหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยใช้กระบวนการวิจัย และพัฒนา (Research and Development: R & D) โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ที่มีลักษณะเป็นแบบแผนเชิงผสมผสานแบบรองรับภายใน (The Embedded Design) ด้วยการศึกษาเชิงปริมาณ (Quantitative Methods) เสริมด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ (Qualitative Methods) โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบอนุกรมเวลา (Time Series Design) โดยมีรายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัยเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน (Research : R₁)

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนา (Development : D₁)

เป็นขั้นการพัฒนาตรวจสอบคุณภาพและประสิทธิภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้และหาประสิทธิผลของหลักสูตร (Research : R₂)

เป็นการทดลองใช้และหาประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีแบบแผนการในการวิจัยเชิงทดลองกลุ่มเดียวอนุกรมเวลา (Time Series Design) เพื่อศึกษาพัฒนาการของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินหลักสูตร (Development : D₂)

เป็นการประเมินผลการใช้หลักสูตรและรับรองหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

การดำเนินการวิจัยแต่ละขั้นตอนผู้วิจัยได้จำแนกรายละเอียดในแต่ละขั้นตอน ผู้วิจัยดำเนินการตามกรอบดำเนินการวิจัย ดังแผนภาพที่ 5



กระบวนการของการวิจัย การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีรายละเอียดของขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน (Research : R₁)

การดำเนินการวิจัยในขั้นตอนนี้ เป็นการศึกษาข้อมูลพื้นฐานในด้านต่าง ๆ รวมทั้งการศึกษาสำรวจสภาพปัญหา และความต้องการจำเป็น และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย เพื่อให้เป็นข้อมูลสนับสนุนในการดำเนินการในขั้นต่อไป โดยมีรายละเอียด ดังนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิต ในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
4. เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรและข้อมูลพื้นฐานในการสร้างหลักสูตร โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านหลักสูตร
5. เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรและข้อมูลพื้นฐานในการสร้างหลักสูตร โดยการวิเคราะห์ผู้เรียน

วิธีดำเนินการ

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงนโยบายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดบางปะกอก วิเคราะห์หลักสูตรกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
2. ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร แนวคิดทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล แนวคิด/ทฤษฎีที่เกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน แนวคิด/ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และวิเคราะห์องค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

3. ศึกษาสำรวจสภาพปัญหาและข้อมูลพื้นฐานความต้องการจำเป็นสำหรับนำมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรและคู่มือหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

4. สัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ได้แก่ ผู้บริหาร นักเรียน ครูผู้สอนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และผู้ปกครอง

แหล่งข้อมูล ประกอบด้วย

1. แหล่งข้อมูลเอกสาร ประกอบด้วย หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา วิเคราะห์หลักสูตรกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เอกสารข้อมูลเชิงนโยบาย เป้าหมาย หลักการ แนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ตลอดจนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. แหล่งข้อมูลบุคคล ประกอบด้วย ผู้บริหาร นักเรียน ครูผู้สอนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และผู้ปกครอง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีดังนี้

1. แบบวิเคราะห์เอกสาร เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จำนวน 1 ฉบับ

2. แบบสัมภาษณ์ผู้บริหาร ครู นักเรียนและผู้ปกครอง

3. แบบสอบถามความต้องการจำเป็น

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

ฉบับที่ 1 แบบวิเคราะห์เอกสาร

1. ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบวิเคราะห์เอกสาร
2. สร้างแบบวิเคราะห์เอกสาร กำหนดประเด็นการวิเคราะห์เอกสาร จำแนกเป็นสภาพที่คาดหวังและสภาพที่เป็นจริง
3. นำแบบวิเคราะห์เอกสารที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของแบบวิเคราะห์เอกสาร และนำไปปรับปรุงแก้ไข

4. นำแบบวิเคราะห์เอกสารที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 1 คน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบวิเคราะห์เอกสาร โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 179)

ระดับคะแนน 5	หมายถึง	มีความสอดคล้องมากที่สุด
ระดับคะแนน 4	หมายถึง	มีความสอดคล้องมาก
ระดับคะแนน 3	หมายถึง	มีความสอดคล้องปานกลาง
ระดับคะแนน 2	หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อย
ระดับคะแนน 1	หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินความสอดคล้องของแบบวิเคราะห์เอกสารที่ใช้ในการศึกษาข้อมูลเพื่อสังเคราะห์แนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ผลการประเมินพิจารณาจากเกณฑ์ในการแปลผลค่าเฉลี่ย ซึ่งส่วนใหญ่ใช้เกณฑ์ในการแปลผลดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 196)

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง	มีความสอดคล้องมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความสอดคล้องต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 แสดงว่า ข้อความใช้ได้ คือ มีความสอดคล้อง หากมีค่าไม่เป็นไปตามเกณฑ์ดังกล่าวก็ให้ปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 179) ซึ่งผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวิเคราะห์เอกสารจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ทุกรายการมีค่าความสอดคล้องระหว่างรายการที่ใช้วิเคราะห์เอกสารกับรายละเอียดที่ศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง $\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.55 ถึง $\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.45

ซึ่งแสดงว่า แบบวิเคราะห์เอกสารที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

5. ปรับปรุงแก้ไขแบบวิเคราะห์เอกสารตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้ ซึ่งจากผลการประเมินค่าความสอดคล้อง ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะด้านการใช้ภาษา โดยเสนอให้แก้ไขหัวข้อที่ 7 “สรุปเนื้อหาสำคัญ” เป็นคำว่า “สรุปประเด็นสำคัญ” ซึ่งหัวข้อนี้จะช่วยให้ผู้วิจัยได้สังเคราะห์งาน

ฉบับที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้บริหาร ครู นักเรียนและผู้ปกครอง

1. ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี ในการสัมภาษณ์ วิเคราะห์สภาพปัญหาของโรงเรียนเกี่ยวกับ 1) นโยบายและแนวทางการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียน 2) หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียน วัดบางปะกอก 3) สภาพปัญหาและความต้องการของการจัดการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และ 4) ผลการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน

2. สร้างแบบสัมภาษณ์ผู้บริหาร ครู นักเรียน และผู้ปกครอง โดยสร้างประเด็นสัมภาษณ์ตามโครงสร้างและแบบสัมภาษณ์ที่กำหนดสร้างตามประเด็นที่ต้องการศึกษา

2.1 ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษา

2.1.1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

2.1.2 คุณลักษณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2.1.3 นักเรียนที่มีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลส่งผลต่อการพัฒนาโรงเรียนอย่างไร

2.2 ประเด็นการสัมภาษณ์ครู

2.2.1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

2.2.2 แนวทางการจัดกิจกรรมเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยี

2.2.3 สื่อ เทคโนโลยี ในการจัดกิจกรรมในยุคดิจิทัล

2.2.4 แนวทางการประเมินนักเรียนตามสภาพจริง

2.3 ประเด็นการสัมภาษณ์นักเรียน

2.3.1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณลักษณะนักเรียนที่ต้องการ

2.3.2 ความคิดเห็น และความจำเป็นในการใช้เทคโนโลยีมาใช้ในการจัดกิจกรรมการ

เรียนรู้

2.3.3 สื่อ เทคโนโลยีการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน

2.3.4 บรรยากาศการเรียนรู้ที่นักเรียนต้องการให้เกิดทั้งในและนอกห้องเรียน

2.4 ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง

2.4.1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณลักษณะนักเรียนที่ผู้ปกครองต้องการ

2.4.2 ความคิดเห็น และความจำเป็นในการใช้เทคโนโลยีมาใช้ในการจัดกิจกรรมการ

เรียนรู้

2.4.3 สื่อ เทคโนโลยีการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน

2.4.4 บรรยากาศการเรียนรู้ที่ผู้ปกครองต้องการให้เกิดแก่นักเรียนทั้งในและนอก

ห้องเรียน

3. นำแบบสัมภาษณ์ผู้บริหาร ครู นักเรียนและผู้ปกครองที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไข

4. นำแบบสัมภาษณ์ผู้บริหาร ครู นักเรียนและผู้ปกครองที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 1 คน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของประเด็นการสัมภาษณ์ โดยหาค่าความสอดคล้อง ใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญและเกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยเช่นเดียวกับแบบวิเคราะห์เอกสาร

เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความสอดคล้องของวัตถุประสงค์และประเด็นคำถาม โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ของ Likert (Likert Five Rating Scales) โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 179)

ระดับคะแนน 5	หมายถึง	มีความสอดคล้องมากที่สุด
ระดับคะแนน 4	หมายถึง	มีความสอดคล้องมาก
ระดับคะแนน 3	หมายถึง	มีความสอดคล้องปานกลาง
ระดับคะแนน 2	หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อย
ระดับคะแนน 1	หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสัมภาษณ์ที่ใช้ในการศึกษาข้อมูลเพื่อสังเคราะห์แนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ผลการประเมินพิจารณาจากเกณฑ์ในการแปลผลค่าเฉลี่ย ซึ่งส่วนใหญ่ใช้เกณฑ์ในการแปลผลดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 196)

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง	มีความสอดคล้องมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความสอดคล้องต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 แสดงว่า ข้อความใช้ได้ คือ มีความสอดคล้อง หากมีค่าไม่เป็นไปตามเกณฑ์ดังกล่าวก็ให้ปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 179) ซึ่งผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับรายละเอียดที่ศึกษาในแต่ละประเด็นอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง $\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.45 ถึง $\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.45 ซึ่งแสดงว่าแบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

5. ปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำไปทดลองใช้ ซึ่งจากผลการประเมินค่าความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงแก้ไขในด้านการใช้ภาษาและจำนวนประเด็นคำถาม ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 14 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ผู้บริหาร

ลำดับที่	สิ่งที่ควรปรับปรุง/แก้ไข	ผลการปรับปรุง/แก้ไข
1	ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ปรับข้อความ “ข้อมูลของผู้สัมภาษณ์”	ข้อความ “ข้อมูลของผู้ให้สัมภาษณ์”
2	ปรับประเด็นคำถามข้อ 3 3. “ท่านคิดว่าจะเกิดผลดีต่อโรงเรียนอย่างไร ถ้านักเรียนมีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล”	3. ท่านคิดว่านักเรียนที่มีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลจะเกิดผลดีต่อโรงเรียนอย่างไร

ตารางที่ 15 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ครู

ลำดับที่	สิ่งที่ควรปรับปรุง/แก้ไข	ผลการปรับปรุง/แก้ไข
1	<p>ปรับประเด็นคำถามข้อ 3</p> <p>2. “ท่านคิดว่าจะมีแนวทางใดบ้างที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล”</p>	<p>3. ท่านคิดว่า<u>แนวทางในการส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นควรเป็นอย่างไร</u></p>
2	<p>ปรับประเด็นคำถามข้อ 3</p> <p>3. “ท่านคิดว่าสื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมในยุคดิจิทัลมีความจำเป็นอย่างไร”</p>	<p>3. ท่านคิดว่า<u>สื่อ เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่สนับสนุนต่อการจัดกิจกรรมในยุคดิจิทัลได้อย่างไร เพราะเหตุใด</u></p>

ตารางที่ 16 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์นักเรียน

ลำดับที่	สิ่งที่ควรปรับปรุง/แก้ไข	ผลการปรับปรุง/แก้ไข
1	<p>ปรับประเด็นคำถามข้อ 3</p> <p>2. “นักเรียนคิดว่าเทคโนโลยีมีความจำเป็นในการเรียนการสอนของนักเรียนอย่างไร”</p>	<p>3. “นักเรียนคิดว่าเทคโนโลยีมีความจำเป็นในการเรียนการสอนหรือไม่อย่างไร”</p>
2	<p>ปรับประเด็นคำถามข้อ 3</p> <p>3. “นักเรียนคิดว่าสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนในยุคดิจิทัลมีความจำเป็นอย่างไร”</p>	<p>3. นักเรียนคิดว่า<u>สื่อ เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่สนับสนุนต่อการเรียนการสอนในยุคดิจิทัลได้อย่างไร เพราะเหตุใด</u></p>

ตารางที่ 17 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ผู้ปกครอง

ลำดับที่	สิ่งที่ควรปรับปรุง/แก้ไข	ผลการปรับปรุง/แก้ไข
1	<p>ปรับประเด็นคำถามข้อ 3</p> <p>2. “ผู้ปกครองคิดว่าเทคโนโลยีมีความจำเป็นในการเรียนการสอนของนักเรียนอย่างไร”</p>	<p>2. ผู้ปกครองคิดว่าเทคโนโลยีมีความจำเป็นในการเรียนการสอนหรือไม่อย่างไร</p>
2	<p>ปรับประเด็นคำถามข้อ 3</p> <p>3. “ผู้ปกครองคิดว่าสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนในยุคดิจิทัลมีความจำเป็นอย่างไร”</p>	<p>3. ผู้ปกครองคิดว่าสื่อ เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่สนับสนุนต่อการเรียนการสอนในยุคดิจิทัลได้อย่างไร เพราะเหตุใด</p>

ฉบับที่ 3 แบบสอบถามความต้องการจำเป็น

- ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างแบบสอบถามเพื่อประเมินความต้องการจำเป็น
- สร้างแบบสอบถามประเมินความต้องการจำเป็นด้านการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ของ Likert (Likert Five Rating Scales) โดยเป็นการตอบสนอง ราชคู่ (Dual response) คือ สภาพที่เป็นอยู่/ สภาพปัจจุบัน และสภาพที่ควรจะเป็น/ สภาพที่คาดหวัง โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้
 - คะแนน 1 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยกับสภาพที่เป็นอยู่/สภาพปัจจุบัน หรือสภาพที่ควรจะเป็น/ สภาพที่คาดหวังน้อยที่สุด
 - คะแนน 2 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยกับสภาพที่เป็นอยู่/สภาพปัจจุบัน หรือสภาพที่ควรจะเป็น/ สภาพที่คาดหวังน้อย
 - คะแนน 3 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยกับสภาพที่เป็นอยู่/สภาพปัจจุบัน หรือสภาพที่ควรจะเป็น/ สภาพที่คาดหวังปานกลาง
 - คะแนน 4 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยกับสภาพที่เป็นอยู่/สภาพปัจจุบัน หรือสภาพที่ควรจะเป็น/ สภาพที่คาดหวังมาก
 - คะแนน 5 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยกับสภาพที่เป็นอยู่/สภาพปัจจุบัน หรือสภาพที่ควรจะเป็น/ สภาพที่คาดหวังมากที่สุด

แบบประเมินมีการให้คะแนน ตั้งแต่ 1 – 5 คะแนน จึงกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมาย เป็น 5 ระดับ คือ

ช่วงคะแนน 1.00 – 1.50 หมายถึง สภาพที่เป็นอยู่/สภาพปัจจุบัน หรือสภาพที่ควรจะเป็น/ สภาพที่คาดหวังระดับน้อยที่สุด

ช่วงคะแนน 1.51 – 2.50 หมายถึง สภาพที่เป็นอยู่/สภาพปัจจุบัน หรือสภาพที่ควรจะเป็น/ สภาพที่คาดหวังระดับน้อย

ช่วงคะแนน 2.51 – 3.50 หมายถึง สภาพที่เป็นอยู่/สภาพปัจจุบัน หรือสภาพที่ควรจะเป็น/ สภาพที่คาดหวังระดับปานกลาง

ช่วงคะแนน 3.51 – 4.50 หมายถึง สภาพที่เป็นอยู่/สภาพปัจจุบัน หรือสภาพที่ควรจะเป็น/ สภาพที่คาดหวังระดับมาก

ช่วงคะแนน 4.51 – 5.00 หมายถึง สภาพที่เป็นอยู่/สภาพปัจจุบัน หรือสภาพที่ควรจะเป็น/ สภาพที่คาดหวังระดับมากที่สุด

3. นำแบบสอบถามความต้องการจำเป็นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ให้ข้อเสนอแนะ และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความสอดคล้องของ วัตถุประสงค์และประเด็นคำถาม โดยใช้แบบประเมิน ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบสอบถาม ความต้องการจำเป็น โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 179)

ระดับคะแนน 5	หมายถึง	มีความสอดคล้องมากที่สุด
ระดับคะแนน 4	หมายถึง	มีความสอดคล้องมาก
ระดับคะแนน 3	หมายถึง	มีความสอดคล้องปานกลาง
ระดับคะแนน 2	หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อย
ระดับคะแนน 1	หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

ในการหาคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถามความต้องการจำเป็น จะพิจารณาจากเกณฑ์ในการแปลผลค่าเฉลี่ย ซึ่งส่วนใหญ่ใช้เกณฑ์ในการแปลผลดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 196)

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง	มีความสอดคล้องมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง	มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความสอดคล้องต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 แสดงว่า ข้อความใช้ได้ คือ มีความสอดคล้อง หากมีค่าไม่เป็นไปตามเกณฑ์ดังกล่าวก็ให้ปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 179) ซึ่งผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับรายละเอียดที่ศึกษาในแต่ละประเด็นอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง $\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.45 ถึง $\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.45 ซึ่งแสดงว่าแบบสอบถามความต้องการจำเป็นที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

4. นำแบบสอบถามความต้องการจำเป็นที่ปรับปรุงและแก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ
5. จัดพิมพ์เป็นแบบสอบถามความต้องการจำเป็นฉบับจริง เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นเตรียมการ
 - 1.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
 - 1.2 สร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวิเคราะห์เอกสาร แบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถามความต้องการจำเป็น
2. ขั้นตอนการ
 - 2.1 ขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูล
 - 2.2 ติดต่อประสานงานกับผู้ที่เกี่ยวข้อง
 - 2.3 เก็บรวบรวมข้อมูลบุคคลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้บริหาร ครู นักเรียน และผู้ปกครอง

2.4 เก็บข้อมูลโดยการสอบถามความต้องการจำเป็นจากผู้บริหาร นักเรียน ครู และผู้ปกครอง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาความต้องการในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีดังนี้

1. แบบวิเคราะห์เอกสารที่ใช้ศึกษาความต้องการในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ฉบับ

2. แบบสัมภาษณ์ผู้บริหาร ครู นักเรียน และผู้ปกครอง

3. แบบสอบถามความต้องการจำเป็นสำหรับผู้บริหาร ครู นักเรียน และผู้ปกครอง

การวิเคราะห์ข้อมูล/สถิติที่ใช้

1. การหาคุณภาพเครื่องมือ โดยอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ความตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และประเมินความสอดคล้องเชิงโครงสร้าง ผลจากการประเมินพิจารณาจากค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนความเหมาะสม/สอดคล้องของประเด็นในการวิเคราะห์เอกสาร การสัมภาษณ์ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ และการสอบถามความต้องการจำเป็น โดยใช้เกณฑ์ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 ส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารข้อมูลพื้นฐานเชิงนโยบายการจัดการศึกษา และผลการศึกษา ทั้งสภาพที่ความหวัง และสภาพที่เป็นจริงของการจัดการเรียนการสอนในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การศึกษาเกี่ยวกับเอกสาร แนวคิด หลักการ ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่เกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ซึ่งได้มาจากการสัมภาษณ์ผู้บริหาร ครู นักเรียน และผู้ปกครอง อย่างไม่เป็นทางการใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนา (Development: D1)

เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาคุณภาพและประสิทธิภาพของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล รวมถึงตรวจสอบหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 มาพัฒนาเป็นโครงร่างหลักสูตร แล้วจัดสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ (Focus Group Discussion: FGD) จำนวน 7 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงของหลักสูตร คู่มือการใช้หลักสูตร หน่วยและแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วนำไปทดลองใช้ (Tryout) กับนักเรียนที่มีลักษณะไม่แตกต่างกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ และหาประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (Field Tryout) ก่อนนำไปใช้จริง (Implement) กับกลุ่มตัวอย่างโดยมีวัตถุประสงค์ แหล่งข้อมูล วิธีดำเนินการ เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนที่ 2 ดังนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
3. เพื่อประเมินประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (Field Tryout) ของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลเอกสาร ประกอบด้วย

1. หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
2. คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
3. หน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้
4. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ได้แก่ แบบบันทึกของฉันทัน

5. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ได้แก่ แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

แหล่งข้อมูลบุคคล

1. ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 7 คน ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 1 คน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยี จำนวน 1 คน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล จำนวน 2 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของหลักสูตรและคู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และเพื่อเป็นการรองรับโครงสร้างหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลก่อนการนำไปใช้จริงในขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้และหาประสิทธิผลการใช้หลักสูตร (Research : R₂)

2. ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี จำนวน 1 คน และผู้ผู้เชี่ยวชาญด้านทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล จำนวน 2 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล แบบบันทึกของฉันทน์ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตร

วิธีดำเนินการ

ตอนที่ 1 พัฒนาและตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

1. ศึกษาแนวคิดที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนที่ 1 เพื่อนำมากำหนดกรอบแนวคิดของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

2. พัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยวิเคราะห์ และสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร ทำให้ได้รายละเอียด 3 หัวข้อ คือ “สภาพปัญหาและความจำเป็นของหลักสูตร” “แนวคิด หลักการ และทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร” และ “องค์ประกอบของหลักสูตร” ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร ขั้นตอนการนำหลักสูตรไปใช้ การวัดและประเมินผล และเงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้

3. พัฒนาคู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยการสังเคราะห์องค์ประกอบของคู่มือ ซึ่งประกอบด้วย คำนำ แนวทางในการนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลไปใช้ ข้อควรปฏิบัติ ก่อนการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สภาพปัญหาและความจำเป็นของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล แนวคิด หลักการ และทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล องค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล (หลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร ขั้นตอนการนำหลักสูตรไปใช้ การวัดและประเมินผล และเงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้) ตัวอย่างหน่วยและแผนการจัดการเรียนรู้ และตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

4. ออกแบบหน่วยและแผนการจัดการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์เนื้อหาสาระที่เหมาะสม ที่เมื่อนำไปจัดการเรียนการสอนแล้วจะนำไปสู่การเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย แผนการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน ใช้เวลาเรียน 8 ชั่วโมง

5. นำร่างหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไข

6. ตรวจสอบคุณภาพของร่างหลักสูตร และคู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน โดยการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion: FGD) จากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยดำเนินการในวันเสาร์ที่ 20 ตุลาคม พ.ศ. 2561 เวลา 10.30-12.00 น. ณ ห้อง 1306 อาคารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ เพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม และตรวจสอบความสอดคล้องของหลักสูตร ทั้งนี้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความสอดคล้องของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล หน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) และตรวจสอบความสอดคล้อง โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน เกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ย และเกณฑ์การพิจารณาความสอดคล้องเช่นเดียวกับแบบวิเคราะห์

เอกสาร ผลการตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล หน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า ในแต่ละประเด็นคำถามมีค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับองค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง $\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.55 ถึง $\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.44 ค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับองค์ประกอบของคู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง $\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.55 ถึง $\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.44 นอกจากนี้ค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง $\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.55 ถึง $\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00 ซึ่งแสดงว่า เครื่องมือทั้ง 3 ฉบับ ได้แก่ หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และหน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ มีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลได้

5. ปรับปรุงแก้ไขหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร หน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ก่อนนำไปทดลองใช้ภาคสนาม (Field Tryout) ซึ่งจากผลการประเมินค่าความสอดคล้อง ผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงแก้ไข มีรายละเอียดโดยสรุปดังนี้

ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อการปรับปรุงแก้ไขหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่า มีความชัดเจนในการบรรยายความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนาหลักสูตร ทำให้มองเห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในหลักสูตรควรเพิ่มเติมเหตุผลว่าทำไมถึงมีความจำเป็น การใช้ภาษาควรมีการเรียบเรียงให้สละสลวยต่อเนื่องสอดคล้องเชื่อมโยงกัน ทำให้เห็นภาพรวมของหลักสูตร มีหลักการมีความชัดเจนเรียงร้อยเป็นหนึ่งเดียวกัน วัตถุประสงค์มีความสอดคล้องกัน แต่จุดเน้นของหลักสูตรยังไม่ชัดเจนเท่าที่ควร ผู้วิจัยเรียบเรียงความเป็นมาของการพัฒนาหลักสูตร โดยแสดงให้เห็นถึงความสำคัญ และความจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ปรับการใช้ภาษาเขียนตามคํานําของผู้ทรงคุณวุฒิ แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรยังมีความคลุมเครือ ควรระบุให้มีความชัดเจนเพิ่มมากขึ้น องค์ประกอบของหลักสูตรมีความสมบูรณ์ครอบคลุมความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ปรับข้อความในหลักการ “1) เป็นหลักสูตรที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล 2) มุ่งเน้นให้นักเรียนรู้จักการเลือกรับสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ และสามารถดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข” แก้ไขเป็น “เป็นหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลเป็นประสบการณ์ที่จัดให้ผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้เรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยี เพื่อให้สามารถดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข” ปรับขั้นตอนในขั้นการพัฒนาหลักสูตร จาก 1) ขั้นการวิเคราะห์หลักสูตร (Analysis) 2) ขั้นการสร้างหลักสูตร (Creation) 3) ขั้นการผสมผสานเทคโนโลยี (Technology) 4) ขั้นการนำหลักสูตรไปใช้ (Implementation) 5) ขั้นการตรวจสอบหลักสูตร (Verifiableness) และ 6) ขั้นการประเมินผลหลักสูตร (Estimation) แก้ไขโดยได้นำขั้นตอนที่ 2 และขั้นตอนที่ 3 รวมกัน และขั้นตอนที่ 5 และขั้นตอนที่ 6 รวมกัน แก้ไขเป็น “ขั้นที่ 1 วิเคราะห์ความต้องการ (Need Analysis) ขั้นที่ 2 บูรณาการเนื้อหาสาระวิชา (Integrate to Content) ขั้นที่ 3 สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ (Create to Experiential Learning) และขั้นที่ 4 ประเมินผล (Evaluation)” ปรับข้อความจาก “ขั้นตอนการนำหลักสูตรไปใช้” เป็น “ขั้นตอนการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตร” โดยผู้ทรงคุณวุฒิให้คำแนะนำให้แก้ไขขั้นตอนจาก 6 ขั้นตอนให้เหลือ 4 ขั้นตอนปรับขั้นตอนจาก 1) ขั้นการสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) 2) ขั้นการตระหนักรู้ด้วยตนเอง (Self-Awareness) 3) ขั้นการเปลี่ยนกระบวนทางความคิด (Mindset) 4) ขั้นการปฏิบัติกิจกรรม (Activity) 5) ขั้นการสะท้อนคิด (Reflection) และ 6) ขั้นการประเมินผล (Test) แก้ไขโดยการ

ปรับเปลี่ยนบางขั้นตอน และตัดบางขั้นตอนออกไปเป็น ขั้นที่ 1 ปรับเปลี่ยนความคิด (Mindset) ขั้นที่ 2 พิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration) ขั้นที่ 3 ใส่ใจการเรียนรู้ (Nature of Learning) และขั้นที่ 4 เสริมสร้างพลังความสามารถ (Empowerment) มีการจัดลำดับความสำคัญของเงื่อนไข และมีการปรับข้อความบางข้อจาก “เป็นการจัดกิจกรรมที่ตอบสนองแก่ผู้เรียน” ปรับข้อความเป็น “มีการยืดหยุ่นเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมภายในและภายนอกห้องเรียน”

ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อการปรับปรุงแก้ไขคู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่า สาระสำคัญของคู่มือมีความครบถ้วน และสอดคล้องกับหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร แนวทางในการนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลไปใช้ แสดงถึงความคาดหวังที่ต้องการให้ผู้ที่มีความต้องการศึกษาคู่มือการใช้หลักสูตรมีความเข้าใจและสามารถปฏิบัติได้ แต่ควรปรับปรุงในส่วนของการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยเห็นว่าไม่สามารถทำได้ครบถ้วน การทำคู่มือการใช้หลักสูตรต้องทำให้มีความสอดคล้องกับหลักสูตร ข้อควรปฏิบัติก่อนการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลมีความชัดเจนเพียงพอสำหรับการนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถทำให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดกับผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรได้ โดยผู้วิจัยได้กล่าวถึง การศึกษาและจัดเตรียมสร้างเครื่องมือเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลที่ใช้ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ได้แก่ แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และแบบบันทึกของฉัน (My Journal) ซึ่งครูผู้สอนที่นำหลักสูตรไปใช้ เป็นผู้จัดเตรียมเครื่องมือที่ใช้ในระหว่างการใช้หลักสูตร ครูสามารถพัฒนาขึ้นเองได้โดยการปรับให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่ใช้สอน ผู้วิจัยจัดกิจกรรมโดยเน้นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นหลัก กิจกรรมการเรียนรู้ต้องเป็นกิจกรรมที่เน้นดิจิทัล สอนให้ผู้เรียนรู้จักการคิด วิเคราะห์ ควรมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ควรมีการนำเกมที่มีอยู่ในสื่อออนไลน์มาใช้ในกิจกรรม ควรมีการตั้งกลุ่มใน Line และ Facebook ควรเป็นกิจกรรมที่เป็นการให้สถานการณ์แล้วส่งผลต่อการเกิดทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล เป็นการจัดกิจกรรมสังคมมิติ กิจกรรมการเรียนการสอนยังไม่มีชัดเจนเพียงพอ ทำให้การวัดและประเมินผลตามวัตถุประสงค์อาจไม่สามารถประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลได้ ผู้วิจัยปรับแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยระบุสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิด และวิธีการประเมิน พร้อม

เครื่องมือเพื่อตรวจสอบการบรรลุวัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรมภายหลังจากการจัดกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม และแต่ละขั้นตอนของกระบวนการในหลักสูตร

ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อการปรับปรุงแก้ไข หน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่า การกำหนดองค์ประกอบของหน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบเกือบครบถ้วน การเรียงลำดับองค์ประกอบของหน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ค่อนข้างมีความเชื่อมโยงสอดคล้องกัน และองค์ประกอบภายในหน่วย และแผนการจัดการเรียนรู้ค่อนข้างมีความสอดคล้องชัดเจน ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ต้องมีกระบวนการจัดการเรียนรู้อบรมทุกขั้นตอน ควรปรับภาษาให้สื่อความหมายให้มีความเข้าใจมากยิ่งขึ้นในบางส่วนให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น ควรมีการออกแบบการวัดและประเมินผลให้มีความละเอียดและชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมรายละเอียดของการออกแบบการวัดและประเมินผลให้สอดคล้องกับกระบวนการของหลักสูตรในแต่ละขั้นตอน

เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการสนทนากลุ่ม

ประเด็นสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion Guidelines) โดยจัดสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ 7 คน เพื่อพิจารณาคูณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล หน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล มีขั้นตอนในการสร้างและพัฒนา ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร และตัวอย่างการเขียนประเด็นสนทนากลุ่มจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. ร่างประเด็นสนทนากลุ่มที่เกี่ยวกับหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัด เพื่อกำหนดองค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลให้เหมาะสม

3. ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของประเด็นสนทนากลุ่ม โดยพิจารณาเกี่ยวกับการใช้ภาษา และความสอดคล้องของประเด็นคำถามกับองค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ผลการประเมินความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ในแต่ละประเด็นคำถามมีค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับองค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง $\bar{X} = 4.40$,

S.D. = 0.45 ถึง \bar{X} = 5.00, S.D. = 0.00 มีค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับคู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง \bar{X} = 4.60, S.D. = 0.55 ถึง \bar{X} = 5.00, S.D. = 0.00 และมีค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง \bar{X} = 4.20, S.D. = 0.45 ถึง \bar{X} = 5.00, S.D. = 0.00 ซึ่งแสดงว่า แบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ ซึ่งแสดงว่า เครื่องมือทั้ง 3 ฉบับ ได้แก่ หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และหน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ มีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลได้

4. ปรับปรุงแก้ไขประเด็นสนทนากลุ่มตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำไปทดลองใช้ ซึ่งจากผลการประเมินค่าความสอดคล้องของประเด็นสนทนากลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงแก้ไขในด้านการใช้ภาษาและจำนวนประเด็นคำถาม

ตอนที่ 2 พัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ได้แก่ แบบประเมินทักษะชีวิต

แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล เป็นแบบประเมินผลผลิตที่เกิดจากกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล เพื่อใช้ในการประเมินประสิทธิภาพของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตพัฒนา ดังนี้

1. ร่างแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลตามนิยาม และเกณฑ์การตรวจให้คะแนน (Rubric Scoring) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย 4 ทักษะ คือ 1) ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น 2) ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร 3) ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง และ 4) ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง โดยกำหนดให้มีผลการประเมินเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ในการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ผู้วิจัยใช้แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลฉบับนี้ในการศึกษาพัฒนาการด้านทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนที่เรียนตามหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล มีระยะเวลาในการประเมิน 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 ก่อนเรียน ระยะที่ 2 ระหว่างเรียน และระยะที่ 3 หลังเรียน ทั้งนี้ระยะห่างของเวลาจากการประเมินระยะที่ 1 ถึงระยะที่ 2 ห่างกัน 2

สัปดาห์ และระยะที่ 3 ถึงระยะที่ 4 ห่างกัน 2 สัปดาห์ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

2. นำไปทดลองใช้กับนักเรียน จำนวน 5 คน ที่มีลักษณะไม่แตกต่างกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในภาษา และการสื่อความหมาย

3. ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยพิจารณาความสอดคล้องของประเด็นคำถามและเกณฑ์การประเมิน (Rubric Scoring) ของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยนำแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พิจารณาความสอดคล้องโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนนเป็นรายชื่อ เกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ย และเกณฑ์การพิจารณาความสอดคล้องพิจารณาเช่นเดียวกับแบบวิเคราะห์เอกสาร ผลการตรวจสอบด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล พบว่า แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลในแต่ละประเด็นมีค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง $\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.45 ถึง $\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00 ซึ่งแสดงว่า แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สามารถนำไปใช้ในการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้

4. ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงแก้ไขเกณฑ์การประเมินในแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยให้เพิ่มความในส่วนของเกณฑ์การประเมินทุกช่อง ไม่ให้เขียนโดยใช้ข้อความเชิงปริมาณเป็นเกณฑ์ในการประเมิน แต่ให้ระบุเป็นข้อความเชิงคุณภาพ และการประเมินทักษะชีวิตแต่ละองค์ประกอบต้องประเมินให้ครบตามที่ได้นิยามศัพท์เอาไว้ เป็นต้น ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 18 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการปรับปรุงแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

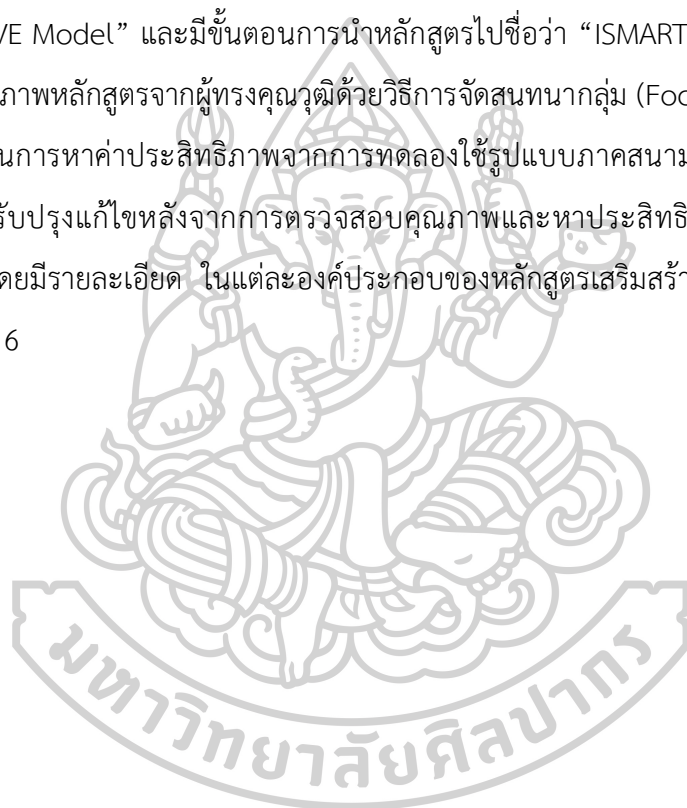
ลำดับที่	สิ่งที่ควรปรับปรุง/แก้ไข	ผลการปรับปรุง/แก้ไข
1	โดยให้เพิ่มความในส่วนของเกณฑ์การประเมินทุกช่องและการประเมินทักษะชีวิตแต่ละองค์ประกอบต้องประเมินให้ครบตามที่ได้นิยามศัพท์เอาไว้	แก้ไขเป็น “เกณฑ์การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล เขียนโดยใช้ข้อความเชิงคุณภาพทั้งหมดให้ครบทุกองค์ประกอบทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล”

5. หาคุณภาพของแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่แก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Tryout) กับกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 30 คน ซึ่งมีลักษณะไม่แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่าง และไม่ใช้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ นำผลมาวิเคราะห์หาคุณภาพความเชื่อมั่นโดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach มีค่าเท่ากับ 0.96 ซึ่งแสดงว่าแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลมีคุณภาพด้านความเชื่อมั่น (Reliability) สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้

6. จัดพิมพ์แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ตอนที่ 3 ประเมินประสิทธิภาพของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ก่อนนำไปทดลองใช้จริง โดยนำหน่วยและแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 หน่วย ประกอบด้วย 4 แผน ซึ่งพัฒนาตามหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น และได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ หลังการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion: FGD) แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ซึ่งเป็นห้องเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และมีคุณลักษณะไม่แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นระยะเวลา 16 ชั่วโมง เพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ในสภาพการเรียนการสอนจริง และรวบรวมข้อมูลโดยผู้วิจัยดำเนินการหาประสิทธิภาพของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลแบบภาคสนาม (Field Tryout) นำไปใช้กับนักเรียนจำนวน 30 คน เพื่อให้นักเรียนทดลองใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล แนวคิดของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน แนวคิดของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการผสมผสานการใช้เทคโนโลยี รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรใช้ชื่อว่า “ACTIVE Model” และมีขั้นตอนการนำหลักสูตรไปชื่อว่า “ISMART” โดยผ่านกระบวนการตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรจากผู้ทรงคุณวุฒิด้วยวิธีการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion: FGD) และผ่านการหาค่าประสิทธิภาพจากการทดลองใช้รูปแบบภาคสนาม (Field Tryout) ผู้วิจัยดำเนินการปรับปรุงแก้ไขหลังจากการตรวจสอบคุณภาพและหาประสิทธิภาพของหลักสูตรก่อนนำไปใช้จริง โดยมีรายละเอียด ในแต่ละองค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ดังแผนภาพที่ 6





ภาพที่ 6 ร่างการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้และหาประสิทธิผลการใช้หลักสูตร (Research : R₂)

ในขั้นนี้ผู้วิจัยนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้กระบวนการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methodology) การผสมผสานข้อมูลใช้รูปแบบการวิจัยแบบ Embedded (The Embedded Design) วิธีการเชิงปริมาณเป็นหลักและวิธีการเชิงคุณภาพเป็นวิธีรอง (Creswell and Clark, 2007: 67) โดยประยุกต์ใช้แบบแผนในการวิจัยเชิงทดลอง (Time Series Studies Design) เพื่อศึกษาพัฒนาการของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ทั้งนี้มีวัตถุประสงค์ แหล่งข้อมูล วิธีดำเนินการ เครื่องมือ และการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ขั้นตอนที่ 3 ดังนี้

วัตถุประสงค์

เพื่อนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครไปทดลองใช้

แหล่งข้อมูล

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนวัดบางปะกอกภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 15 ห้องเรียน เป็นจำนวนทั้งสิ้น 565 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 3 กลุ่ม คือ นักเรียนกลุ่มทดลองนำร่อง (Try Out) ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม 2) นักเรียนกลุ่มทดลอง (Implement) ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม และ 3) นักเรียนกลุ่มขยายผล ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม ดังนี้

1.1 นักเรียนกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนวัดบางปะกอกสำนักงานเขตราชบุรีบูรณะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 31 คน

1.2 นักเรียนกลุ่มขยายผล คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนวัดบางปะกอกสำนักงานเขตราชบุรีบูรณะ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 30 คน

แบบแผนการทดลอง

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (R & D: research and development) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองแบบแผนการทดลองแบบอนุกรมเวลาสมมูล Equivalent Time Series (องอาจ นัยพัฒน์, 2554) เพื่อศึกษาพัฒนาการของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยมีแบบแผนการวิจัยดังนี้

Equivalent Time Series

วัดผล	ทดลอง	วัดผล	ทดลอง	วัดผล
O ₁	X	O ₂	X	O ₃

ความหมายของสัญลักษณ์

O₁ หมายถึง คะแนนจากการวัดทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลก่อนการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร

X₁ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร

O₂ หมายถึง คะแนนจากการวัดทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลระหว่างการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร

X₂ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร

O₃ หมายถึง คะแนนจากการประเมินนักเรียนหลังการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ดำเนินการทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ จำนวน 32 ชั่วโมง โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สัปดาห์ละ 6 ครั้ง โดยแบ่งออกเป็น 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั่วโมงโฮมรูม ครั้งละ 15 นาที ของวันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี ดำเนินการจัดกิจกรรมในช่วงเวลาเข้าก่อนเรียนชั่วโมงแรก 2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั่วโมงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชมรม) ครั้งละ 1 ชั่วโมง และ 3) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวันเสาร์ ครั้งละ 6 ชั่วโมง ทั้งนี้ไม่นับรวมชั่วโมงในกิจกรรมการเรียนรู้ภายนอกเวลาดังกล่าว

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
2. เครื่องมือประกอบการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย
 - 2.1 คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
 - 2.2 หน่วยและแผนการจัดการเรียนรู้ มีทั้งหมด 4 หน่วย จำนวน 12 แผนการจัดการเรียนรู้
 - 2.3 เครื่องมือที่ใช้ประเมินประสิทธิผลการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้แก่ แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล แบบบันทึกของฉัน (My Journal) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

วิธีดำเนินการ

1. นำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลไปทดลองใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย มีการดำเนินการ ดังนี้
 - 1.1 ขออนุญาตจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนวัดบางปะกอก เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้หลักสูตร
 - 1.2 นำแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลให้นักเรียนทำก่อนการจัดกิจกรรมของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
 - 1.3 ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย
 - 1.4 ดำเนินการทดลองใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลตามแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตรในแต่ละครั้ง นักเรียนจะดำเนินการบันทึกลงในแบบบันทึกของฉัน (My Journal)

1.5 นำแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลให้นักเรียนทำระหว่างการจัดกิจกรรมของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

1.6 ประเมินนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยนำแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

1.7 นำผลที่ได้จากแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ และนำสมุดบันทึกของฉันทวิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อตรวจสอบสมมติฐาน

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. นำผลการตรวจสอบหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร และแผนการจัดการเรียนรู้การใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร รวมทั้งเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สมุดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน จากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ปรับปรุง แก้ไข เพื่อเตรียมวางแผนการนำหลักสูตรไปทดลองใช้จริง

2. นำผลการทดลองใช้ (Implement) หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร และแผนการจัดการเรียนรู้การใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร รวมทั้งเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล แบบสังเกตพฤติกรรมมีส่วนร่วมของนักเรียน สมุดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน โดยใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนวัดบางปะกอก และนำผลการทดลองใช้

(Implement) มาวิเคราะห์เพื่อนำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และผู้เชี่ยวชาญทั้ง 7 ท่าน ปรับปรุง แก้ไข เพื่อเตรียมวางแผนการนำหลักสูตรไปขยายผล

3. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ดังนี้

3.1 วิเคราะห์ผลการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยวิธีการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) นำไปเทียบกับเกณฑ์การประเมินตามแนวคิดของ Best (1986: 195)

3.2 วิเคราะห์ผลการบันทึกการเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่งเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยวิธีวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

3.3 วิเคราะห์ผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินหลักสูตร (Development : D₂)

การดำเนินการวิจัยในขั้นตอนนี้ เพื่อเป็นการประเมินประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาผลการประเมิน ดังนี้

1. รวบรวมข้อมูลจากการประเมินประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีการประเมินประสิทธิผลดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียน โดยใช้การประเมินพัฒนา 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 ก่อนการใช้หลักสูตร ระยะที่ 2 ระหว่างการใช้หลักสูตร และระยะที่ 3 หลังการใช้หลักสูตร โดยพิจารณาแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นบนกราฟ เพื่อดูพัฒนาการของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของกลุ่มทดลอง

1.2 ประเมินแบบบันทึกของฉัน (My Journal) โดยการประเมินสิ่งที่ผู้เรียนได้เขียนบันทึกการเรียนรู้ของทุกกิจกรรมในหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

1.3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

2. ตรวจสอบ ปรับปรุง/แก้ไข หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยนำผลการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลมาพิจารณาความเหมาะสมตามองค์ประกอบต่าง ๆ โดยเฉพาะองค์ประกอบด้านขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร ผู้วิจัยเสนอแนวทางในการส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณา และนำมาปรับปรุงแก้ไข จัดทำเป็นหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครฉบับสมบูรณ์

3. รับรองหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ด้วยการนำหลักสูตรไปขยายผล (Transportability) เป็นขั้นตอนการนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่ผ่านการนำไปทดลองใช้จริงและพิจารณาปรับปรุง/แก้ไขแล้วไปใช้กับนักเรียนกลุ่มขยายผล ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีลักษณะไม่แตกต่างกับกลุ่มทดลองที่ใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยนักเรียนกลุ่มขยายผลการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 จำนวน 30 คน โรงเรียนวัดบางปะกอก สำนักงานเขตราชบุรณะ กรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 เนื่องจากนักเรียนมีความรู้ความสามารถและมีคุณลักษณะไม่แตกต่างกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

โดยการขยายผลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการทราบว่าหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เมื่อนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มอื่น ๆ ที่มีลักษณะไม่แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จะมีประสิทธิผลเป็นอย่างไร ดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดวัตถุประสงค์ในการขยายผลการวิจัยครั้งนี้ โดยพิจารณาจากการประเมินประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่ใช้ในการวิจัยเฉพาะวัตถุประสงค์สำคัญ 2 ข้อ ดังนี้

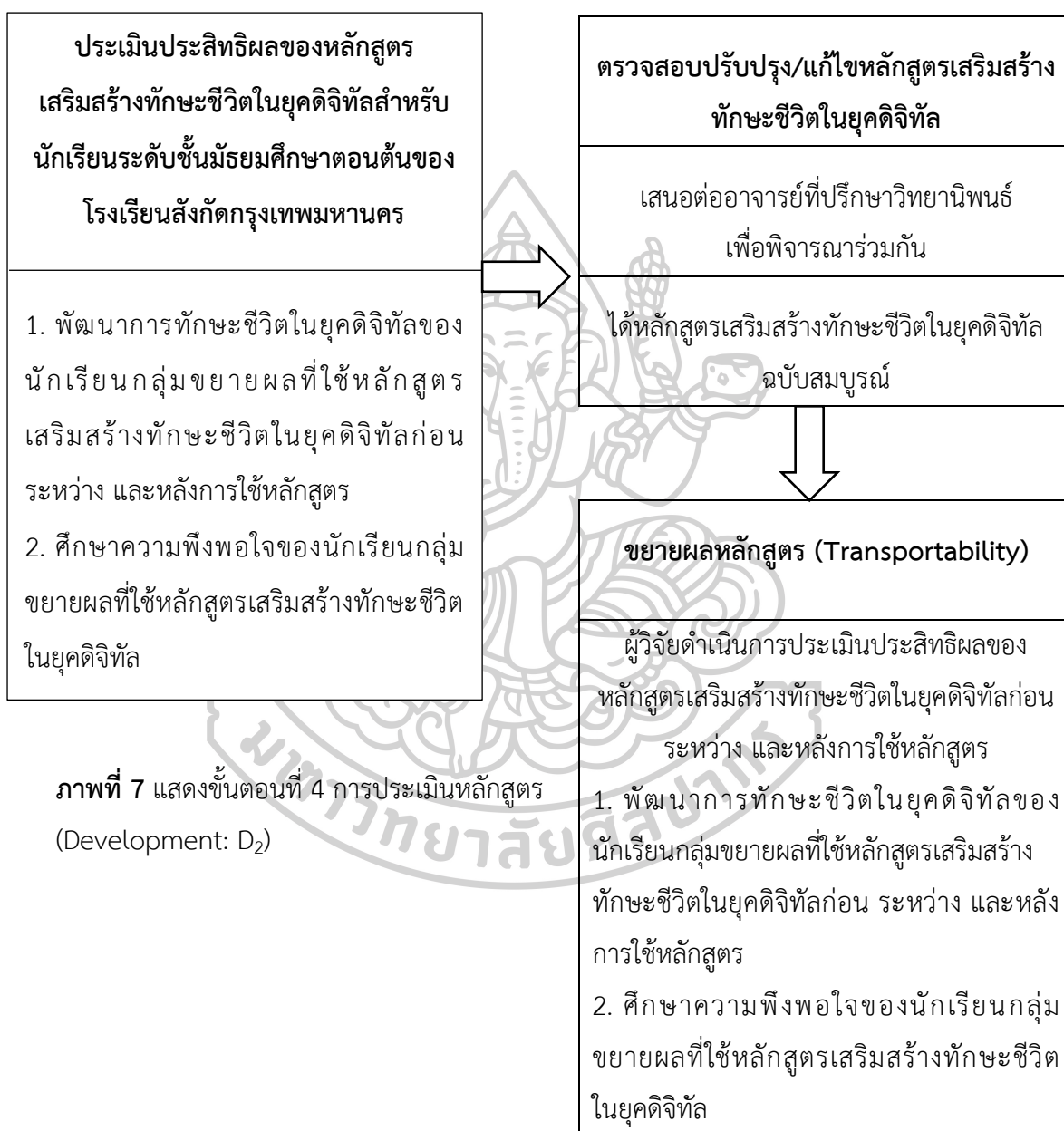
1. เพื่อศึกษาพัฒนาการของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่ใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลก่อน ระหว่าง และหลังการใช้หลักสูตร

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่ใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ในการดำเนินงานนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R & D) แล้วนำไปขยายผล ผู้วิจัยดำเนินงานเช่นเดียวกับการนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลไปทดลองใช้จริงในชั้นตอนที่ 3 และประเมินประสิทธิผล ในชั้นตอนที่ 4 ของการวิจัยและพัฒนา ทั้งนี้ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการสร้างความเข้าใจกับผู้บริหารสถานศึกษา ครู ผู้ปกครอง และนักเรียนกลุ่มขยายผลครั้งนี้

จากชั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D₂) เพื่อประเมินประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้นำเสนอขั้นตอนการดำเนินการ ดังแผนภาพที่ 7



ขั้นตอนที่ 4 การประเมินหลักสูตร (Development: D₂)
ประเมินประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 7 แสดงขั้นตอนที่ 4 การประเมินหลักสูตร (Development: D₂)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร 2) เพื่อศึกษาประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งประกอบด้วย 2.1) เพื่อศึกษาพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้หลักสูตร 2.2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร และ 3) เพื่อขยายผลหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R & D) โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ที่มีลักษณะเป็นแบบแผนเชิงผสมผสานแบบรองรับภายใน (The Embedded Design) ด้วยการศึกษาเชิงปริมาณ (Quantitative Methods) เสริมด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ (Qualitative Methods) โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบอนุกรมเวลา (Time Series Design) โดยมีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาและการหาประสิทธิภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 2 ผลของประสิทธิผลหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 3 ผลของการขยายผลหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาและการหาประสิทธิภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาข้อมูลความต้องการจำเป็นสำหรับการพัฒนาหลักสูตร และพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ดังนี้

1. ผลการศึกษาเอกสารข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีผลดังนี้

1.1 ผลการวิเคราะห์เอกสาร มีข้อค้นพบดังนี้

ผู้วิจัยได้ศึกษา เอกสารข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลประกอบด้วย 1) แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับหลักสูตร การพัฒนาหลักสูตร และแนวคิดเกี่ยวกับการประเมินหลักสูตร 2) การจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 3) แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ 3.1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) 3.2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐาน (Case Based Learning) 3.3) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) 3.4) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน (Experiential Based Learning) และ 3.5) การจัดการเรียนรู้โดยการผสมผสานเทคโนโลยี (Blended Technology Learning) และ 4) แนวคิดเกี่ยวกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ผู้วิจัยทำการศึกษาและวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น ดังต่อไปนี้

1.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยและพัฒนา (Research and Development)

ผู้วิจัยศึกษาการวิจัยพื้นฐาน (Basic Research) และการวิจัยประยุกต์ (Applied Research) โดยใช้แนวคิด (J. W. A. P. C. Creswell, Vicki L., 2011); (องอาจ นัยพัฒน์, 2551) และ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) การวิจัยนี้มุ่งหมายในการออกแบบนวัตกรรมหรือสิ่งผลิตใหม่ ๆ นำมาใช้ในการแสวงหาและพัฒนาความรู้ด้านการศึกษา เป็นการวิจัยแล้วนำผลการวิจัยมาพัฒนาเป็นนวัตกรรม (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ขั้นตอนของการวิจัย ประกอบด้วย ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (Research: R₁) ขั้นตอนที่ 2 พัฒนา (Develop: D₁) ขั้นตอนที่ 3 วิจัย (Research: R₂) ขั้นตอนที่ 4 พัฒนา (Develop: D₂) และการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Method Research) เป็นการวิจัยที่ผสมผสานวิธีการรวบรวมและวิธีวิเคราะห์ข้อมูลหลักฐานทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเข้าไว้ด้วยกัน 1) การประเมินความต้องการจำเป็น ซึ่งการประเมินความต้องการจำเป็นที่เน้นข้อมูลเชิงคุณภาพ

การวิจัยครั้งนี้มุ่งข้อมูลเชิงคุณภาพโดยมุ่งเน้นเก็บข้อมูล ข้อมูลเอกสารต่าง ๆ คือ การใช้ข้อมูลที่มีอยู่ และวิธีการสัมภาษณ์ผู้รู้ (สุริมล ว่องวานิช, 2550) โดยที่การดำเนินการประเมินความต้องการจำเป็น ได้ทำควบคู่ไปกับกระบวนการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลเพื่อมาสรุปเป็นทฤษฎี และเนื้อหาการเรียนการสอน 2) การพัฒนาหลักสูตรและการสอน เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยเลือกและผสมผสานแนวคิดของ Tyler ระบุองค์ประกอบของหลักสูตร ได้แก่ วัตถุประสงค์เนื้อหาวิชา เนื้อหาของวิชา กิจกรรมการเรียน และการประเมินผล คู่มือการใช้หลักสูตร แนวการสอนหรือแผนการสอน สื่อการเรียนการสอน และเครื่องมือวัดและประเมินผล เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลต่อไป 3) การนำหลักสูตรไปใช้ แนวคิดในการนำหลักสูตรไปใช้มีงานที่เกี่ยวข้องหลายงานตั้งแต่เตรียมการ การประชาสัมพันธ์หลักสูตร หรือการจัดสิ่งอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน การนำหลักสูตรไปใช้เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนเป็นสำคัญ เสนอสิ่งที่ควรคำนึงถึงนำหลักสูตรไปใช้ คือ การเตรียมครู การเตรียมแผนการเรียนการสอน การเตรียมสื่อและสิ่งสนับสนุน และ 4) การประเมินหลักสูตร เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการจัดทำหลักสูตรก็คือการประเมินหลักสูตร ซึ่งต้องกระทำทั้งด้านการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพและข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยเลือกแนวคิดการประเมินหลักสูตรที่มุ่งเน้นให้เกิดการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรเป็นหลัก ซึ่งมีการประเมินด้วยกัน 4 ด้าน ดังนี้ (Beauchamp George A., 1981) ประเมินผลการใช้หลักสูตร ประเมินผลการออกแบบหลักสูตร ประเมินผลการเรียนของผู้เรียน และประเมินผลระบบหลักสูตร และการประเมินตามหลักการ CIPPIEST Models (Stufflebeam, 2000) คือ 1) การประเมินสภาพแวดล้อม (Context Evaluation) 2) การประเมินปัจจัยเบื้องต้น (Input Evaluation) 3) การประเมินกระบวนการทำงาน (Process Evaluation) 4) การประเมินผลผลิต (Product Evaluation) 5) ผลกระทบ (Impact) 6) ประสิทธิภาพ (Effectiveness) 7) ความยั่งยืน (Sustainability) และ 8) การถ่ายโอน (Transportability)

1.1.2 แนวคิดการพัฒนาหลักสูตรเสริม

การพัฒนาหลักสูตรเสริม เป็นการพัฒนาหลักสูตรกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมโดยมีขั้นตอนหรือรูปแบบในการพัฒนาหลักสูตรที่เหมือนกัน หลักสูตรเสริมมีขั้นตอนในการพัฒนาหลักสูตร 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ขั้นที่ 2 การพัฒนาหลักสูตร ขั้นที่ 3 การทดลองใช้หลักสูตร และขั้นที่ 4 การปรับปรุงและแก้ไขหลักสูตร 1) ลักษณะของหลักสูตรเสริมจากการศึกษารูปแบบในการพัฒนาหลักสูตรทำให้เข้าใจขั้นตอนในการพัฒนาหลักสูตร ซึ่งมีลักษณะความเปนสากล กล่าวคือ รูปแบบในการพัฒนาหลักสูตรทั่วไปกับหลักสูตรเสริมมีขั้นตอนในการพัฒนาเหมือนกัน ดังนั้นความแตกต่างระหว่างหลักสูตรทั้งสองประเภทคงไม่ได้อยู่ที่รูปแบบของการพัฒนาหลักสูตร การทำความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของหลักสูตรเสริม จะทำให้เห็นความแตกต่าง และจุดเด

นที่สำคัญของหลักสูตรเสริมที่ต่างจากหลักสูตรทั่วไป จึงทำให้มีหน่วยงานและนักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงว่ามีรายละเอียดดังนี้ (กรมวิชาการ, 2546) และ (ไพโรจน์ นาคะสุวรรณ และวันนอร์มมา, 2528) ได้กำหนดวัตถุประสงค์การจัดหลักสูตรเสริมที่เน้นความถนัด และความสนใจของนักเรียน มีการพัฒนาความรู้ ความสามารถ ด้านการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้เกิดทักษะประสบการณ์ ทั้งวิชาการและวิชาชีพตามทักษะ มีคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ มีสุขภาพและบุคลิกภาพทางด้านร่างกายและจิตใจที่ดี เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียด ไขเวลาว่างให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ชุมชน สังคม และประเทศชาติ เพื่อฝึกทักษะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีตามกระบวนการประชาธิปไตย และมีมนุษยสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในระบอบประชาธิปไตย

1.1.3 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรนั้น ได้ดำเนินการตามกระบวนการออกแบบและพัฒนาหลักสูตรในทุกขั้นตอน ไม่ว่าจะเป็นการหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของหลักสูตร (Tyler, 1969); (Taba, 1962); (J. G. Saylor, Alexander, William M. and Lewis, Arthur J., 1981); (Oliva, 1992) และ (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2554) โดยมีขั้นตอนหลัก ๆ ดังนี้ 1) สำรวจความต้องการจำเป็นหรือข้อมูลพื้นฐาน เพื่อนำมาสู่การเขียนโครงสร้างหลักสูตร ซึ่งต้องพิจารณาความต้องการของผู้เรียนและสภาพสังคมในปัจจุบัน ความต้องการจำเป็นหรือข้อมูลพื้นฐานเหล่านี้จะได้มาจากงานเอกสาร งานวิจัย รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง 2) ทำโครงสร้างของหลักสูตร กำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตรเนื้อหาวิชา กิจกรรมการเรียนการสอนและประเมินผลผู้เรียน และดำเนินการให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินโครงสร้างหลักสูตร 3) การทดลองใช้หลักสูตรและประเมินผลหลักสูตร ดำเนินการหาประสิทธิภาพของหลักสูตร แล้วดำเนินการให้ผู้เรียนทดลองใช้ 4) พัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรให้หลักสูตรมีประสิทธิภาพสูงขึ้น และ 5) การติดตามผล เป็นการประเมินประสิทธิภาพของหลักสูตร

1.1.4 แนวคิดการวัดและประเมินผล

1.1.4.1 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การประเมินที่ดำเนินการควบคู่ไปกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (Assessment for Learning) เป็นนวัตกรรมด้านวิธีวิทยาการทางการประเมินหนึ่งซึ่งช่วยส่งเสริมให้การประเมินให้การประเมินคุณภาพการศึกษาบรรลุเป้าหมายสำคัญ คือ การประเมินเพื่อช่วยเหลือผู้เรียนโดยพัฒนาควบคู่ไปกับการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษา

ในรูปแบบนั้น ๆ ซึ่งการประเมินในลักษณะนี้ มีหลายรูปแบบทั้งในรูปของการประเมินแบบก้าวหน้า (Formative Assessment) อีกทั้งยังมีการวิจัยและพัฒนาระบบที่จะนำไปสู่การปฏิบัติจริงในระดับห้องเรียน โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญ เพื่อพัฒนาผู้เรียนและครูให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา

1.1.4.2 แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินเพื่อการเรียนรู้

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้เสนอสาระสำคัญ เพื่อเป็นแนวทางการปฏิรูปการศึกษาทั้งปรัชญาการศึกษา และความมุ่งหมายในการจัดการศึกษา การปฏิรูประบบโครงสร้างการบริหารการศึกษา และปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในปัจจุบัน จึงเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมาก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด ซึ่งมาตรา 23 ว่าด้วยการจัดการศึกษาทั้งในระบบ นอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา แนวทางการประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนจะต้องปรับเปลี่ยนตามไปด้วย หลักการประเมินผู้เรียนตามแนวการเปลี่ยนแปลงข้างต้น ได้มีการปรับเปลี่ยนบางส่วน โดยหลักการประเมินผู้เรียนมีหลักสำคัญ 6 ประการ ได้แก่ 1) การประเมินที่สะท้อนจุดประสงค์การเรียนรู้กับการสอน 2) การประเมินมีความต่อเนื่องและเป็นประโยชน์ 3) ความคาดหวังจากการประเมินต้องกำหนดให้ชัดเจนตั้งแต่เริ่มทำการประเมิน พ่อแม่ ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมรับรู้จุดประสงค์การเรียนรู้ 4) การประเมินต้องมีความยุติธรรมและเท่าเทียมกัน 5) การประเมินต้องเป็นการสร้างสรรค์ให้ข้อมูลย้อนกลับในทางบวก เป็นประโยชน์ส่งเสริมการเรียนรู้และจุดเน้นที่ต้องพัฒนา และ 6) การประเมินต้องครอบคลุมและสมดุล (สุวิมล ว่องวานิช, 2546) การประเมินผลเพื่อการเรียนรู้ (Assessment of Learning) เป็นกระบวนการในการค้นหาและตีความหมายหลักฐานต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการเรียนรู้โดยผู้เรียนและครู เพื่อนำไปใช้ในการตัดสินใจเกี่ยวกับระดับการเรียนรู้ของนักเรียน เป้าหมายการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะต้องบรรลุ และการบรรลุเป้าหมายที่ต้องไปให้ถึงนั้นทำอย่างไร การประเมินเพื่อการเรียนรู้จึงเป็นองค์ประกอบหลักของการเรียนรู้และการสอน การประเมินนี้มีความสำคัญเป็นอย่างมากสำหรับครูในการปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนการสอนให้เกิดผลการพัฒนาในตัวผู้เรียนแต่ละคนอย่างดีที่สุด การประเมินตามแนวคิดนี้ ครูจะเป็นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้เรียนรายบุคคลเพื่อกระตุ้นและช่วยเหลือผู้เรียนให้บรรลุผลการเรียนรู้ตามเป้าหมายในขั้นต่อ ๆ ไป นั่นคือ การประเมินเพื่อการเรียนรู้จะเป็นหัวใจสำคัญว่าผู้เรียนจะต้องทำอย่างไร หรือเรียนรู้อย่างไรหลังจากที่รู้ผลการประเมินของตนเองแล้ว ได้กำหนดลักษณะการประเมินเพื่อการเรียนรู้จากผลการปฏิบัติในโรงเรียนที่สามารถนำไปใช้เพื่อช่วยพัฒนาผลการเรียนรู้ของผู้เรียน 7 ประการ และเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับลักษณะของ

การพัฒนาในโรงเรียน มีดังนี้ 1) การประเมินเพื่อการเรียนรู้เป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้ 2) การประเมินเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวข้องกับการแลกเปลี่ยนเป้าหมายการเรียนรู้กับผู้เรียน 3) การประเมินเพื่อการเรียนรู้มีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยผู้เรียนและตระหนักในจุดมุ่งหมายที่ตนเองจะต้องบรรลุผล 4) การประเมินเพื่อการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนมีการประเมินตนเองและเพื่อนประเมินเพื่อน 5) การประเมินเพื่อการเรียนรู้ให้ข้อมูลย้อนกลับที่ทำให้ผู้เรียนรู้ตนเองจะต้องเรียนรู้อะไร และวิธีการเรียนในขั้นต่อไปว่าจะต้องทำอย่างไร 6) การประเมินเพื่อการเรียนรู้ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อว่าผู้เรียนทุกคนสามารถพัฒนาได้ และ 7) การประเมินเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวข้องกับการทบทวนและการสะท้อนของครู และนักเรียนโดยใช้ผลการประเมิน ซึ่ง (สุวิมล ว่องวานิช, 2546) ได้เสนอแนะการประเมินแนวใหม่ มีแนวคิด และหลักการ ดังนี้ 1) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้และการตัดสินใจ 2) ผู้เรียนมีการแสดง จัดทำผลงานซึ่งเป็นหลักฐานสำหรับการประเมิน 3) ผู้เรียนใช้ทักษะขั้นสูงในการเรียนและการปฏิบัติงาน 4) ผู้เรียนถูกประเมินด้านทักษะการเรียนแบบร่วมมือ 5) การให้คะแนนอิงผลงานที่แจ้งให้ทราบล่วงหน้า และมีเกณฑ์ตัดสินชัดเจน 6) การประเมินผลการเรียนรู้แนวใหม่ จึงเน้นการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ก้าวหน้าสูงสุดโดยมีรูปแบบ เทคนิควิธี เนื้อหาสาระที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการประเมินผลที่เกิดกับผู้เรียนอย่างครอบคลุมทั้งการเรียนรู้และพัฒนาการด้านต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง มีการบูรณาการผสมผสานระหว่างการจัดการเรียนรู้และการประเมินอย่างกลมกลืน

1.1.4.3 การวัดและประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน

การวัดและประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นกระบวนการกำหนดค่าเป็นตัวเลखอย่างมีกฎเกณฑ์สำหรับใช้เป็นตัวแทนความสามารถจากการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อนำมาใช้ตัดสินคุณค่าของผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นว่ามีคุณค่ามากน้อยเพียงใด ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพนั้น ผู้ประเมินควรเริ่มต้น วางแผนดำเนินกิจกรรมด้วยการตอบคำถามหลัก 4 คำถาม ได้แก่ 1) วัดและประเมินไปทำไม 2) วัดและประเมินอะไร 3) วัดและประเมินอย่างไร และ 4) ตัดสินผลด้วยวิธีใด

1.1.5 แนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.1.5.1 แนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) ได้ดำเนินการตามรูปแบบการเรียน การสอนที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ได้นำกิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด

โดยมีลักษณะสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน 1) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านการรู้คิด 2) กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองมากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียนและการท่องจำ 3) พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง นอกห้องเรียนอีกด้วย 4) ได้ผลลัพธ์ในการถ่ายทอดความรู้ใกล้เคียงกับการเรียนรู้รูปแบบอื่น แต่ได้ผลดีกว่าในการพัฒนาทักษะด้านการคิดและการเขียนของผู้เรียน 5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนรู้แบบนี้มากกว่ารูปแบบที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ 6) มุ่งเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยผ่านการอ่าน เขียน คิด อภิปราย และเข้าร่วมในการแก้ปัญหา และยังสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ของกลุ่ม ทั้งในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย โดยใช้หลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ได้แก่ ให้ความสนใจที่ตัวผู้เรียน เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติที่นาสนใจ

1.1.5.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) มุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์เชิงประจักษ์ เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมหรือการปฏิบัติซึ่งเป็นประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม เพื่อนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจเชิงนามธรรมผ่านการสะท้อนประสบการณ์ การคิดวิเคราะห์ การสรุปเป็นหลักการความคิดรวบยอด และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง โดยมีลักษณะสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ คือ 1) เป็นการเรียนรู้ที่ผ่านประสบการณ์เชิงประจักษ์จากกิจกรรมหรือการปฏิบัติของผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ทำทหายอย่างต่อเนื่อง และเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียน 2) มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน 3) ปฏิสัมพันธ์ที่มีทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง 4) อาศัยกิจกรรมการสื่อสารทุกรูปแบบ เช่น การพูด การเขียน การวาดรูป การแสดง บทบาทสมมุติ การนำเสนอด้วยสื่อต่าง ๆ ซึ่งเอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยน การวิเคราะห์ และสังเคราะห์การเรียนรู้

1.1.5.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหา เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งสมมติฐานสาเหตุและกลไกของการเกิดปัญหานั้น รวมถึงการค้นคว้าความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับปัญหา เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาต่อไป โดยผู้เรียนอาจไม่มีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ มาก่อน แต่อาจใช้ความรู้ที่ผู้เรียนมีอยู่เดิมหรือเคยเรียนมา มุ่งให้ผู้เรียนเฝ้าหาความรู้เพื่อแก้ไขปัญหา ได้คิดเป็น ทำเป็น มีการ

ตัดสินใจที่ดี และสามารถเรียนรู้การทำงานเป็นทีม โดยเน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำทักษะจากการเรียนมาช่วยแก้ปัญหาในชีวิต การจัดกิจกรรมโดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยเริ่มจากการได้ประสบการณ์ตรงจากโจทย์ปัญหาผ่านกระบวนการคิดและการสะท้อนกลับไปสู่ความรู้และความคิดรวบยอด อันจะนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ต่อไป การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังเป็นการตอบสนองต่อแนวคิด Constructivism โดยให้ผู้เรียนวิเคราะห์หรือตั้งคำถามจากโจทย์ปัญหา ผ่านกระบวนการคิดและสะท้อนกลับ เน้นปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้เรียนในกลุ่ม เน้นการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมนำไปสู่การค้นคว้าหาคำตอบหรือสร้างความรู้ใหม่บนฐานความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีมาก่อนหน้านี้ การจัดกิจกรรมโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลก เป็นบริบทของการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ ในสาขาวิชาที่ตนศึกษาไปพร้อมกันด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยความเข้าใจและการแก้ไขปัญหาเป็นหลัก โดยมีวัตถุประสงค์หรือผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ได้แก่ 1) ได้ความรู้ที่สอดคล้องกับบริบทจริงและสามารถนำไปใช้ได้ 2) พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การให้เหตุผล สละนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ 3) ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองอย่างต่อเนื่อง 4) ผู้เรียนสามารถทำงานและสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ 5) สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน และ 6) ความคงอยู่ (retention) ของความรู้จะนานขึ้น

1.1.5.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case Study) การสอนโดยใช้กรณีศึกษานั้นจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิทยาศาสตร์ในบริบทของสิ่งต่าง ๆ หรือสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนรู้อแล้วทำให้ง่ายต่อการเชื่อมโยงแนวคิด วิทยาศาสตร์ที่เป็นนามธรรมกับสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้เรียนเคยเจอเคยเห็น และเคยใช้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้นจึงเป็นที่ ยอมรับว่ากรณีศึกษา ทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพด้วยเหตุผลดังนี้คือ 1) ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองบนพื้นฐานจากสิ่งที่รู้อยู่แล้วกับสิ่งที่ผู้เรียนสนใจนำมาสัมพันธ์ กับกรณีศึกษา ทำให้พัฒนาการสร้างความคำถามที่มีความหมายทางวิทยาศาสตร์ นำไปสู่การสืบค้นต่อไป 2) ในระหว่างที่ผู้เรียนวิเคราะห์กรณีศึกษานั้น ผู้เรียนจะต้องทำงานเป็นกลุ่มอย่างร่วมมือรวมใจกันเพื่อหา ข้อสรุปของกลุ่มว่าใครอะไรบางจากกรณีศึกษา และอยากรู้อะไรเพิ่มเติมอีกบ้าง 3) ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การเคารพความคิดซึ่งกันและกัน รวมทั้งมีกระบวนการปรับแนวความคิดที่คลาดเคลื่อนของสมาชิกในระหว่างที่

มีการอภิปรายในกลุ่ม (Dori and Herscovitz, 1999) ซึ่งการใช้กรณีศึกษาช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง โดยกรณีศึกษาที่นำมาใช้ในห้องเรียนวิทยาศาสตร์ นั้นควรเป็นปัญหาทางวิทยาศาสตร์ในปัจจุบันที่ผู้เรียนพบในชีวิตประจำวันหรือพบเห็นในข่าวที่ทำให้นักเรียน รู้สึกว่าวิทยาศาสตร์เป็นสิ่งใกล้ตัวผู้เรียน ซึ่งสามารถนำมาดัดแปลงเพื่อเป็นตัวอยางใหญ่ผู้เรียนได้ศึกษา วิเคราะห์ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหาและสามารถแก้ไขปัญหาทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างมีเหตุผล (Herreid, 1997) และ (สุคนธ, 2545) นักการศึกษาที่สนใจการใช้กรณีศึกษาสำหรับการสอนวิทยาศาสตร์ระบุวิธีการนี้มีประสิทธิภาพที่จะช่วยทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้นทั้งด้านความเข้าใจเนื้อหาวิทยาศาสตร์ การตั้งคำถาม และการคิดวิพากษ์วิจารณ์ (Dori and Herscovitz, 1999) นอกจากนี้การใช้กรณีศึกษาในการสอนวิทยาศาสตร์ยังช่วยส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้ออำนวยต่อการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน และยังเหมาะแก่การใช้เป็นอีกรูปแบบหนึ่งสำหรับการวัดและประเมินผลผู้เรียนเกี่ยวกับ ทักษะการคิดได้อีกด้วย ซึ่งกรณีศึกษาที่นำมาใช้มีลักษณะเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงเป็นตัวอยางที่นำมาใช้สำหรับการศึกษาได้อย่างเหมาะสม

1.1.5.5 การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยผสมผสานเทคโนโลยี (Blended Technology) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ผสมผสานกับการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่ผู้เรียนผู้สอนไม่เผชิญหน้ากันหรือการใช้แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่หลากหลาย กระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมเกิดขึ้นจากยุทธวิธีการเรียนการสอนที่หลากหลาย เป้าหมายอยู่ที่การให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้เป็นสำคัญการสอนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสานนั้นผู้สอน สามารถใช้วิธีการสอนสองวิธีหรือมากกว่าในการเรียนการสอน เช่น ผู้สอนนำเสนอเนื้อหาบทเรียนผ่านเทคโนโลยีผนวกกับการสอนแบบเผชิญหน้า แต่หลังจากนั้นผู้สอนนำเสนอเนื้อหาบทความแนวโน้บนเว็บบ จากนั้นติดตามการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้อิเล็กทรอนิกส์ ด้วยระบบแอลเอ็มเอส (Learning Management System) ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องแล็บ หลังจากนั้นสรุปบทเรียน ด้วยการอภิปรายร่วมกับอาจารย์ผู้สอนในห้องเรียน การเรียนแบบผสมผสาน สามารถนำมาสรุปได้เป็น 3 มิติ ตาม (Graham, 2003) กล่าวไว้คือ การผสมผสานการสอนผ่านสื่อการสอน การผสมผสานวิธีการเรียนการสอน และการผสมผสานระหว่างการสอนแบบเผชิญหน้ากับการสอนออนไลน์เข้าด้วยกันข้อสมมติของชุมชนการเรียนรู้ในลักษณะนี้ คือ 1) ผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์ และร่วมมือกันที่ลึกซึ้งขึ้น 2) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่มที่มีการจัดวางการทำงานกลุ่มเป็นอย่างดีด้วยการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วย

1.1.6 แนวคิดทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล (Forum, 2016) ได้เผยแพร่ถึงคุณลักษณะและทักษะชีวิตในโลกยุคดิจิทัล หรือ "ความฉลาดทางดิจิทัล" (Digital Intelligence: DI) ที่จำเป็นสำหรับเด็กในศตวรรษที่ 21 แบ่งเป็น 8 ทักษะ ดังนี้ 1) ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity): ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง 2) ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) ความสามารถในการบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล และสามารถการทำงานที่หลากหลายในเวลาเดียวกันได้ 3) ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management): ความสามารถในการรับรู้และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญ 4) ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management): ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีออนไลน์ได้ 5) ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management): มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น 6) ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking): ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้ 7) ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ถูกใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints): ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่า จะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้ อย่างมีความรับผิดชอบ 8) ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy): ความเห็นอกเห็นใจ และเข้าใจความรู้สึกผู้อื่นบนโลกออนไลน์

1.2 ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นจากแหล่งบุคคล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความต้องการจำเป็นจากแหล่งข้อมูลบุคคล ประกอบด้วย 1) การสัมภาษณ์ผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง และนักเรียน ในประเด็น 1.1) สภาพปัญหาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 1.2) แนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และ 1.3) ความจำเป็นในการทำหลักสูตร และ 2) การวิจัยเชิงสำรวจทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ได้ข้อมูลดังนี้

1.2.1 การสัมภาษณ์ผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง และนักเรียน

1.2.1.1 การสัมภาษณ์ผู้บริหาร ผลการวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นต่อการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ประเด็นแรก พบว่า ผู้บริหารทุกท่านได้เล็งเห็นถึงปัญหาการใช้เทคโนโลยีของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ปัญหาส่วนใหญ่จะเป็นการเลือกรับและปฏิเสธสื่อเทคโนโลยี ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนในการดำเนินชีวิตประจำวัน

ประเด็นที่สอง แนวทางในการพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล จะต้องให้นักเรียนได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน เปิดใจยอมรับการใช้เทคโนโลยีอย่างถูกต้องเหมาะสม รู้จักการเปลี่ยนวิธีคิด รู้จักการปรับตัว ควรออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน

ประเด็นที่สาม ความจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตร ผู้บริหารเห็นความสำคัญและจำเป็นในการจัดทำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

1.2.1.2 การสัมภาษณ์ครู ผลการวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นต่อการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ประเด็นแรก พบว่า ครูได้เล็งเห็นถึงปัญหาการใช้เทคโนโลยีของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ปัญหาส่วนใหญ่จะเป็นการเลือกรับและปฏิเสธสื่อเทคโนโลยี ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนในการดำเนินชีวิตประจำวัน

ประเด็นที่สอง แนวทางในการพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล จะต้องให้นักเรียนได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน เปิดใจยอมรับการใช้เทคโนโลยีอย่างถูกต้องเหมาะสม รู้จักการเปลี่ยนวิธีคิด รู้จักการปรับตัว ควรออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน และประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ในการจัดการเรียนการสอน

ประเด็นที่สาม ความจำเป็นในการทำหลักสูตรครูเห็นความสำคัญและจำเป็นในการจัดทำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

1.2.1.3 การสัมภาษณ์ผู้นักเรียน ผลการวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นต่อการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ประเด็นแรก พบว่า นักเรียนได้สังเกตเห็นถึงปัญหาการใช้เทคโนโลยีของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ปัญหาส่วนใหญ่จะเป็นการเลือกรับและปฏิเสธสื่อเทคโนโลยี ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนในการดำเนินชีวิตประจำวัน

ประเด็นที่สอง แนวทางในการพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล จะต้องให้นักเรียนได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน เปิดใจยอมรับการใช้เทคโนโลยีอย่างถูกต้องเหมาะสม รู้จักการเปลี่ยนวิธีคิด รู้จักการปรับตัว ควรออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน

ประเด็นที่สาม ความจำเป็นในการทำหลักสูตร นักเรียนเห็นความสำคัญและจำเป็นในการจัดทำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล



1.2.2 การสอบถามความต้องการจำเป็นต่อการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ทั้ง 15 ทักษะ ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับทักษะชีวิต ซึ่งได้ออกมา 15 ทักษะ และผู้วิจัยได้นำทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลนี้มาสอบถามผู้บริหาร ผู้ปกครอง ครู และนักเรียน รวมทั้งสิ้น 300 คน

ผลการสอบถาม พบว่า ข้อมูลสอบถามความต้องการจำเป็นต่อการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้บริหาร ผู้ปกครอง ครู และนักเรียน มีความเห็นว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร และทักษะการป้องกันและเคารพตนเองอยู่ในระดับค่าเฉลี่ยที่น้อยกว่าทักษะอื่น ๆ ดังนั้น ทักษะที่กล่าวมาข้างต้น จึงมีความจำเป็นในการนำไปสู่การพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ผู้วิจัยได้พัฒนาร่างหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล รวมถึงตรวจสอบคุณภาพเพื่อยืนยันความเหมาะสมแล้วนำหลักสูตรไปทดลองใช้ (Tryout) กับนักเรียนที่มีลักษณะไม่แตกต่างกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ ก่อนนำไปทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผลสรุปได้ดังนี้

1.1 ผลการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์มากำหนดองค์ประกอบของหลักสูตรทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) โครงสร้างเนื้อหา 4) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5) สื่อและแหล่งเรียนรู้ และ 6) การวัดและประเมินผล

(ร่าง) หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

องค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีรายละเอียดดังนี้

หลักการ 1) เป็นหลักสูตรที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่
เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และ 2) มุ่งเน้นให้นักเรียนรู้จักการเลือกรับสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ และ
สามารถดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์ เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร ประกอบด้วย

1. ขั้นการวิเคราะห์หลักสูตร (Analysis)
2. ขั้นการสร้างหลักสูตร (Creation)
3. ขั้นการผสมผสานเทคโนโลยี (Technology)
4. ขั้นการนำหลักสูตรไปใช้ (Implementation)
5. ขั้นการตรวจสอบหลักสูตร (Verifiableness)
6. ขั้นการประเมินผลหลักสูตร (Estimation)

ขั้นตอนการนำหลักสูตรไปใช้

1. ขั้นการสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration)
2. ขั้นการตระหนักรู้ด้วยตนเอง (Self-Awareness)
3. ขั้นการเปลี่ยนกระบวนกรทางความคิด (Mindset)
4. ขั้นการปฏิบัติกิจกรรม (Activity)
5. ขั้นการสะท้อนย้อนคิด (Reflection)
6. ขั้นการประเมินผล (Test)

การวัดและประเมินผล

ใช้การวัดและประเมินผลที่หลากหลาย และอาศัยการประเมินแบบมีส่วนร่วม

เงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้

1. เป็นการจัดกิจกรรมที่ตอบสนองแก่ผู้เรียน
2. มีการผสมผสานการใช้เทคโนโลยี
3. มีการโค้ชนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้





ภาพที่ 8 ร่างการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

1.3 การตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครก่อนนำไปทดลองใช้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร (ฉบับร่าง) ผู้วิจัยได้ตรวจสอบคุณภาพความเหมาะสมของรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ด้วยแบบประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของโครงสร้างหลักสูตร ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผล และด้านทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงตามประเด็นที่ผู้เชี่ยวชาญโดยสรุป พบว่า ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า ทักษะในหลักสูตรเสริมยังคงเป็นปัญหาสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยเฉพาะทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร หลักสูตรนี้ควรจัดกิจกรรมให้มีความหลากหลาย กิจกรรมการเรียนรู้แต่ละหน่วยการเรียนรู้ต้องให้โอกาสผู้เรียนได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ควรปรับเกณฑ์การวัดและประเมินผลให้มีความชัดเจนมากขึ้น ควรมีการให้นักเรียนได้บันทึกการเรียนรู้แต่ละครั้งลงสมุดบันทึก ผู้วิจัยได้ทำการบันทึกปรับปรุง แก้ไขหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ผลการตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล หน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า ในแต่ละประเด็นคำถามมีค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับองค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง $\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.55 ถึง $\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.44 ค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับองค์ประกอบของคู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง $\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.55 ถึง $\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.44 นอกจากนี้ค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง $\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.55 ถึง $\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00 ซึ่งแสดงว่าเครื่องมือทั้ง 3 ฉบับ ได้แก่ หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และแผนการจัดการเรียนรู้ มีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลได้ เพื่อรับรองคุณภาพของหลักสูตรก่อนนำไปใช้ ดังคำกล่าวบางตอนจากการสนทนากลุ่ม ดังคำกล่าวบางตอนจากการสนทนากลุ่ม

“ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรมีความชัดเจนและครอบคลุมครบทุกองค์ประกอบ”

“เป็นเรื่องที่ได้รับความสนใจ และทันต่อยุคสมัย ซึ่งเป็นสังคมในยุคดิจิทัล เพราะเป็นปัญหาเกี่ยวกับการดำรงให้อยู่ในสังคมในยุคดิจิทัล ผู้เรียนจะได้รับประโยชน์อย่างภาพ โดยภาพรวมองค์ประกอบหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสามารถนำไปใช้ได้ แต่มีข้อให้ปรับแก้ไขนิดหน่อย ทำให้ขั้นตอนมีความกระชับมากยิ่งขึ้น โดยการปรับขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรจาก 6 ขั้นตอนเหลือเพียง 4 ขั้นตอน สามารถครอบคลุมองค์ประกอบได้ครบถ้วนเพียงพอ”

“เห็นด้วยกับองค์ประกอบและหลักการของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยขอให้ปรับแก้ในรายละเอียดบางประเด็นเพื่อให้หลักสูตรมีความสมบูรณ์ชัดเจนยิ่งขึ้น”

“องค์ประกอบของหลักสูตรมีความครบถ้วนสมบูรณ์ มีความสอดคล้องเหมาะสมสำหรับการเขียนอธิบายต้องเขียนให้กระชับ ชัดเจน สามารถสื่อความหมายให้มีความเข้าใจที่ตรงกัน รวมทั้งคู่มือการใช้หลักสูตรด้วย”

ทั้งนี้จากการสนทนากลุ่มโดยผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อรับรองหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เมื่อนำข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิมาปรับปรุงแก้ไข ทำให้ได้องค์ประกอบของหลักสูตรจาก ACTIVE Model เป็น NICE Model ซึ่งประกอบได้ด้วย 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) โครงสร้างเนื้อหา 4) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5) สื่อและแหล่งเรียนรู้ และ 6) การวัดและประเมินผล

1.3.1 ผลประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของโครงสร้างหลักสูตร โดยผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของโครงสร้างหลักสูตร และผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของโครงสร้างหลักสูตร จำนวน 7 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 3 คน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านทักษะชีวิต จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านวิจัยทางการศึกษา จำนวน 1 คน โดยมีผลการประเมินความเหมาะสมของโครงสร้างหลักสูตรตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และระดับความเหมาะสมของโครงสร้างหลักสูตร ดังแสดงในตารางที่ 19

ตารางที่ 19 ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของโครงสร้างหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

รายการตรวจสอบ	ผลการประเมิน		
	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	แปล ความหมาย
1. ความเป็นมาและความสำคัญ			
1.1 ความชัดเจนในการเขียนลำดับความสำคัญ ความเป็นมาของการพัฒนาหลักสูตร	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 ความสำคัญและความจำเป็นในการพัฒนา หลักสูตร	4.40	0.55	มาก
1.3 การใช้ภาษาและการเรียบเรียงมีความเชื่อมโยง สัมพันธ์กัน	4.20	0.40	มาก
2. แนวคิดพื้นฐาน			
2.1 แนวคิดพื้นฐานมีความชัดเจน	4.60	0.44	มากที่สุด
2.2 แนวคิดพื้นฐานมีความเหมาะสมกับการพัฒนา หลักสูตร	4.40	0.55	มาก
2.3 การใช้ภาษาและการเรียบเรียงมีความเหมาะสม ชัดเจน	4.40	0.55	มาก
3. องค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล			
3.1 การกำหนดองค์ประกอบของหลักสูตรมีความ สมบูรณ์ครอบคลุมความจำเป็นของการเสริมสร้าง ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	4.80	0.44	มากที่สุด
3.2 แต่ละองค์ประกอบของหลักสูตรมีความสัมพันธ์ สอดคล้อง เชื่อมโยงกัน	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 การเรียงลำดับองค์ประกอบของหลักสูตรมี ความเหมาะสมเข้าใจง่าย	4.40	0.55	มาก

จากตารางที่ 19 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, $S.D. = 0.51$) จึงถือว่าหลักสูตรมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ได้

1.3.1.2 ผลการประเมินความสอดคล้องของโครงสร้างหลักสูตรตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง ดังแสดงในตารางที่ 20

ตารางที่ 20 ค่าเฉลี่ยความสอดคล้องของโครงสร้างหลักสูตรตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

รายการตรวจสอบ	ผลการประเมิน	
	ดัชนี ความ สอดคล้อง	แปล ความหมาย
1. ความเป็นมาและความสำคัญ		
1.2 ความชัดเจนในการเขียนลำดับความสำคัญ ความเป็นมาของการพัฒนาหลักสูตร	1.00	สอดคล้อง
1.2 ความสำคัญและความจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตร	1.00	สอดคล้อง
1.3 การใช้ภาษาและการเรียบเรียงมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน	0.80	สอดคล้อง
2. แนวคิดพื้นฐาน		
2.1 แนวคิดพื้นฐานมีความชัดเจน	0.80	สอดคล้อง
2.2 แนวคิดพื้นฐานมีความเหมาะสมกับการพัฒนาหลักสูตร	0.80	สอดคล้อง
2.3 การใช้ภาษาและการเรียบเรียงมีความเหมาะสมชัดเจน	0.80	สอดคล้อง
3. องค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล		
3.1 การกำหนดองค์ประกอบของหลักสูตรมีความสมบูรณ์ครอบคลุมความ จำเป็นของการเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	1.00	สอดคล้อง
3.2 แต่ละองค์ประกอบของหลักสูตรมีความสัมพันธ์ สอดคล้อง เชื่อมโยงกัน	0.80	สอดคล้อง
3.3 การเรียงลำดับองค์ประกอบของหลักสูตรมีความเหมาะสมเข้าใจง่าย	0.80	สอดคล้อง

จากตารางที่ 20 พบว่า ผลการประเมินความสอดคล้องของหลักสูตรตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.80 - 1.00 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่างค์ประกอบต่าง ๆ ของหลักสูตรมีความสอดคล้องกัน

หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีรายละเอียดดังนี้

1. หลักการ

เป็นหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลเป็นประสบการณ์ที่จัดให้ผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้เรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยี เพื่อให้สามารถดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

2. วัตถุประสงค์

เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

3. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยการผสมผสานเทคโนโลยี
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
3. การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์
4. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา

3.1 โครงสร้างเนื้อหาของหลักสูตร

เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร จึงได้กำหนดโครงสร้างของหลักสูตรครอบคลุมเนื้อหาสาระ 4 หน่วยการเรียนรู้ รวมระยะเวลาของหลักสูตรจำนวน 32 ชั่วโมง

4. ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร

การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วยขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร 4 ขั้นตอนดังนี้

4.1 ขั้นวิเคราะห์ความต้องการ (Need Analysis)

เป็นขั้นตอนการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล จากนั้นนำข้อมูลมาสังเคราะห์เพื่อเป็นร่างกรอบแนวคิดของหลักสูตรที่เหมาะสมกับยุคดิจิทัล ได้มีการวิเคราะห์สภาพปัญหา และวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น (Analyze) โดยประเมินความต้องการจำเป็น โดยมีการสัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษา ผู้เชี่ยวชาญ ครูผู้สอน ผู้ปกครอง และนักเรียน เพื่อนำข้อมูลมาระบุความต้องการจำเป็น (Focus) แล้วนำมาใช้ในการวางแผน (Plan) และกำหนดเป็นกรอบแนวคิดของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิดของรูปแบบหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มี 6 องค์ประกอบ ดังนี้ หลักการ ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร ขั้นตอนการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตร การวัดและประเมินผล และเงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้

4.2 ขั้นบูรณาการเนื้อหาสาระ (Integrate to Content)

เป็นการเชื่อมโยงข้อมูลพื้นฐานตามการวิเคราะห์ความต้องการ เพื่อนำมาข้อมูลมาจัดทำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร จากการวิเคราะห์ความต้องการตามองค์ประกอบในขั้นตอนที่ 1 ได้แนวการดำเนินการจัดทำองค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยมีการประชุมชี้แจงทำความเข้าใจหลักสูตร (Understand) กับผู้ปกครอง และนักเรียนมีการออกแบบหลักสูตร (Design) โดยมีผู้บริหาร ผู้เชี่ยวชาญ ครูผู้สอน ผู้ปกครอง และนักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบหลักสูตร และสิ่งสำคัญมีการกำหนดเนื้อหาสาระโดยเฉพาะ (Specific) โดยเนื้อหาสาระต้องสะท้อนถึงทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้ 1) หน่วย

การเรียนรู้ที่ 1 ฝึกฝนความคิด 2) หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 พิชิตเป้าหมาย 3) หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ประสบความสำเร็จ และ 4) หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 สูตรสำเร็จด้วยตัวเรา

ขั้นตอนการจัดทำหลักสูตรแต่ละหน่วยการเรียนรู้จะมีการนำเทคโนโลยีมาผสมผสานให้เหมาะสมตามบริบทของยุคดิจิทัล เพื่อเตรียมความพร้อมของนักเรียน มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน มีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย

4.3 ขั้นสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ (Create to Experiential Learning)

เป็นการนำความรู้ ที่ได้รับการพัฒนาตามหลักสูตรมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ 1) ขั้นปรับเปลี่ยนวิธีคิด (Mindset) 2) ขั้นพิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration) 3) ขั้นใส่ใจการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ (Nature of Learning) และ 4) ขั้นนำไปสู่การสร้างเสริมพลังความสามารถ (Empowerment) ซึ่งเป็นขั้นตอนของการนำหลักสูตรไปใช้อย่างมีคุณค่าที่สุดในการเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลให้นักเรียน ดังมีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นที่ 1 ปรับเปลี่ยนวิธีคิด (Mindset)

ขั้นที่ 2 พิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration)

ขั้นที่ 3 ใส่ใจการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ (Nature of Learning)

ขั้นที่ 4 นำไปสู่การสร้างเสริมพลังความสามารถ (Empowerment)

4.4 ขั้นประเมินผล (Evaluation)

เป็นการประเมินหลักสูตรโดยการตรวจสอบผู้เรียนในด้านการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) มีการทบทวนสิ่งที่ได้รับการเรียนรู้ (Revise) เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และมีการประเมินผลผู้เรียน (Evaluate) โดยมีการประเมิน 3 ระยะ ได้แก่ ก่อนใช้หลักสูตร ระหว่างใช้หลักสูตร และหลังใช้หลักสูตร เพื่อนำผลมาปรับปรุงและพัฒนาให้มีความสมบูรณ์ต่อไป

โดยมีการประเมิน

1. ประเมินก่อนเรียน เป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2. ประเมินระหว่างเรียน เป็นการประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน การบันทึกของนักเรียน และการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

3. ประเมินหลังเรียน เป็นการประเมินหลังจบหลักสูตรเพื่อดูประสิทธิผลของหลักสูตร จากนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน การบันทึกของนักเรียน และการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

5. การวัดและประเมินผล

หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีการวัดและประเมินผล คือ ครูต้องดำเนินไปควบคู่กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีการประเมิน 3 ระยะ ดังนี้

1. การประเมินผลก่อนเรียน เป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบความรู้ ทักษะ/กระบวนการและความพร้อมด้านต่าง ๆ ของนักเรียน เช่น การทดสอบก่อนเรียน การสำรวจ การสอบถาม และการสัมภาษณ์ เป็นต้น

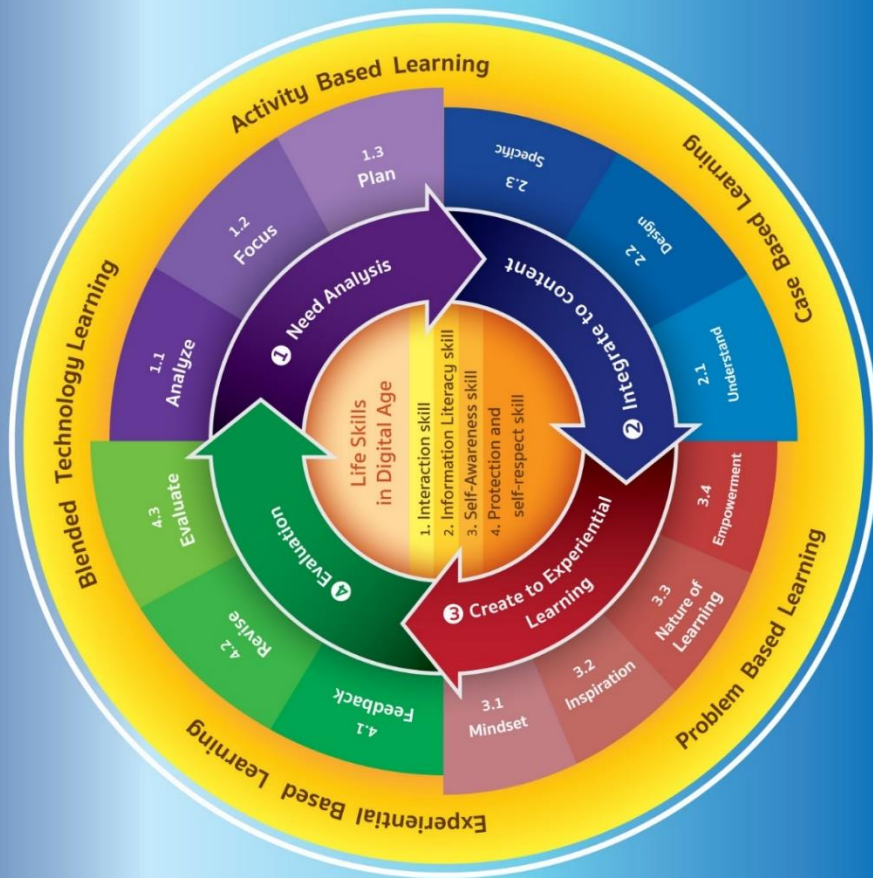
2. การประเมินผลระหว่างเรียน เป็นการประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อตรวจสอบพัฒนาการของนักเรียนตามผลการเรียนรู้ที่กำหนด ด้วยการประเมินตามสภาพจริง และการประเมินการปฏิบัติงานด้วยวิธีการ

3. การประเมินผลหลังเรียน เป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบความสำเร็จของนักเรียนตามผลการเรียนรู้ที่กำหนด

6. เงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้

1. มีการผสมผสานเทคโนโลยีในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
2. มีการโค้ชนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. มีการยืดหยุ่นเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมภายในและภายนอกห้องเรียน

การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร



NICE Model

หลักการ
เป็นหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล เป็นประสบการณ์
ที่จัดให้ผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้เรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยี เพื่อให้สามารถ
ดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์
เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร (NICE)
ขั้นที่ 1 วิเคราะห์ความต้องการ (Need Analysis)
ขั้นที่ 2 บูรณาการเนื้อหาสาระวิชา (Integrate to Content)
ขั้นที่ 3 สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ (Create to Experiential Learning)
ขั้นที่ 4 ชั้นประเมินผล (Evaluation)

ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนที่ได้หลักสูตร (MINE)
ขั้นที่ 1 ปรับเปลี่ยนความคิด (Mindset)
ขั้นที่ 2 พุชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration)
ขั้นที่ 3 เส้าใจการเรียนรู้ (Nature of Learning)
ขั้นที่ 4 เสริมสร้างพลังความสามารถ (Empowerment)

การวัดและประเมินผล
เป็นการวัดและประเมินผลเกี่ยวกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้
1. มีการผสมผสานเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้อย่างเหมาะสม
2. มีการได้ขงนักเรียนในการจัดการเรียนรู้อย่างเหมาะสม
3. มีการยืดหยุ่นเวลาในการจัดการเรียนรู้อย่างเหมาะสม
กับกิจกรรมภายในและภายนอกห้องเรียน

ภาพที่ 9 การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 2 ผลของประสิทธิผลหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

1. ผลการทดลองใช้หลักสูตร

ในการนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างวิจัย ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 31 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดบางปะกอก สำนักงานเขตราชบุรีบูรณะ กรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นครูผู้สอน ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามกระบวนการของรูปแบบการพัฒนาหลักสูตร โดยใช้หน่วยการเรียนรู้ 4 หน่วย ประกอบด้วย 12 แผน โดยในแต่ละแผนมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ครูและนักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียน ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีบทบาทเป็นครูผู้สอน มีผลการพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล จากการเข้าร่วมปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละขั้นตอนของการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตร

ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยมีขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร (NICE Model) เป็นกรอบใหญ่ในการดำเนินการ และมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตรกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

ประสิทธิผลการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยขอเสนอผลการศึกษา ดังต่อไปนี้

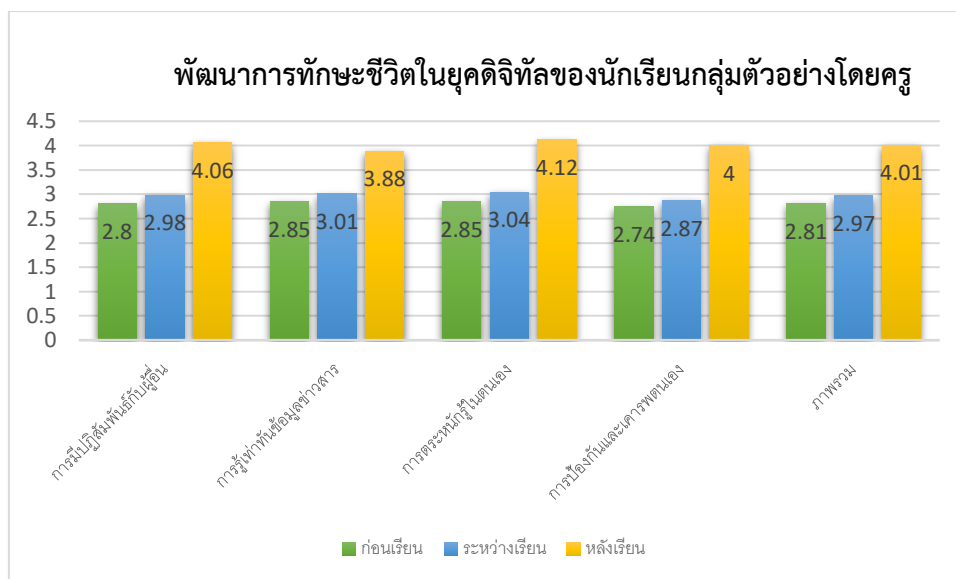
1. ผลการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ซึ่งดำเนินการตามแบบแผนการวิจัยแบบอนุกรมเวลาสมมูล (Equivalent Time-Series Design) ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ดังตารางที่ 21

ตารางที่ 21 การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโตโยต้า

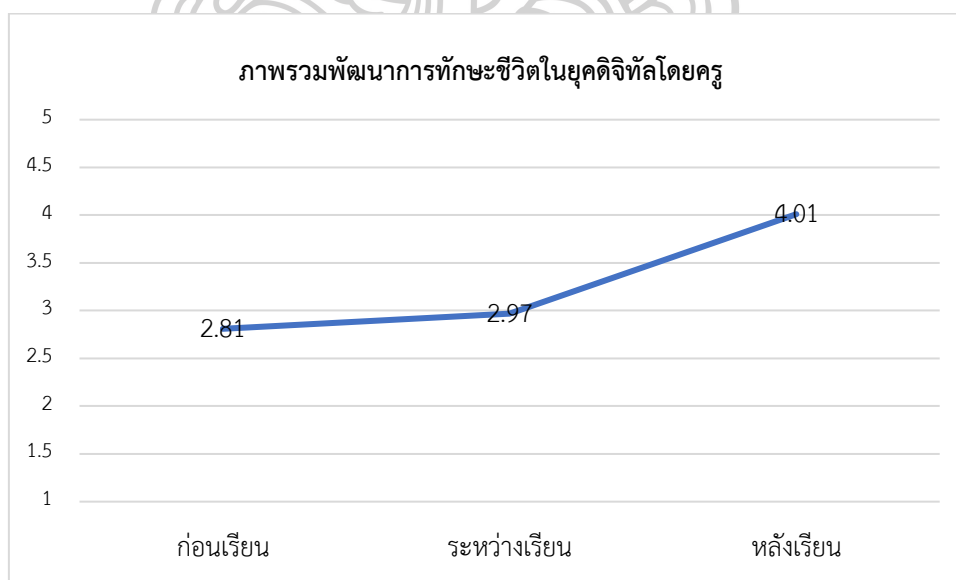
ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	ก่อนเรียน			ระหว่างเรียน			หลังเรียน		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น	2.80	0.42	ปานกลาง	2.98	0.44	ปานกลาง	4.06	0.79	มาก
1.1 การมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น	2.61	0.49	ปานกลาง	3.03	0.70	ปานกลาง	4.45	0.56	มาก
1.2 มีภาวะการเป็นผู้มีน้ำใจและผู้ตามที่ดี	2.77	0.42	ปานกลาง	2.94	0.57	ปานกลาง	3.90	0.87	มาก
1.3 สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้เหมาะสม	2.65	0.48	ปานกลาง	2.68	0.54	ปานกลาง	3.84	0.96	มาก
1.4 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข	3.00	0.44	ปานกลาง	3.19	0.60	ปานกลาง	4.19	0.65	มาก
1.5 หลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น	3.00	0.25	ปานกลาง	3.10	0.39	ปานกลาง	3.94	0.92	มาก
2. ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร	2.85	0.35	ปานกลาง	3.01	0.46	ปานกลาง	3.88	0.83	มาก
2.1 สามารถเลือกและจัดการข้อมูลข่าวสารได้	2.84	0.37	ปานกลาง	3.03	0.55	ปานกลาง	3.97	0.91	มาก
2.2 สามารถเข้าใจสื่อและตีความข้อมูลข่าวสารได้	2.74	0.44	ปานกลาง	2.94	0.63	ปานกลาง	3.84	0.69	มาก
2.3 สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ตนเองต้องการได้	3.00	0.25	ปานกลาง	3.19	0.40	ปานกลาง	3.87	0.80	มาก
2.4 สามารถรู้จักใช้สื่อเทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์	2.87	0.34	ปานกลาง	2.97	0.49	ปานกลาง	3.81	0.94	มาก
2.5 มีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้สื่อเทคโนโลยี	2.84	0.37	ปานกลาง	2.94	0.25	ปานกลาง	3.94	0.81	มาก
3. ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง	2.85	0.44	ปานกลาง	3.04	0.67	ปานกลาง	4.12	0.71	มาก
3.1 สามารถรู้จักและเข้าใจตนเองได้	2.84	0.52	ปานกลาง	3.03	0.61	ปานกลาง	4.35	0.95	มาก
3.2 สามารถรู้ความต้องการของตนเองได้	3.00	0.44	ปานกลาง	3.13	0.56	ปานกลาง	4.19	0.81	มาก
3.3 สามารถรู้จุดเด่นและจุดด้อยของตนเองได้	2.94	0.35	ปานกลาง	3.10	0.47	ปานกลาง	3.94	0.95	มาก
3.4 สามารถประเมินตนเองได้ตามความเป็นจริง	2.87	0.42	ปานกลาง	3.06	0.51	ปานกลาง	4.19	0.83	มาก
3.5 สามารถปรับอารมณ์และความรู้สึกของตนเองได้	2.65	0.48	ปานกลาง	2.90	0.53	ปานกลาง	3.94	0.96	มาก
4. ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง	2.74	0.39	ปานกลาง	2.87	0.47	ปานกลาง	4.00	0.87	มาก
4.1 รู้จักการรักษาชื่อเสียงของตนเอง	2.71	0.46	ปานกลาง	2.87	0.49	ปานกลาง	3.87	0.95	มาก
4.2 รู้จักหลีกเลี่ยงการคัดลอกผลงานของผู้อื่น	2.29	0.46	น้อย	2.39	0.49	ปานกลาง	3.71	0.82	มาก
4.3 รู้จักการป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยงได้	2.94	0.25	ปานกลาง	3.03	0.31	ปานกลาง	4.00	0.89	มาก
4.4 รู้จักรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองได้กระทำต่อตนเอง	2.87	0.49	ปานกลาง	3.03	0.60	ปานกลาง	4.00	0.93	มาก
4.5 รู้จักเคารพในความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น	2.90	0.30	ปานกลาง	3.06	0.44	ปานกลาง	4.42	0.76	มาก
ภาพรวม	2.81	0.40	ปานกลาง	2.97	0.34	ปานกลาง	4.01	0.85	มาก

จากตารางที่ 21 พบว่า พัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เรียนโดยใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวม ก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.81$, S.D. = 0.40 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.97$, S.D. = 0.34 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.85 อยู่ในระดับมาก กล่าวคือ นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

หากพิจารณาเป็นรายทักษะชีวิตยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ทำกิจกรรมของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยแยกตามทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลแต่ละทักษะ ได้ดังนี้ คือ ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.85$, S.D. = 0.44 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.04$, S.D. = 0.67 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.71 อยู่ในระดับมาก กล่าวคือ นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสูงขึ้น รองลงมาเป็นทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.80$, S.D. = 0.42 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.98$, S.D. = 0.44 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.06$, S.D. = 0.79 อยู่ในระดับมาก รองลงมาเป็นทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.74$, S.D. = 0.39 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียนมีค่า $\bar{X} = 2.87$, S.D. = 0.47 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.87 อยู่ในระดับมาก และทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.85$, S.D. = 0.44 อยู่ในระดับปานกลางระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.04$, S.D. = 0.67 อยู่ในระดับมาก และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.83 อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 10 ผลพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยครู



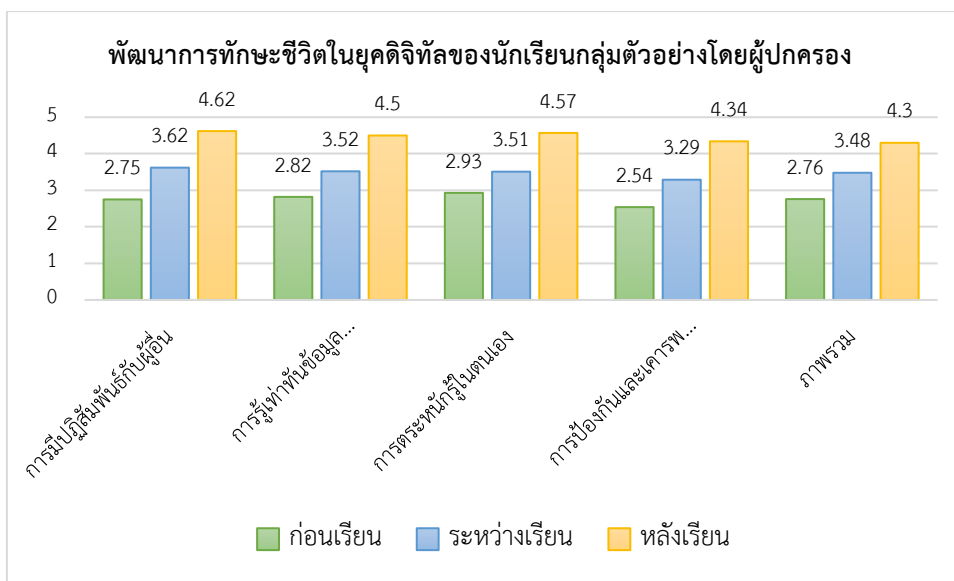
ภาพที่ 11 ภาพรวมพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยครู

ตารางที่ 22 การประเมินทัศนคติของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยผู้ปกครอง

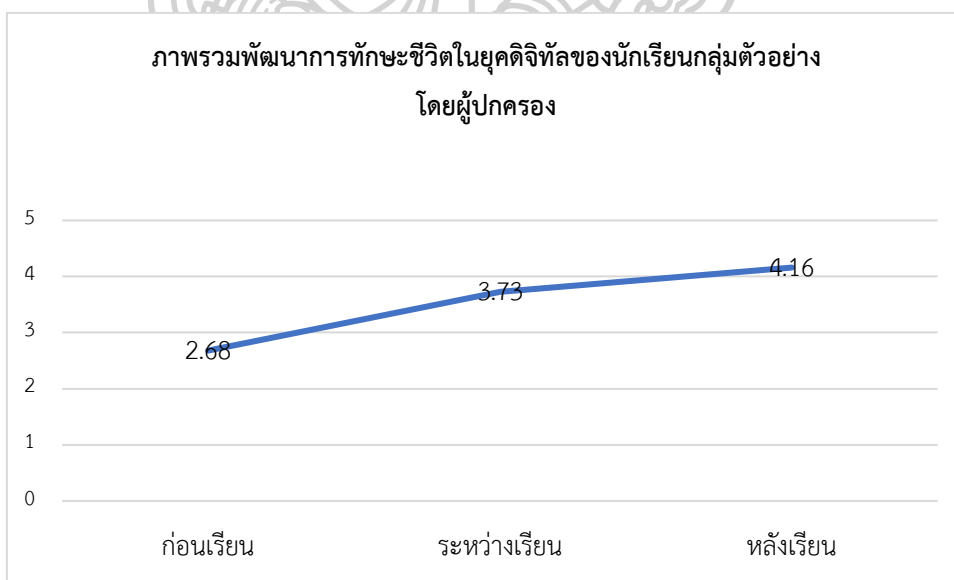
ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	ก่อนเรียน		ระหว่างเรียน		หลังเรียน	
	S.D.	แปลผล	S.D.	แปลผล	S.D.	แปลผล
1. ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น	2.93	ปานกลาง	3.28	ปานกลาง	3.82	มาก
1.1 การมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น	3.10	ปานกลาง	3.45	ปานกลาง	4.23	มาก
1.2 มีภาวะการเป็นผู้ฟังและผู้ตามที่ดี	2.81	ปานกลาง	3.03	ปานกลาง	3.77	มาก
1.3 สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้เหมาะสม	2.84	ปานกลาง	3.23	ปานกลาง	3.71	มาก
1.4 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข	3.03	ปานกลาง	3.58	มาก	3.87	มาก
1.5 หลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น	2.90	ปานกลาง	3.13	ปานกลาง	3.52	มาก
2. ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร	2.83	ปานกลาง	3.25	ปานกลาง	3.90	มาก
2.1 สามารถเลือกและจัดการข้อมูลข่าวสารได้	2.77	ปานกลาง	3.13	ปานกลาง	3.74	มาก
2.2 สามารถเข้าใจสื่อและตีความข้อมูลข่าวสารได้	2.84	ปานกลาง	3.23	ปานกลาง	3.97	มาก
2.3 สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ตนเองต้องการได้	2.81	ปานกลาง	3.52	มาก	3.74	มาก
2.4 สามารถรู้จักใช้สื่อเทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์	2.90	ปานกลาง	3.23	ปานกลาง	3.77	มาก
2.5 มีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้สื่อเทคโนโลยี	2.87	ปานกลาง	3.16	ปานกลาง	4.29	มาก
3. ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง	2.98	ปานกลาง	3.38	ปานกลาง	3.84	มาก
3.1 สามารถรู้จักและเข้าใจตนเองได้	3.00	ปานกลาง	3.55	มาก	3.90	มาก
3.2 สามารถรู้ความต้องการของตนเองได้	3.03	ปานกลาง	3.45	ปานกลาง	3.94	มาก
3.3 สามารถรู้จุดเด่นและจุดด้อยของตนเองได้	3.06	ปานกลาง	3.42	ปานกลาง	3.61	มาก
3.4 สามารถประเมินตนเองได้ตามความเป็นจริง	3.00	ปานกลาง	3.32	ปานกลาง	4.00	มาก
3.5 สามารถรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองได้	2.81	ปานกลาง	3.19	ปานกลาง	3.77	มาก
4. ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง	2.94	ปานกลาง	3.27	ปานกลาง	4.05	มาก
4.1 รู้จักการรักษาคือเสียงของตนเอง	2.94	ปานกลาง	3.35	ปานกลาง	4.03	มาก
4.2 รู้จักหลีกเลี่ยงการคัดลอกผลงานของผู้อื่น	2.68	ปานกลาง	3.23	ปานกลาง	3.90	มาก
4.2 รู้จักการป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยงได้	3.06	ปานกลาง	3.26	ปานกลาง	4.29	มาก
4.4 รู้จักรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองได้กระทำต่อตนเอง	2.97	ปานกลาง	3.32	ปานกลาง	4.16	มาก
4.5 รู้จักเคารพในความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น	3.06	ปานกลาง	3.19	ปานกลาง	3.90	มาก
รวม	2.92	ปานกลาง	3.29	ปานกลาง	3.90	มาก

จากตารางที่ 22 พบว่า พัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เรียนโดยใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวม ก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.92$, S.D. = 0.42 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.29$, S.D. = 0.50 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.90$, S.D. = 0.72 อยู่ในระดับมาก กล่าวคือ นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องอยู่ในระดับมาก

หากพิจารณาเป็นรายทักษะชีวิตยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ทำกิจกรรมของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยแยกตามทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลแต่ละทักษะ ได้ดังนี้ คือ ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.93$, S.D. = 0.44 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.28$, S.D. = 0.58 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.82$, S.D. = 0.77 อยู่ในระดับมาก กล่าวคือ นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสูงขึ้นมากที่สุด รองลงมาเป็นทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.83$, S.D. = 0.42 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียนมีค่า $\bar{X} = 3.25$, S.D. = 0.41 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.90$, S.D. = 0.67 อยู่ในระดับมาก รองลงมาเป็นทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.98$, S.D. = 0.43 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.38$, S.D. = 0.51 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.84$, S.D. = 0.73 อยู่ในระดับมาก และทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.93$, S.D. = 0.44 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.28$, S.D. = 0.58 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.82$, S.D. = 0.77 อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 12 ผลพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยผู้ปกครอง



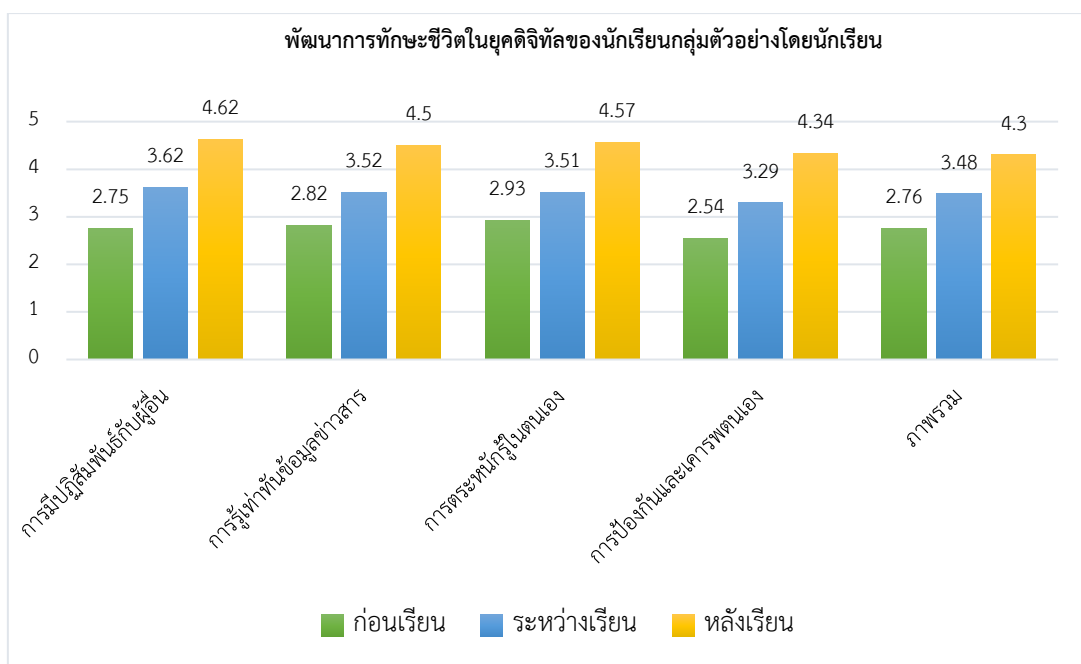
ภาพที่ 13 ผลพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยผู้ปกครอง

ตารางที่ 23 การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยนักเรียน

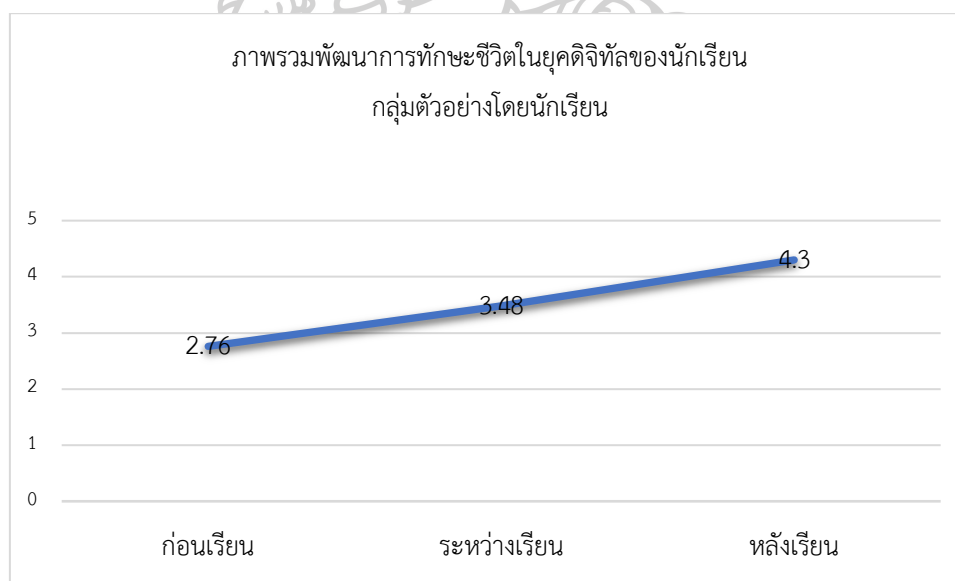
ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	ก่อนเรียน		ระหว่างเรียน		หลังเรียน	
	S.D.	แปลผล	S.D.	แปลผล	S.D.	แปลผล
1. ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น	2.75	ปานกลาง	3.62	มาก	4.62	มากที่สุด
1.1 ให้ความสนใจกับผู้อื่น	2.77	ปานกลาง	3.65	มาก	4.61	มากที่สุด
1.2 มีทักษะเป็นผู้ฟังและผู้ตามที่ดี	2.65	ปานกลาง	3.52	มาก	4.68	มากที่สุด
1.3 สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้เหมาะสม	2.48	น้อย	3.52	มาก	4.74	มากที่สุด
1.4 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข	2.90	ปานกลาง	3.84	มาก	4.84	มากที่สุด
1.5 หลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น	2.97	ปานกลาง	3.61	มาก	4.26	มาก
2. ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร	2.82	ปานกลาง	3.52	มาก	4.50	มากที่สุด
2.1 สามารถเลือกและจัดการข้อมูลข่าวสารได้	2.74	ปานกลาง	3.71	มาก	4.52	มากที่สุด
2.2 สามารถเข้าใจสื่อและตีความข้อมูลข่าวสารได้	2.65	ปานกลาง	3.55	มาก	4.13	มาก
2.3 สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ตนเองต้องการได้	2.97	ปานกลาง	3.48	ปานกลาง	4.65	มากที่สุด
2.4 สามารถรู้จักใช้สื่อเทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์	2.87	ปานกลาง	3.58	มาก	4.74	มากที่สุด
2.5 มีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้สื่อเทคโนโลยี	2.97	ปานกลาง	3.29	ปานกลาง	4.48	มาก
3. ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง	2.93	ปานกลาง	3.51	มาก	4.57	มากที่สุด
3.1 สามารถรู้จักและเข้าใจตนเองได้	2.90	ปานกลาง	3.42	ปานกลาง	4.68	มากที่สุด
3.2 สามารถรู้ความต้องการของตนเองได้	3.16	ปานกลาง	3.55	มาก	4.55	มากที่สุด
3.3 สามารถรู้จุดเด่นและจุดด้อยของตนเองได้	2.94	ปานกลาง	3.52	มาก	4.68	มากที่สุด
3.4 สามารถประเมินตนเองได้ตามความเป็นจริง	2.94	ปานกลาง	3.61	มาก	4.48	มาก
3.5 สามารถรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองได้	2.71	ปานกลาง	3.48	ปานกลาง	4.48	มาก
4. ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง	2.54	ปานกลาง	3.29	ปานกลาง	4.34	มาก
4.1 รู้จักการรักษาคือเสียงของตนเอง	2.84	ปานกลาง	3.26	ปานกลาง	4.26	มาก
4.2 รู้จักหลีกเลี่ยงการคัดลอกผลงานของผู้อื่น	2.16	น้อย	3.13	ปานกลาง	4.13	มาก
4.2 รู้จักการป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยงได้	2.90	ปานกลาง	3.39	ปานกลาง	4.42	มาก
4.4 รู้จักรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองได้กระทำต่อตนเอง	2.90	ปานกลาง	3.35	ปานกลาง	4.48	มาก
4.5 รู้จักเคารพในความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น	2.84	ปานกลาง	3.35	ปานกลาง	4.42	มาก
รวม	2.76	ปานกลาง	3.48	ปานกลาง	4.51	มากที่สุด

จากตารางที่ 23 พบว่า พัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เรียนโดยใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวม ก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.76$, S.D. = 0.45 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.48$, S.D. = 0.54 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.54 อยู่ในระดับมากที่สุด กล่าวคือ นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

หากพิจารณาเป็นรายทักษะชีวิตยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ทำกิจกรรมของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยแยกตามทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลแต่ละทักษะ ได้ดังนี้ คือ ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.75$, S.D. = 0.56 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.62$, S.D. = 0.49 อยู่ในระดับมาก และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.62$, S.D. = 0.52 อยู่ในระดับมากที่สุด กล่าวคือ นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสูงขึ้น รองลงมาเป็นทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.93$, S.D. = 0.37 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.51$, S.D. = 0.46 อยู่ในระดับมาก และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.55 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาเป็นทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.82$, S.D. = 0.44 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.52$, S.D. = 0.62 อยู่ในระดับมาก และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.53 อยู่ในระดับมากที่สุด ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.54$, S.D. = 0.43 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียนมีค่า $\bar{X} = 3.29$, S.D. = 0.59 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.57 อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 14 ผลพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยนักเรียน



ภาพที่ 15 ผลพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยนักเรียน

2. ผลจากการเขียนแบบบันทึกของฉัน (My Journal) ต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า ผลจากการเขียนแบบบันทึกของฉัน (My Journal) ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจากการเรียนด้วยหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นักเรียนมีความพึงพอใจและความประทับใจต่อหลักสูตร ดังที่นักเรียนได้เขียนสะท้อนความพึงพอใจและความประทับใจ โดยมีประเด็นดังต่อไปนี้

2.1 การจัดกิจกรรม

- “...ครูใจดี สอนสนุก ไม่เบื่อ ...”
- “...ครูจัดกิจกรรมได้ดีมาก ๆ ...”
- “...เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลาย...”
- “...อาหาร ขนมและ เครื่องดื่มอร่อย...”
- “...กิจกรรมมีความน่าสนใจ...”
- “...กิจกรรมมีความหลากหลาย...”
- “...ได้ปฏิบัติหลายกิจกรรม...”
- “...มีการเล่นเกมการแข่งขัน ทำให้เกิดความท้าทาย...”
- “...ครูมีของรางวัลให้ทุกครั้งที่มีผู้ชนะ...”
- “...ได้รู้จักการประเมินชิ้นงานเพื่อนสมาชิกกลุ่มอื่น...”
- “...อยากให้ครูจัดกิจกรรมแบบนี้อีกให้กับรุ่นน้องในปีต่อไป...”
- “...เป็นกิจกรรมที่ดีและมีประโยชน์มาก ๆ...”
- “...เพื่อน ๆ ทุกคนมีความสุขทุกครั้งที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม...”

2.2 ความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม

- “...ได้รับความรู้ต่าง ๆ มากมาย ...”
- “...เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ...”
- “...มีมุมมองความคิดเชิงบวกเพิ่มมากขึ้น...”
- “...ได้รับความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้น...”
- “...รู้จักการมองโลกในแง่ดี...”
- “...ได้รับความรู้ใหม่ที่ไม่เคยได้เรียนมาจากที่ไหน ...”

“...ได้รู้จักตัวเองและผู้อื่นเพิ่มมากขึ้น...”
 “...เข้าใจและยอมรับกฎกติกาในการเข้าร่วมกิจกรรม...”
 “...ได้ความรู้จากการใช้งานแอปพลิเคชันต่าง ๆ มากมาย...”

2.3 ประโยชน์ต่อการใช้ชีวิต

“...ได้เรียนรู้การปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น...”
 “...ได้แ่่งมุมการใช้ชีวิตด้านบวกเพิ่มมากขึ้น...”
 “...มีความกล้าแสดงออกมากขึ้น...”
 “...มีภาวะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี...”
 “...เกิดความสามัคคีกันในกลุ่มคณะ...”
 “...กิจกรรมสอนให้เรารู้จักการทำงานเป็นทีม...”
 “...มีความสัมพันธ์อันดีกับเพื่อน และสามารถพูดคุยกับเพื่อนไม่สนิทเพิ่มขึ้น ...”
 “...รู้จักความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น...”
 “...มีพลังในการใช้ชีวิตประจำวันเพิ่มมากขึ้น...”
 “...มีเป้าหมายของตนเองเพิ่มมากขึ้น...”
 “...เกิดแรงผลักดันเชิงบวก...”
 “...รู้จักการเคารพตนเองและผู้อื่น...”
 “...เมื่อเราเป็นคนคิดบวก เราจะมีแต่สิ่งดี ๆ เข้ามาในชีวิต...”
 “...สามารถแก้ปัญหาตนเองจากสถานการณ์ต่าง ๆ ได้...”
 “...รู้สึกยินดีและดีใจเมื่อเพื่อนชนะการแข่งขัน ...”
 “...รู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น...”
 “...เกิดมิตรภาพและความร่วมมือที่ดีต่อกัน...”
 “...มีความเป็นมิตรที่ดีต่อกัน รู้จักการเสียสละ...”
 “...สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้มากยิ่งขึ้น...”
 “...เข้าใจตนเองและผู้อื่นมากขึ้น...”

3. ผลการสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับ
นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ดังตารางที่ 24

ตารางที่ 24 ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับที่
1	สาระการเรียนรู้				
	1.1 มีความยากง่าย	4.60	0.64	มากที่สุด	3
	1.2 นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้	4.67	0.47	มากที่สุด	1
	1.3 มีความจำเป็นต่อชีวิตของนักเรียน	4.63	0.49	มากที่สุด	2
	รวม	4.63	0.53	มากที่สุด	2
2	กิจกรรมการเรียนรู้				
	2.1 กิจกรรมมีความน่าสนใจ และความสนุกสนาน	4.80	0.40	มากที่สุด	1
	2.2 เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกในทุกกิจกรรม	4.73	0.45	มากที่สุด	2
	2.3 นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติในทุกกิจกรรม	4.80	0.40	มากที่สุด	1
	2.4 มีการสรุปและสะท้อนการเรียนรู้ในกิจกรรม	4.70	0.46	มากที่สุด	3
	2.5 ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	4.67	0.46	มากที่สุด	4
	รวม	4.74	0.43	มากที่สุด	1
3	สื่อประกอบการเรียนรู้				
	3.1 มีความน่าสนใจ	4.47	0.50	มาก	3
	3.2 มีความหลากหลาย	4.57	0.50	มากที่สุด	2
	3.3 สอดคล้องกับวัยของผู้เรียน	4.60	0.67	มากที่สุด	1
	รวม	4.54	0.56	มากที่สุด	4
4	การวัดและประเมินผล				
	4.1 วิธีการวัดและประเมินผลมีความเหมาะสม	4.63	0.49	มากที่สุด	1
	4.2 วิธีการวัดและประเมินผลมีความหลากหลาย	4.47	0.50	มาก	3
	4.3 นักเรียนมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผล	4.60	0.67	มากที่สุด	2
	รวม	4.57	0.55	มากที่สุด	3
	รวมความคิดเห็นที่มีต่อหลักสูตร	4.62	.52	มากที่สุด	

จากตารางที่ 24 พบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$,S.D.= 0.52) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.74$,S.D.= 0.43) รองลงมาเป็นด้านสาระการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$,S.D.= 0.53) ถัดมาเป็นด้านการวัดและประเมินผล นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$,S.D.= 0.55) ในส่วนประเด็นที่นักเรียนเห็นด้วยน้อยที่สุด คือ ด้านสื่อประกอบการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$,S.D.= 0.56) ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัย ที่กำหนดไว้ว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับมากที่สุด

ผลการศึกษาความเป็นไปได้ของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร สรุปผลได้ดังนี้

1. พัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เรียนโดยใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวม จากการประเมินของครู ผู้ปกครอง และนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 72.17, 78.10 และ 86.23 ตามลำดับ อยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับมากที่สุด

ผู้วิจัยได้นำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครที่ผ่านการประเมินผลและปรับปรุงแก้ไขแล้วไปขยายผลกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนวัดบางปะกอก ที่มีลักษณะไม่แตกต่างกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 ห้อง จำนวน 30 คน ในช่วงเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2562 ใช้เวลาในการขยายผลทั้งหมด 4 สัปดาห์ เพื่อศึกษาผลของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตร ซึ่งผลสรุปผลได้ดังนี้

1. ผลการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ซึ่งดำเนินการตามแบบแผนการทดลองแบบอนุกรมเวลาสมมูล (Equivalent Time-Series Design) ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้

ตอนที่ 3 ผลของการขยายผลหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

1. ผลการขยายผลหลักสูตร

ในการนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครไปใช้กับกลุ่มขยายผลการวิจัย ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดบางปะกอก สำนักงานเขตราชบุรีบูรณะ กรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นครูผู้สอน ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามกระบวนการของรูปแบบการพัฒนาหลักสูตร โดยใช้หน่วยการเรียนรู้ 4 หน่วย ประกอบด้วย 12 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยในแต่ละแผนมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ครูและนักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียน ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีบทบาทเป็นครูผู้สอน มีผลการพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล จากการเข้าร่วมปฏิบัติการของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละขั้นตอนของการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตร

ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยมีขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร (NICE Model) เป็นกรอบใหญ่ในการดำเนินการ และมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตรกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มขยายผล

ประสิทธิผลการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยขอเสนอผลการศึกษา ดังต่อไปนี้

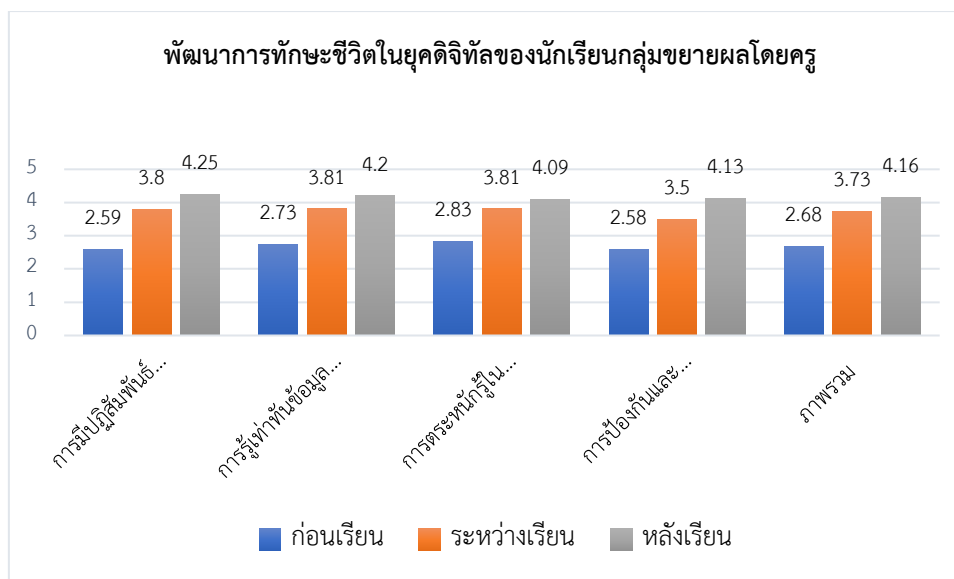
1. ผลการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ซึ่งดำเนินการตามแบบแผนการวิจัยแบบอนุกรมเวลาสมมูล (Equivalent Time-Series Design) ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ดังตารางที่ 25

ตารางที่ 25 การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลโดยครู

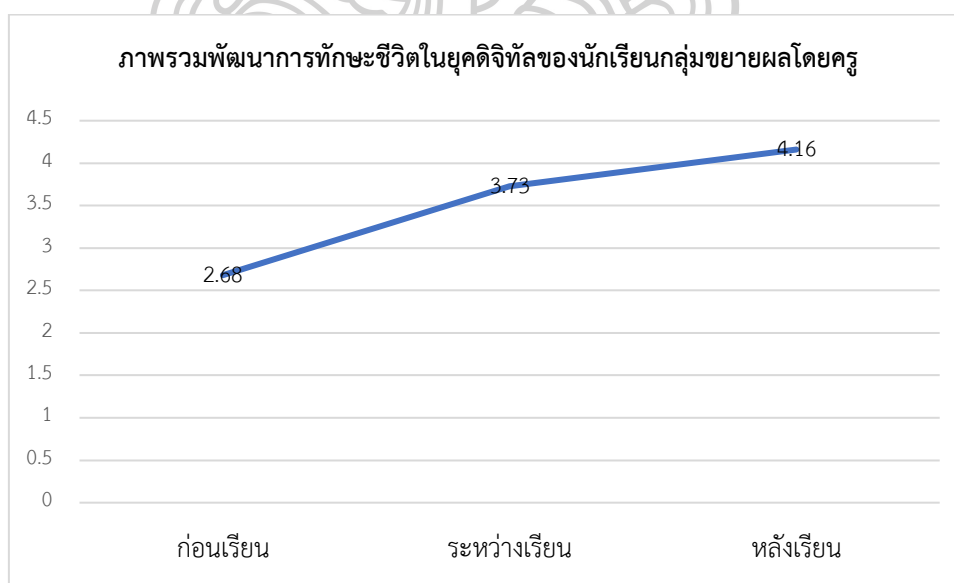
ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	ก่อนเรียน		ระหว่างเรียน		หลังเรียน		
	S.D.	แปดผล	S.D.	แปดผล	S.D.	แปดผล	
1. ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น	2.75	ปานกลาง	3.28	ปานกลาง	4.06	0.82	มาก
1.1 การมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น	2.57	ปานกลาง	3.13	ปานกลาง	4.13	0.84	มาก
1.2 มีภาวะการเป็นผู้ฟังและผู้ตามที่ดี	2.70	ปานกลาง	3.20	ปานกลาง	4.27	0.74	มาก
1.3 สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้เหมาะสม	2.70	ปานกลาง	3.37	ปานกลาง	4.07	0.74	มาก
1.4 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข	2.87	ปานกลาง	3.37	ปานกลาง	3.97	0.89	มาก
1.5 หลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น	2.93	ปานกลาง	3.37	ปานกลาง	3.90	0.80	มาก
2. ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร	2.76	ปานกลาง	3.30	ปานกลาง	4.04	0.77	มาก
2.1 สามารถเลือกและจัดการข้อมูลข่าวสารได้	2.77	ปานกลาง	3.37	ปานกลาง	3.87	0.73	มาก
2.2 สามารถเข้าใจสื่อและตีความข้อมูลข่าวสารได้	2.73	ปานกลาง	3.37	ปานกลาง	4.13	0.81	มาก
2.3 สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ตนเองต้องการได้	2.77	ปานกลาง	3.47	ปานกลาง	3.80	0.66	มาก
2.4 สามารถรู้จักใช้สื่อเทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์	2.83	ปานกลาง	3.23	ปานกลาง	4.17	0.83	มาก
2.5 มีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้สื่อเทคโนโลยี	2.70	ปานกลาง	3.10	ปานกลาง	4.23	0.81	มาก
3. ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง	2.65	ปานกลาง	3.12	ปานกลาง	4.03	0.81	มาก
3.1 สามารถรู้จักและเข้าใจตนเองได้	2.53	ปานกลาง	3.07	ปานกลาง	3.83	0.91	มาก
3.2 สามารถรู้ความต้องการของตนเองได้	2.70	ปานกลาง	3.17	ปานกลาง	4.23	0.77	มาก
3.3 สามารถรู้จุดเด่นและจุดด้อยของตนเองได้	2.73	ปานกลาง	3.10	ปานกลาง	3.97	0.76	มาก
3.4 สามารถประเมินตนเองได้ตามความเป็นจริง	2.73	ปานกลาง	3.17	ปานกลาง	3.97	0.85	มาก
3.5 สามารถรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองได้	2.57	ปานกลาง	3.10	ปานกลาง	4.17	0.79	มาก
4. ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง	2.70	ปานกลาง	3.20	ปานกลาง	4.10	0.68	มาก
4.1 รู้จักการรักษาคือเสียงของตนเอง	2.57	ปานกลาง	3.30	ปานกลาง	4.27	0.64	มาก
4.2 รู้จักหลีกเลี่ยงการคัดลอกผลงานของผู้อื่น	2.30	น้อย	3.03	ปานกลาง	4.13	0.68	มาก
4.3 รู้จักการป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยงได้	2.93	ปานกลาง	3.20	ปานกลาง	3.77	0.67	มาก
4.4 รู้จักรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองได้กระทำต่อตนเอง	2.87	ปานกลาง	3.20	ปานกลาง	4.13	0.77	มาก
4.5 รู้จักเคารพในความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น	2.83	ปานกลาง	3.30	ปานกลาง	4.23	0.62	มาก
รวม	2.71	ปานกลาง	3.22	ปานกลาง	4.05	0.77	มาก

จากตารางที่ 25 พบว่า พัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่เรียนโดยใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวม ก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.71$, S.D. = 0.44 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.22$, S.D. = 0.64 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.05$, S.D. = 0.77 อยู่ในระดับมาก กล่าวคือ นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

หากพิจารณาเป็นรายทักษะชีวิตยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่านักเรียนกลุ่มขยายผลที่ทำกิจกรรมของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยแยกตามทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลแต่ละทักษะ ได้ดังนี้ คือ ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.70$, S.D. = 0.42 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.20$, S.D. = 0.67 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.68 อยู่ในระดับมาก กล่าวคือ นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสูงขึ้น รองลงมาเป็นทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.75$, S.D. = 0.42 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.28$, S.D. = 0.60 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.06$, S.D. = 0.82 อยู่ในระดับมาก รองลงมาเป็นทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.76$, S.D. = 0.44 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียนมีค่า $\bar{X} = 3.30$, S.D. = 0.60 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.04$, S.D. = 0.77 อยู่ในระดับมาก และทักษะการตระหนักรู้ในตนเองโดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.70$, S.D. = 0.42 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.20$, S.D. = 0.67 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.68 อยู่ในระดับมากตามลำดับ ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 16 ผลพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลโดยครู



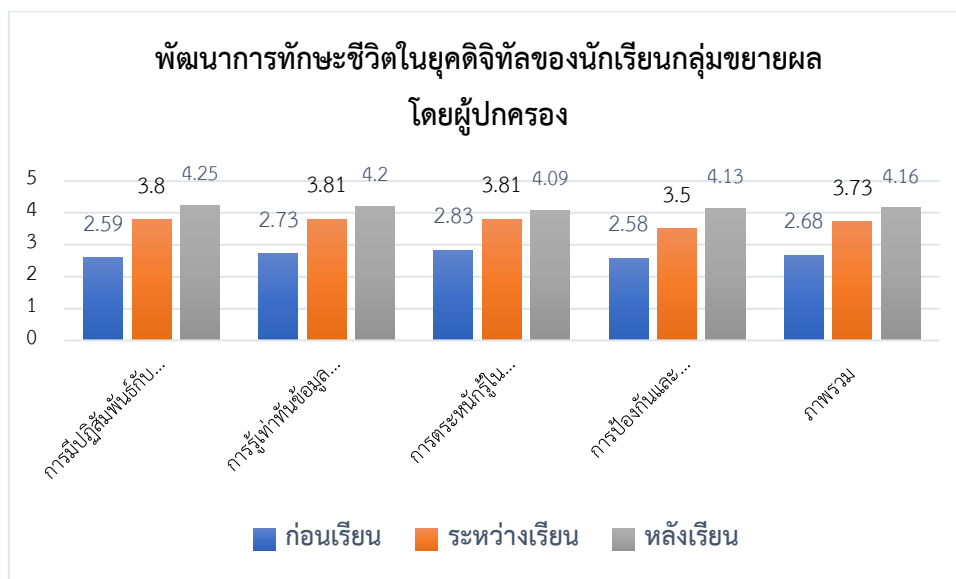
ภาพที่ 17 ภาพรวมพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลโดยครู

ตารางที่ 26 การประเมินทัศนคติของนักเรียนกลุ่มขยายผลโดยผู้ปกครอง

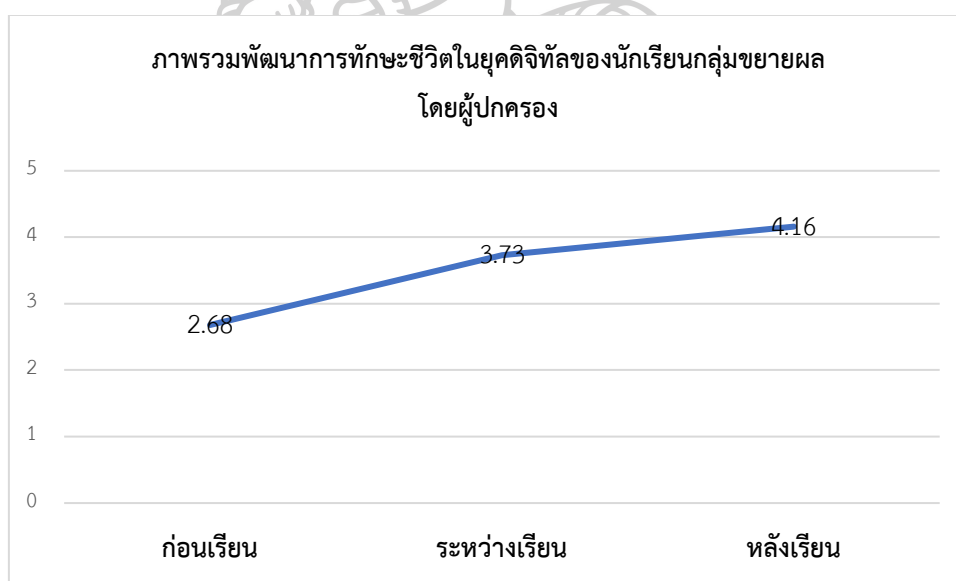
ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	ก่อนเรียน		ระหว่างเรียน		หลังเรียน	
	S.D.	แปลผล	S.D.	แปลผล	S.D.	แปลผล
1. ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น	2.85	ปานกลาง	3.45	ปานกลาง	4.22	มาก
1.1 การมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น	2.90	ปานกลาง	3.80	มาก	4.70	มากที่สุด
1.2 มีภาวะการเป็นผู้ฟังและผู้ตามที่ดี	2.83	ปานกลาง	3.40	ปานกลาง	4.20	มาก
1.3 สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้เหมาะสม	2.77	ปานกลาง	3.37	ปานกลาง	4.30	มาก
1.4 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข	2.97	ปานกลาง	3.43	ปานกลาง	3.90	มาก
1.5 หลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น	2.80	ปานกลาง	3.27	ปานกลาง	4.03	มาก
2. ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร	2.75	ปานกลาง	3.22	ปานกลาง	4.06	มาก
2.1 สามารถเลือกและจัดการข้อมูลข่าวสารได้	2.80	ปานกลาง	3.30	ปานกลาง	3.90	มาก
2.2 สามารถเข้าใจสื่อและตีความข้อมูลข่าวสารได้	2.67	ปานกลาง	3.03	ปานกลาง	4.07	มาก
2.3 สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ตนเองต้องการได้	2.80	ปานกลาง	3.33	ปานกลาง	4.20	มาก
2.4 สามารถรู้จักใช้สื่อเทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์	2.73	ปานกลาง	3.33	ปานกลาง	4.10	มาก
2.5 มีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้สื่อเทคโนโลยี	2.77	ปานกลาง	3.13	ปานกลาง	4.07	มาก
3. ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง	2.68	ปานกลาง	3.28	ปานกลาง	4.07	มาก
3.1 สามารถรู้จักและเข้าใจตนเองได้	2.70	ปานกลาง	3.27	ปานกลาง	3.90	มาก
3.2 สามารถรู้ความต้องการของตนเองได้	2.83	ปานกลาง	3.60	มาก	4.30	มาก
3.3 สามารถรู้จุดเด่นและจุดด้อยของตนเองได้	2.77	ปานกลาง	3.23	ปานกลาง	4.03	มาก
3.4 สามารถประเมินตนเองได้ตามความเป็นจริง	2.70	ปานกลาง	3.07	ปานกลาง	4.03	มาก
3.5 สามารถรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองได้	2.43	น้อย	3.27	ปานกลาง	4.13	มาก
4. ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง	2.60	ปานกลาง	3.24	ปานกลาง	3.79	มาก
4.1 รู้จักการรักษาคือเสียงของตนเอง	2.53	ปานกลาง	3.27	ปานกลาง	3.83	มาก
4.2 รู้จักหลีกเลี่ยงการคัดลอกผลงานของผู้อื่น	2.47	น้อย	3.13	ปานกลาง	3.63	มาก
4.2 รู้จักการป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยงได้	2.67	ปานกลาง	3.33	ปานกลาง	3.80	มาก
4.4 รู้จักรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองได้กระทำต่อตนเอง	2.70	ปานกลาง	3.20	ปานกลาง	3.83	มาก
4.5 รู้จักเคารพในความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น	2.63	ปานกลาง	3.27	ปานกลาง	3.90	มาก
รวม	2.72	ปานกลาง	3.29	ปานกลาง	4.03	มาก

จากตารางที่ 26 พบว่า พัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่เรียนโดยใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวม ก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.72$, S.D. = 0.45 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.29$, S.D. = 0.58 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.03$, S.D. = 0.62 อยู่ในระดับมาก กล่าวคือ นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

หากพิจารณาเป็นรายทักษะชีวิตยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่านักเรียนขยายผลที่ทำกิจกรรมของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยแยกตามทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลแต่ละทักษะ ได้ดังนี้ คือ ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.85$, S.D. = 0.36 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.45$, S.D. = 0.51 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.53 อยู่ในระดับมาก กล่าวคือ นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสูงขึ้น รองลงมาเป็นทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง โดยก่อนเรียน มีค่า = 2.68, S.D. = 0.54 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.28$, S.D. = 0.57 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.65 อยู่ในระดับมาก รองลงมาเป็นทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.75$, S.D. = 0.45 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียนมีค่า $\bar{X} = 3.22$, S.D. = 0.68 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.06$, S.D. = 0.61 อยู่ในระดับมาก และทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.60$, S.D. = 0.48 อยู่ในระดับปานกลางระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.24$, S.D. = 0.59 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.79$, S.D. = 0.70 อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 18 ผลพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลโดยผู้ปกครอง



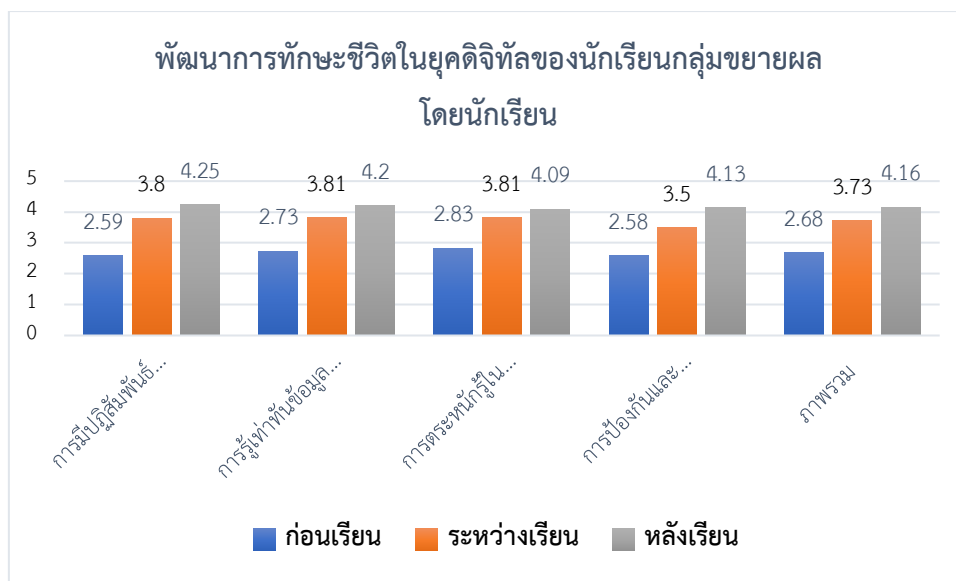
ภาพที่ 19 ภาพรวมพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลโดยผู้ปกครอง

ตารางที่ 27 การประเมินทักษะชีวิตในยุคดีดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลเดียนักเรียน

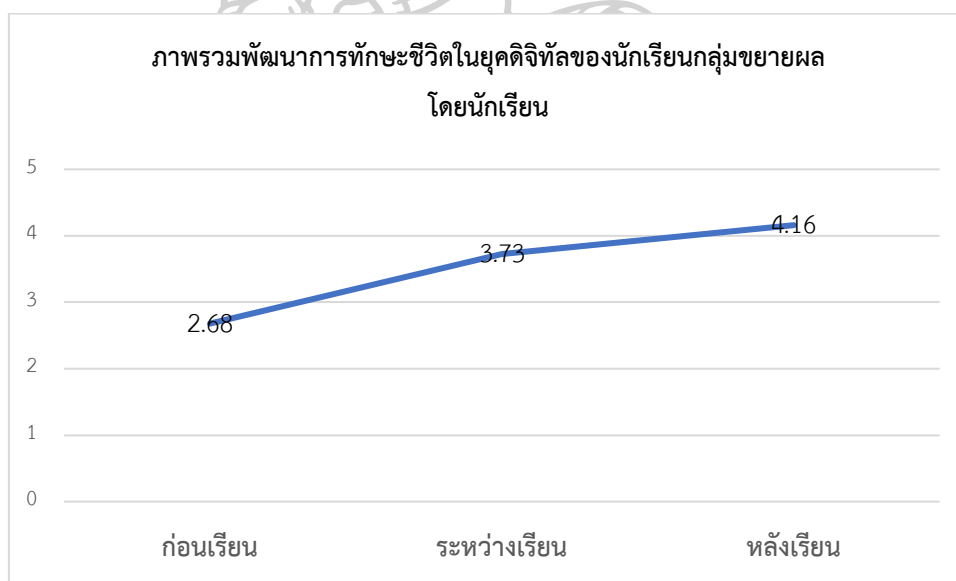
ทักษะชีวิตในยุคดีดิจิทัล	ก่อนเรียน		ระหว่างเรียน		หลังเรียน	
	S.D.	แปลผล	S.D.	แปลผล	S.D.	แปลผล
1. ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น	2.59	ปานกลาง	3.80	มาก	4.25	มาก
1.1 การมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น	2.52	ปานกลาง	3.94	มาก	4.42	มาก
1.2 มีภาวะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี	2.65	ปานกลาง	3.94	มาก	4.35	มาก
1.3 สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้เหมาะสม	2.52	ปานกลาง	3.90	มาก	4.10	มาก
1.4 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข	2.65	ปานกลาง	3.68	มาก	4.29	มาก
1.5 หลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น	2.58	ปานกลาง	3.55	มาก	4.10	มาก
2. ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร	2.73	ปานกลาง	3.81	มาก	4.20	มาก
2.1 สามารถเลือกและจัดการข้อมูลข่าวสารได้	2.65	ปานกลาง	3.68	มาก	4.32	มาก
2.2 สามารถเข้าใจสื่อและตีความข้อมูลข่าวสารได้	2.65	ปานกลาง	3.81	มาก	4.29	มาก
2.3 สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ตนเองต้องการได้	2.81	ปานกลาง	3.97	มาก	4.16	มาก
2.4 สามารถรู้จักใช้สื่อเทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์	2.71	ปานกลาง	3.84	มาก	4.06	มาก
2.5 มีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้สื่อเทคโนโลยี	2.87	ปานกลาง	3.77	มาก	4.10	มาก
3. ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง	2.83	ปานกลาง	3.81	มาก	4.09	มาก
3.1 สามารถรู้จักและเข้าใจตนเองได้	2.77	ปานกลาง	4.06	มาก	4.23	มาก
3.2 สามารถรู้ความต้องการตนเองได้	2.97	ปานกลาง	4.00	มาก	4.23	มาก
3.3 สามารถรู้จุดเด่นและจุดด้อยของตนเองได้	2.89	ปานกลาง	3.90	มาก	4.00	มาก
3.4 สามารถประเมินตนเองได้ตามความเป็นจริง	2.97	ปานกลาง	4.10	มาก	4.13	มาก
3.5 สามารถรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองได้	2.55	ปานกลาง	3.74	มาก	3.90	มาก
4. ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง	2.58	ปานกลาง	3.50	มาก	4.13	มาก
4.1 รู้จักการรักษาคือชื่อเสียงของตนเอง	2.71	ปานกลาง	3.48	ปานกลาง	4.06	มาก
4.2 รู้จักหลีกเลี่ยงการคัดลอกผลงานของผู้อื่น	2.19	น้อย	3.45	ปานกลาง	4.10	มาก
4.2 รู้จักการป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยงได้	2.65	ปานกลาง	3.55	มาก	3.81	มาก
4.4 รู้จักรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองได้กระทำต่อตนเอง	2.68	ปานกลาง	3.71	มาก	4.48	มาก
4.5 รู้จักเคารพในความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น	2.68	ปานกลาง	3.32	ปานกลาง	4.23	มาก
รวม	2.68	ปานกลาง	3.73	มาก	4.16	มาก

จากตารางที่ 27 พบว่า พัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่เรียนโดยใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวม ก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.68$, S.D. = 0.49 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.73$, S.D. = 0.67 อยู่ในระดับมาก และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.74 อยู่ในระดับมาก กล่าวคือ นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

หากพิจารณาเป็นรายทักษะชีวิตยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่านักเรียนขยายผลที่ทำกิจกรรมของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยแยกตามทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลแต่ละทักษะ ได้ดังนี้ คือ ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.59$, S.D. = 0.52 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.64 อยู่ในระดับมาก และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.65 อยู่ในระดับมาก กล่าวคือ นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสูงขึ้น รองลงมาเป็นทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.73$, S.D. = 0.50 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.81$, S.D. = 0.74 อยู่ในระดับมาก และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.82 อยู่ในระดับมาก รองลงมา เป็นทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.58$, S.D. = 0.49 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียนมีค่า $\bar{X} = 3.50$, S.D. = 0.64 อยู่ในระดับมาก และ หลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.76 อยู่ในระดับมาก และทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.83$, S.D. = 0.46 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียนมีค่า $\bar{X} = 3.81$, S.D. = 0.66 อยู่ในระดับมาก และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.09$, S.D. = 0.76 อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 20 ผลพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลโดยนักเรียน



ภาพที่ 21 ภาพรวมพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มขยายผลโดยนักเรียน

2. ผลจากการเขียนแบบบันทึกของฉัน (My Journal) ต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า ผลจากการเขียนแบบบันทึกของฉัน (My Journal) ของนักเรียนกลุ่มขยายผลจากการเรียนด้วยหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นักเรียนมีความพึงพอใจและความประทับใจต่อหลักสูตร ดังที่นักเรียนได้เขียนสะท้อนความพึงพอใจและความประทับใจ โดยมีประเด็นดังต่อไปนี้

2.1 การจัดกิจกรรม

- “...ครูจัดกิจกรรมที่หลากหลาย ...”
- “...ครูจัดกิจกรรมที่มีประโยชน์กับนักเรียน...”
- “...ของว่าง และเครื่องดื่มอร่อยมาก...”
- “...กิจกรรมมีความสนุกสนาน...”
- “...กิจกรรมไม่น่าเบื่อ...”
- “...นักเรียนได้ปฏิบัติหลากหลายกิจกรรม...”
- “...ครูมีของรางวัลแจกให้นักเรียนที่เป็นผู้ชนะ...”
- “...ครูมีความเสียสละเวลา และทุ่มเทเป็นอย่างมาก...”
- “...อยากให้ครูจัดกิจกรรมแบบนี้ให้บ่อย ๆ...”
- “...เป็นกิจกรรมที่ดีและมีประโยชน์มาก ๆ...”
- “...เพื่อน ๆ ทุกคนมีความสุขทุกครั้งที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม...”
- “...มีการเล่นเกมการแข่งขัน ทำให้เกิดความท้าทาย...”
- “...กิจกรรมทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน...”

2.2 ความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม

- “...ได้รับความรู้ต่าง ๆ มากมาย ...”
- “...ได้รับความรู้แปลกใหม่ ...”
- “...กิจกรรมสอนให้เรารู้จักกระบวนการกลุ่ม...”
- “...ได้รู้จักการเป็นพลเมืองดิจิทัล...”
- “...รู้จักการป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยงบนโลกออนไลน์...”
- “...ได้รับความรู้เรื่อง พรบ.ไซเบอร์และ พรบ.คอมพิวเตอร์...”

“...ได้รับความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในโลกยุคดิจิทัล...”

“...ได้รับความรู้เกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันต่าง ๆ ...”

2.3 ประโยชน์ต่อการใช้ชีวิต

“...ได้รู้จักตัวเองและผู้อื่นเพิ่มมากขึ้น...”

“...มีความกล้าแสดงออกมากขึ้น...”

“...เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ...”

“...มีมุมมองความคิดเชิงบวกเพิ่มมากขึ้น...”

“...รู้จักการมองโลกในแง่ดี...”

“...มีภาวะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี...”

“...เกิดความสามัคคีกันในหมู่คณะ...”

“...รู้จักความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่...”

“...มีเป้าหมายของตนเองเพิ่มมากขึ้น...”

“...เกิดแรงผลักดันเชิงบวก...”

“...รู้จักการเคารพตนเองและผู้อื่น...”

“...เมื่อเราเป็นคนคิดบวก เราจะมีแต่สิ่งดี ๆ เข้ามาในชีวิต...”

“...สามารถแก้ปัญหาตนเองจากสถานการณ์ต่าง ๆ ได้...”

“...ได้รู้จักการประเมินชิ้นงานเพื่อนสมาชิกกลุ่มอื่น...”

“...เข้าใจและยอมรับกฎกติกาในการเข้าร่วมกิจกรรม ...”

“...รู้สึกยินดีและดีใจเมื่อเพื่อนชนะการแข่งขัน ...”

“...รู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น...”

“...เกิดมิตรภาพและความร่วมมือที่ดีต่อกัน...”

“...มีความเป็นมิตรที่ดีต่อกัน รู้จักการเสียสละ...”

“...สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้มากยิ่งขึ้น...”

“...เข้าใจตนเองและผู้อื่นมากขึ้น...”

3. ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิต ในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ดังตารางที่ 28

ตารางที่ 28 ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับที่
1	สาระการเรียนรู้				
	1.1 มีความยากง่าย	4.47	0.50	มาก	3
	1.2 นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้	4.57	0.50	มากที่สุด	2
	1.3 มีความจำเป็นต่อชีวิตของนักเรียน	4.60	0.67	มากที่สุด	1
	รวม	4.55	0.56	มากที่สุด	3
2	กิจกรรมการเรียนรู้				
	2.1 กิจกรรมมีความน่าสนใจ และความสนุกสนาน	4.80	0.40	มากที่สุด	1
	2.2 เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกในทุกกิจกรรม	4.73	0.45	มากที่สุด	2
	2.3 นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติในทุกกิจกรรม	4.80	0.40	มากที่สุด	1
	2.4 มีการสรุปและสะท้อนการเรียนรู้ในกิจกรรม	4.67	0.46	มากที่สุด	4
	2.5 ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	4.70	0.46	มากที่สุด	3
	รวม	4.74	0.43	มากที่สุด	1
3	สื่อประกอบการเรียนรู้				
	3.1 มีความน่าสนใจ	4.67	0.47	มากที่สุด	1
	3.2 มีความหลากหลาย	4.63	0.49	มากที่สุด	2
	3.3 สอดคล้องกับวัยของผู้เรียน	4.60	0.64	มาก	3
	รวม	4.63	0.53	มากที่สุด	2
4	การวัดและประเมินผล				
	4.1 วิธีการวัดและประเมินผลมีความเหมาะสม	4.63	0.49	มากที่สุด	1
	4.2 วิธีการวัดและประเมินผลมีความหลากหลาย	4.47	0.50	มาก	3
	4.3 นักเรียนมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผล	4.60	0.67	มากที่สุด	2

ตารางที่ 28 ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มขยายผลที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับที่
	รวม	4.57	0.55	มากที่สุด	3
	รวมความคิดเห็นที่มีต่อหลักสูตร	4.62	0.52	มากที่สุด	

จากตารางที่ 28 พบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนกลุ่มขยายผลของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, S.D.= 0.52) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.4$,S.D.= 0.43) รองลงมาเป็นด้านสื่อประกอบการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D.= 0.53) ถัดมาเป็นด้านการวัดและประเมินผล นักเรียนเห็นด้วย อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D.= 0.55) ในส่วนประเด็นที่นักเรียนเห็นด้วยน้อยที่สุด คือ สารการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$, S.D.= 0.56) ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับมากที่สุด

ผลการศึกษาความเป็นไปได้ของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร สรุปผลได้ดังนี้

1. พัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เรียนโดยใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวม จากการประเมินของครู ผู้ปกครอง และนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 81.24, 80.85 และ 79.46 ตามลำดับ อยู่ในระดับมาก ถึงมากที่สุด

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

4. ผลการให้สัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญเพื่อเป็นการรับรองหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครว่าสามารถนำไปใช้กับโรงเรียนอื่น ๆ ในสังกัดกรุงเทพมหานครได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล

“...หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสามารถนำไปใช้ เพราะรูปแบบของหลักสูตรมีความเหมาะสมกับบริบท สภาพแวดล้อมของนักเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร อีกทั้งยังทันสมัยและเทคโนโลยี และสื่อดิจิทัลเข้ามามีบทบาทในสังคมเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งนโยบายการศึกษาของกรุงเทพมหานครได้นับย้ำในเรื่องของทักษะชีวิตรวมอยู่ด้วย หากนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลนี้ไปใช้กับโรงเรียนอื่น ๆ ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร จะสามารถนำไปใช้ได้ เนื่องจากสภาพนักเรียนแต่ละโรงเรียนไม่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะนำหลักสูตรไปใช้กับโรงเรียนใด ๆ ในสังกัดกรุงเทพมหานคร ก็จะได้ผลการนำหลักสูตรไปใช้ที่มีความคล้ายคลึงและมีความใกล้เคียงกัน...”

หัวหน้าฝ่ายการศึกษา
สำนักงานเขตราชวัตรบูรณะ

“...การนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสามารถนำไปใช้ได้เนื่องจากกระบวนการขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร และขั้นตอนการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตรมีความชัดเจนเหมาะสม สามารถนำไปใช้กับโรงเรียนอื่น ๆ ในสังกัดกรุงเทพมหานครได้ เนื่องจากบริบทของแต่ละโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครมีความคล้ายคลึงกัน การจัดการเรียนการสอนเป็นเรื่องของครูผู้สอน และสามารถนำหลักสูตรไปใช้ได้ ยกเว้นโรงเรียนชั้นนำของกรุงเทพมหานคร เช่น โรงเรียนบ้านบางกะปิ โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ เป็นต้น...”

ศึกษานิเทศก์เชี่ยวชาญ
สำนักการศึกษา

“...ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรทั้ง 4 ขั้นตอนมีความชัดเจนและเหมาะสมเป็นอย่างมาก นับได้ว่า เป็นหลักสูตรที่ดีและมีประโยชน์ต่อผู้เรียนเป็นอย่างมาก สภาพโรงเรียนในสังกัด กรุงเทพมหานครมีสภาพบริบทใกล้เคียง และไม่แตกต่างกัน ดังนั้นหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุค ดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จึงเป็นหลักสูตรที่มีความเหมาะสมกับทุกโรงเรียน ในสังกัดกรุงเทพมหานคร เนื่องจากแต่ละโรงเรียนมีแนวทางจัดการศึกษาที่มีความคล้ายคลึงกัน และ บริบทของโรงเรียนมีความใกล้เคียงกัน จึงขอรับรองว่าหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลนี้ สามารถนำไปใช้ได้กับทุกโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร...”

ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ

สำนักงานการศึกษา

“...ผู้วิจัยสามารถนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลไปใช้กับโรงเรียนต่าง ๆ ในสังกัดกรุงเทพมหานครได้ และมีความเป็นได้อย่างยิ่ง เนื่องจากนโยบายของผู้บริหาร กรุงเทพมหานคร ตระหนักให้ผู้เรียนมีทักษะชีวิต เพื่อการดำรงตนอยู่ในสังคมดิจิทัลได้อย่างมีความสุข ต้องสร้างความตระหนักให้ครูผู้สอนที่จะนำหลักสูตรไปใช้เห็นถึงความสำคัญของทักษะชีวิตในยุค ดิจิทัล ครูต้องมีความรู้ความเข้าใจในการนำหลักสูตรไปใช้จะได้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียน และที่สำคัญควรให้ผู้บริหารโรงเรียนมีส่วนร่วมด้วยก็จะเกิดผลดีต่อการนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตใน ยุคดิจิทัลไปใช้กับโรงเรียนต่าง ๆ ในสังกัดกรุงเทพมหานคร...”

ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ

สำนักงานการศึกษา

บทที่ 5

สรุปผลวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ดังนี้

- 1) เพื่อพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
- 2) เพื่อศึกษาประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะคือ 2.1) เพื่อประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อน ระหว่าง และหลังการใช้หลักสูตร 2.2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร และ 3) เพื่อขยายผลหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนวัดบางปะกอก ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม จำนวน 31 คน การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินงานตามขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R & D) ร่วมกับรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้น โดยใช้กระบวนการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Method Research) การผสมผสานข้อมูลใช้รูปแบบการวิจัยแบบรองรับภายใน (The Embedded Design) ซึ่งเป็นการศึกษาตามวิธีการเชิงคุณภาพเป็นหลักเสริมด้วยวิธีการเชิงปริมาณ (J. W. Creswell, 2015) โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบอนุกรมเวลา (Time Series Studies Design) สำหรับกลุ่มตัวอย่าง 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน (Research : R₁) ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D₁) เป็นขั้นการพัฒนาตรวจสอบคุณภาพและประสิทธิภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้และหาประสิทธิผลการใช้หลักสูตร (Research : R₂) เป็นการทดลองใช้และหาประสิทธิผลการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัด

กรุงเทพมหานคร มีแบบแผนการในการวิจัยเชิงทดลอง (Time Series Design) เพื่อศึกษาพัฒนาการของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และขั้นตอนที่ 4 การประเมินหลักสูตร (Development : D₂) เป็นการประเมินผลการใช้หลักสูตรและรับรองหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล หน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และแบบบันทึกของฉันทน์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มุ่งพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ได้แก่ ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้อื่น ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร และทักษะการปกป้องและเคารพตนเอง โดยใช้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยการผสมผสานเทคโนโลยี หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยแบ่งออกเป็น 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ 1) หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ตัวตนของฉัน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 สร้างสรรค์สัมพันธ์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 รู้ทันข่าวสาร และหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 บันดาลใจเรา เมื่อทำการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมและประเมินค่าความสอดคล้องกัน ซึ่งการหาประสิทธิภาพของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เริ่มต้นด้วยการศึกษาความต้องการจำเป็นสำหรับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง และนักเรียน เพื่อศึกษาถึงความต้องการจำเป็นในการสร้างหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิต

ในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งพบว่าในทุกกลุ่มให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น รวมทั้งศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนาหลักสูตร โดยมีแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของหลักสูตร แนวคิดเกี่ยวกับหลักสูตรเสริม แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการผสมผสานเทคโนโลยี และแนวคิดการประเมินหลักสูตร หลังจากที่ได้ศึกษาความต้องการจำเป็นดังกล่าว ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยมีองค์ประกอบของหลักสูตร ดังนี้ 1) หลักการเป็นหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลเป็นประสบการณ์ที่จัดให้ผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้เรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยี เพื่อให้สามารถดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข 2) วัตถุประสงค์ เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร 3) โครงสร้างเนื้อหา ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้ (1) หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ฝึกฝนความคิด (2) หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 พิชิตเป้าหมาย (3) หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ปรกาศความสำเร็จ และ (4) หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 สูตรสำเร็จด้วยตัวเรา 4) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยจัดการเรียนรู้ ดังนี้ (1) การจัดการเรียนรู้โดยการผสมผสานเทคโนโลยี (2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (3) การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (4) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และ (5) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา ซึ่งประกอบด้วย 4 ชั้น คือ ชั้นที่ 1 วิเคราะห์ความต้องการ (Need Analysis) ชั้นที่ 2 บูรณาการเนื้อหาสาระ (Integrate to Content) ชั้นที่ 3 สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ (Create to Experiential Learning) แบ่งออกเป็น 4 ชั้น (MINE) คือ (1) ชั้นปรับเปลี่ยนวิธีคิด (Mindset) (2) ชั้นพิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration) (3) ชั้นใส่ใจการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ (Nature of Learning) และ (4) ชั้นนำไปสู่การเสริมสร้างพลังความสามารถ (Empowerment) ชั้นที่ 4 การวัดและประเมินผล (Evaluation) 5) สื่อและแหล่งเรียนรู้ 6) การวัดและประเมินผล โดยการประเมิน 3 ระยะ ได้แก่ การประเมินผลก่อนเรียน การประเมินผลระหว่างเรียน และการประเมินผลหลังเรียน จากนั้นผู้วิจัยได้นำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครที่พัฒนาขึ้นทำการตรวจสอบความเหมาะสมและความสอดคล้องของโครงสร้างหลักสูตรเสริมสร้างทักษะ

ชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด และความสอดคล้องของโครงร่างหลักสูตร เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัด กรุงเทพมหานคร ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ของหลักสูตรมีความสอดคล้องกัน

2. ประสิทธิภาพของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีผลสรุปดังนี้

2.1 ผลการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้หลักสูตร นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล อยู่ในระดับดี ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อ 2.1 และพบว่าโดยภาพรวมนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก

2.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความพึงพอใจต่อการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อ 2.2

3. ผลการขยายผลหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนกลุ่มขยายผลหลังใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลมีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับดี

อภิปรายผล

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มุ่งพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ได้แก่ ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้อื่น ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร และทักษะการปกป้องและเคารพตนเอง โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การจัดกิจกรรมการ

เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการผสมผสานเทคโนโลยี หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น แบ่งออกเป็น 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ 1) หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ตัวตนของฉัน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 สร้างสรรค์สัมพันธ์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 รู้ทันข่าวสาร และหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 บันดาลใจเรา เมื่อทำการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมและประเมินค่าความสอดคล้องกัน ซึ่งการหาประสิทธิภาพของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เริ่มต้นด้วยการศึกษาความต้องการจำเป็นสำหรับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง และนักเรียน เพื่อศึกษาถึงความต้องการจำเป็นในการสร้างหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งพบว่าในทุกกลุ่มให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น รวมทั้งศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนาหลักสูตร โดยมีแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของหลักสูตร แนวคิดเกี่ยวกับหลักสูตรเสริม แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการผสมผสานเทคโนโลยี และแนวคิดการประเมินหลักสูตร หลังจากที่ได้ศึกษาความต้องการจำเป็นดังกล่าว ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยมีองค์ประกอบของหลักสูตร ดังนี้

- 1) หลักการของหลักสูตร
- 2) วัตถุประสงค์ของหลักสูตร
- 3) ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร
- ทั้ง 4 ขั้นตอน (NICE) ที่ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบ ได้แก่ ขั้นที่ 1 วิเคราะห์ความต้องการ (Need Analysis) ขั้นที่ 2 บูรณาการเนื้อหาสาระวิชา (Integrate to Content) ขั้นที่ 3 สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ (Create to Experiential Learning) และขั้นที่ 4 ประเมินผล (Evaluation)
- 4) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตร (MINE) ประกอบด้วย 4 ชั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 ปรับเปลี่ยนความคิด (Mindset) ขั้นที่ 2 พิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration) ขั้นที่ 3 ใส่ใจการเรียนรู้ (Nature of Learning) และขั้นที่ 4 เสริมสร้างพลังความสามารถ (Empowerment)
- 5) การวัดและประเมินผล ได้แก่ การประเมินทักษะ

ชีวิต และประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร และ 6) เงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้ ประกอบด้วย 1) มีการผสมผสานการใช้เทคโนโลยีในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) มีการโค้ชนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 3) มีการยืดหยุ่นเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมภายในและภายนอกห้องเรียน ทั้งนี้เนื่องจากหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R & D) ร่วมกับรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้น โดยใช้กระบวนการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Method Research) การผสมผสานข้อมูลใช้รูปแบบการวิจัยแบบรองรับภายใน (The Embedded Design) ซึ่งเป็นการศึกษาตามวิธีการเชิงคุณภาพเป็นหลักเสริมด้วยวิธีการเชิงปริมาณ {Creswell, 2015 #49} โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบอนุกรมเวลา (Time Series Studies Design) สำหรับกลุ่มตัวอย่าง 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน (Research : R₁)

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D₁) เป็นขั้นการพัฒนาตรวจสอบคุณภาพและประสิทธิภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้และหาประสิทธิผลการใช้หลักสูตร (Research : R₂) เป็นการทดลองใช้และหาประสิทธิผลการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีแบบแผนการในการวิจัยเชิงทดลอง (Time Series Design) เพื่อศึกษาพัฒนาการของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และขั้นตอนที่ 4 การประเมินหลักสูตร (Development : D₂) เป็นการประเมินผลการใช้หลักสูตรและรับรองหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร นำผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน (Research : R₁) ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตร แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล มาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D₁) การพัฒนาตรวจสอบคุณภาพและประสิทธิภาพหลักสูตรที่นำไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ก่อนนำไปใช้จริง สอดคล้อง

แนวคิดพื้นฐานหรือรูปแบบของหลักสูตร (Taba, 1962) โดยในการจัดองค์ประกอบของหลักสูตรนั้น ควรคำนึงถึงความสัมพันธ์เชื่อมโยง กันทั้งแนวดิ่งและแนวนอน โดยในแนวนอนการจัดหลักสูตรจะ เกี่ยวข้องกับขอบข่ายของหลักสูตร และการบูรณาการเนื้อหาเขาไวด้วยกัน ส่วนในแนวตั้งการจัด หลักสูตรนั้นจะเกี่ยวข้องกับการเรียง ลำดับขั้นตอนและความต่อเนื่อง โดยสอดคล้องกับ (Tyler, 1969) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของหลักสูตรจะประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 4 ประการ คือ 1) จุด มุ่งหมาย 2) ประสบการณ์ 3) วิธีการจัดประสบการณ์ และ 4) การประเมิน สอดคล้องกับ (Taba,1962) (Ornstein and Hunkins,1993) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของหลักสูตรไว้คล้ายคลึงกัน คือ 1) จุดประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของหลักสูตร 2) เนื้อหาสาระวิชา 3) วิธีการสอนหรือการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ และ 4) การประเมินผล สอดคล้องกับ (จรัส บัวศรี, 2542) กล่าวว่า หลักสูตรมีองค์ประกอบที่สำคัญอย่างน้อย 6 อย่าง คือ 1) จุดมุ่งหมายของหลักสูตร 2) จุดประสงค์ ของการเรียนการสอน 3) เนื้อหาสาระและประสบการณ์ 4) ยุทธศาสตร์การเรียนการสอน 5) วัสดุ อุปกรณ์และสื่อการเรียนการสอน และ 6) การประเมินผล พบว่า หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุค ดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เนื้อหาสาระมี ความสอดคล้องเชื่อมโยงกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลำดับขั้นตอน

จากนั้นผู้วิจัยได้นำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับ ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครที่พัฒนาขึ้นทำการตรวจสอบความ เหมาะสมและความสอดคล้องของโครงร่างหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นอยู่ ในระดับมากที่สุดและความสอดคล้องของโครงร่างหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่า องค์ประกอบต่าง ๆ ของหลักสูตรมีความสอดคล้องกัน

2. ผลการทดลองใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับ ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

2.1 ผลการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้หลักสูตร นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ทำกิจกรรมของหลักสูตรเสริมสร้าง ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัด กรุงเทพมหานคร ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อ 2.1 ทั้งนี้เป็นเพราะ หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิต ในยุคดิจิทัล มีหลักการและวัตถุประสงค์ชัดเจน มีขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรและขั้นตอนการจัด กิจกรรมภายใต้หลักสูตรที่ชัดเจน กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาอีกทั้งยังมีการวัด

และประเมินผลและเงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้ที่ตรงประเด็นสอดคล้องกับ (ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ ศานต์, 2540) ได้กล่าวไว้ ดังนี้ 1) ครูเป็นแบบอย่างที่ดี ให้เด็กได้เห็น ได้ทำตาม โดยเป็นแบบอย่างในการพูด การประพฤติปฏิบัติ หรือยกตัวอย่างบุคคลสำคัญที่พบเห็นในชีวิตจริง 2) ให้เด็กได้ค้นหา ลักษณะที่ภูมิใจ ฝึกให้เด็กคิดบวก มองตัวเองในทางที่ดี เห็นข้อดี เห็นความสามารถ สิ่งที่น่าภาคภูมิใจ ของตัวเอง ทั้งด้านการเรียน การเล่น การดูแลตนเอง การช่วยเหลือผู้อื่น โดยครูกำหนดพฤติกรรมและ จัดเป็นกิจกรรมให้เด็กทำเป็นประจำด้วยความสนุกสนานจนปฏิบัติเป็นนิสัย และให้คำชื่นชม ให้ กำลังใจ เมื่อเด็กมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ 3) ส่งเสริมให้เด็กมีวิธีสร้างความสุขให้กับตนเอง เสริมสร้างทักษะทางร่างกายของเด็ก ให้ใช้วัยยะต่าง ๆ อย่างคล่องแคล่วฉับไว ทำในสิ่งที่ชอบ/รัก 4) เปิดโอกาสให้เด็กได้ทำกิจกรรมกลุ่มบ่อย ๆ เป็นการเสริมสร้างทักษะการเข้าใจตนเองและเข้าใจคนอื่น ให้เด็กได้ตระหนักรู้ว่าตนเองมีลักษณะเป็นอย่างไร มีความสามารถในด้านใดบ้าง ได้รู้ว่าอะไรเป็นสิ่งที่ ตนเองชอบหรือไม่ชอบ ขณะเดียวกันได้เรียนรู้ว่าสิ่งที่เพื่อนชอบหรือไม่ชอบ เรียนรู้ที่จะเห็นอกเห็นใจ ผู้อื่น ครูควรจัดโครงการที่เป็นประโยชน์ต่อเด็ก ส่งเสริมให้เด็กอาสาเข้าร่วมกิจกรรม สาธารณประโยชน์ของโรงเรียน มีส่วนร่วมรับผิดชอบทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม จาก แนวคิดการประเมินดังกล่าวสอดคล้องกับกรอบทักษะชีวิตแห่งศตวรรษที่ 21 ที่เน้นเพื่อให้ผู้เรียนมุ่ง ค้นพบคำตอบว่า ตนเองได้เรียนรู้อะไร และจะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไรเป็นหลัก สอดคล้อง กับ (Wagner, 2008) ได้นำเสนอแนวทางการประเมินทักษะชีวิตว่า ในการประเมินนั้น ครูต้อง สนับสนุนข้อผิดพลาดมากกว่าการลงโทษ เพราะข้อผิดพลาดเป็นหลักฐานว่าผู้เรียนเป็นคนกล้าเสี่ยง ไม่ใช่หลักฐานของความล้มเหลว ครูต้องส่งเสริมให้มีการทำงานร่วมกันมากกว่าจะลงโทษ การทำงาน ร่วมกันกระตุ้นให้เกิดมุมมองต่าง ๆ ความคิดเห็นที่เป็นทางเลือกและเสียงวิจารณ์ และครูต้องเปลี่ยน ความสัมพันธ์ของการประเมิน เพื่อให้ผู้เรียนจะได้เป็นเพียงผู้รับการประเมิน แต่เป็นผู้ร่วมสร้างการ ประเมินและผู้ให้ความคิดเห็น การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสามารถประเมินครอบคลุมได้ทุก ด้าน โดยจะเน้นการประเมินทั้งแบบประเมินรายบุคคล และประเมินเป็นกลุ่ม และมีทั้งการประเมิน ระหว่างเรียนหรือประเมินความก้าวหน้า (Formative Assessment) และประเมินรวบยอด (Summative Assessment) สำหรับแนวทางการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางที่ กระทรวงศึกษาธิการกำหนดไว้ในการประเมินผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งให้มีการประเมินเพื่อปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียน (Assessment For Learning) ดังนั้น การประเมินตามสภาพจริงจึงเป็นการวัดและประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียน เน้น การประเมินจากการปฏิบัติงานกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งในสถานการณ์ที่เป็นจริง (Real Life) หรือ

ใกล้เคียงกับชีวิตจริง โดยใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย สอดคล้องกับ {วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล, 2558 #28} กล่าวว่า การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่สำคัญ คือ การสะท้อนผล การประเมินสู่การปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียน รวมทั้งการจัดการเรียนรู้ของครูอย่างต่อเนื่องด้วย

2.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียนสูงขึ้น ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อ 2.2 ทั้งนี้เป็นเพราะ หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเน้นกระบวนการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอนและวัตถุประสงค์ หากพิจารณาการประเมินโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านกิจกรรมการเรียนรู้นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาเป็นด้านสื่อประกอบการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ถัดมาเป็นด้านการวัดและประเมินผล นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุดในส่วนประเด็นที่นักเรียนเห็นด้วยน้อยที่สุด คือ สาระการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ (Oliva, 2001)การพัฒนาหลักสูตรจำเป็นต้องศึกษา วิเคราะห์ สสำรวจ วิจัยสภาพพื้นฐานด้านต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลอย่างเพียงพอที่จะใช้ในการสนับสนุน อ่างอิงในการตัดสินใจดำเนินการด้านต่าง ๆ เพื่อให้ได้หลักสูตรที่ดี สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถ และทัศนคติที่สามารถนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้ เพื่อให้ นักเรียนเห็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรได้ชัดเจนยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ {Ornstein and Hunkins, 1993} การให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ จากการเปลี่ยนแปลงความคิดใหม่ ๆ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้ แนวคิด การสอน มีการวางแผนการจัดเนื้อหาสาระ ประสบการณ์การเรียนรู้ วิธีการปฏิบัติ สื่อการเรียน การสอน และการประเมินผลที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับ (ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์, 2540) กล่าวไว้ ดังนี้ 1) ครูเป็นแบบอย่างที่ดี ให้เด็กได้เห็น ได้ทำตาม โดยเป็นแบบอย่างในการพูด การประพฤติปฏิบัติ สิ่งเหล่านี้จะเป็นการกระตุ้น เป็นแรงเสริมให้เด็กสนใจ และชักนำให้เกิดการประพฤติปฏิบัติตามที่ติดต่อไป 2) ให้เด็กได้ค้นหาลักษณะที่ภูมิใจ ฝึกให้เด็ก คิดบวก มองตัวเองในทางที่ดี เห็นข้อดี เห็นความสามารถ สิ่งที่น่าภาคภูมิใจของตัวเอง ทั้งด้านการ เรียน การเล่น การดูแลตนเอง การช่วยเหลือผู้อื่น โดยครูกำหนดพฤติกรรมและจัดเป็นกิจกรรมให้เด็ก

ทำเป็นประจำ ด้วยความสนุกสนานจนปฏิบัติเป็นนิสัย และให้คำชื่นชม สิ่งเหล่านี้ล้วนฝึกให้เด็กเกิดการเรียนรู้ จากการกระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง และทำให้สำเร็จ เด็กได้แสดงความคิดเห็น ตัดสินใจ แก้ไขปัญหา ทำให้เห็นความสามารถของตนเอง เห็นคุณค่า และเกิดความภูมิใจในตนเอง 3) ส่งเสริมให้เด็กมีวิธีสร้างความสุขให้กับตนเอง เสริมสร้างทักษะทางร่างกายของเด็ก ให้ใช้อวัยวะต่าง ๆ 4) เปิดโอกาสให้เด็กได้ทำกิจกรรมกลุ่มบ่อย ๆ เป็นการเสริมสร้างทักษะการเข้าใจตนเอง และเข้าใจคนอื่น ให้เด็กได้ตระหนักว่าตนเองมีลักษณะเป็นอย่างไร มีความสามารถในด้านใดบ้าง ได้รู้ว่าอะไรเป็นสิ่งที่ตนเองชอบหรือไม่ชอบ ขณะเดียวกันได้เรียนรู้ว่าสิ่งที่เพื่อนชอบหรือไม่ชอบ เรียนรู้ที่จะเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ครูควรจัดโครงการที่เป็นประโยชน์ต่อเด็ก ส่งเสริมให้เด็กอาสาเข้าร่วมกิจกรรมสาธารณประโยชน์ของโรงเรียน มีส่วนร่วมรับผิดชอบทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม เช่น ปลูกต้นไม้ในโรงเรียน เก็บใบไม้ เศษกระดาษบริเวณสนาม ทำความสะอาดห้องเรียน ช่วยกันประหยัดน้ำไฟ อนุรักษ์ต้นไม้ ธรรมชาติ ไม่ทำร้ายสัตว์ ปฏิบัติตนให้มีระเบียบวินัย เป็นลูกศิษย์ เป็นนักเรียนที่ดีของครู เป็นเพื่อนที่ดีของเพื่อน ให้เขารู้สึกว่าตนเองมีความสำคัญต่อบุคคลอื่น ทั้งได้รับการชื่นชม ยอมรับ และให้เกียรติยกย่อง นับถือผู้อื่น

3. ผลการขยายผลหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนกลุ่มขยายผลที่ทำกิจกรรมของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อ 3 ทั้งนี้เป็นเพราะ หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล มีหลักการและวัตถุประสงค์ชัดเจน มีขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรและขั้นตอนการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตรที่ชัดเจน กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาอีกทั้งยังมีการวัดและประเมินผลและเงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้ที่ตรงประเด็นสอดคล้องกับการนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด ดังนั้นในการขยายผลการวิจัยในครั้งนี้ จึงทำให้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีประสิทธิผลเป็นไปตามเกณฑ์ คือ นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครก่อน ระหว่าง และหลังการใช้หลักสูตรอยู่ในระดับดี และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับดี

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร จากการวิจัยได้ข้อเสนอแนะแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครไปใช้ ควรมีการศึกษาความต้องการจำเป็นให้ครอบคลุมทุกด้านและมีกระบวนการตรวจสอบหาประสิทธิภาพ ทั้งการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญและการทดลองก่อนนำไปใช้จริงก่อนนำไปสู่การปฏิบัติ จึงทำให้หลักสูตรเกิดประสิทธิผลตามที่ตั้งไว้

1.2 การนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครไปใช้ ผู้ใช้ต้องศึกษาคู่มือ และการปฏิบัติกิจกรรมโดยละเอียดให้ครบถ้วนตามกิจกรรมในหลักสูตร จึงเกิดประสิทธิผล

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยพิจารณาถึงตัวแปรทางด้านสภาพแวดล้อมทางบ้าน การอบรมเลี้ยงดู และสถานภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัว

2.2 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ในส่วนของกิจกรรมที่สามารถนำไปใช้กับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2.3 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับกระบวนการเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2.4 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอนที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

รายการอ้างอิง

- Beauchamp George A. (1981). *Curriculum Theory* (4th ed.). Itsca: F.E Peacock Publisher.
- Black and William. (1998). *Assessment and Classroom Learning: Assessment in Education*. London: Routledge.
- Clark, B. (1997). *Growing Up Gifted* (5th ed.). Upper Saddle River, New Jersey: Pretica-Hall.
- Creswell, J. W. (2015). *A Concise Introduction to Mixed Methods Research*. The United States of America: SAGE Publications, Inc.
- Creswell, J. W. A. P. C., Vicki L. (2011). *Design and Conducting Mixed Methods Research* (2nd ed.). Thousand Oaks, California: Sage.
- Dori and Herscovitz. (1999). *Deeper Learning Dialogic Learning, and Critical Thinking*. New York: Cenveo.
- Forum, W. E. (2016). Fostering Social and Emotional Learning through Technology.
- Graham, C. R., Allen, S., and Ure, D., (2003). *Blended learning environments: A review of the research literature*. Unpublished manuscript, Provo, UT.
- Herreid, C. F. (1997). What is a case. *JCST27*, (2), 92-94.
- Joyce Van Tassel-Baska; Dana T. Johnson; and Linda Neal Boyce. (1996). *Developing verbal talent: ideas and strategies for teachers of elementary and middle school students*. Boston: Allyn and Bacon.
- Karren Mossberger, C. J. T., and Ramona S. Mcneal,. (2008). *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kirkpatrick, D. L. (1975). *Techniques For Evaluating, Training Program, Evaluating Training Program*. San Francisco: American Society For Training and Development.
- Laurence J. Coleman. (1985). *Schooling the gifted*. Menlo Park, California: Addison-Wesley.

- Mangrukar, L., C. Whitman; and M. Posner,. (2001). *Life Skills Approach to Child and Adolescent Health Human Development*. Washington, D. C: Education Development Center, Inc.
- Maxwell, R. (1981). *Life After School: A Social Skills Curriculum*. New York: Pregamom International Library.
- Media Smarts. (n.d.). (March 11, 2018). Digital Literacy Fundamentals. Retrieved from [http:// mediasmarts.ca/ digital-media-literacy-fundamentals/ digital-literacy-fundamentals](http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy-fundamentals/digital-literacy-fundamentals).
- Oliva, P. F. (1992). *Developing Curriculum* (3rd ed.). New York: Harper Collins Publisher.
- Oliva, P. F. (2001). *Developing Curriculum* (5th ed.). New York: Longman.
- Organization, W. H. (1993). *Life Skills Education in School*. Geneva: WHO.
- Ornstein and Hunkins. (1993). *Curriculum Foundations, Principles and Issues* (2nd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Piirto, J. (1994). *Talented Children and Adults: Their Delvelopment and Education*. New York: Macmillan College Publishing Company.
- Rosen Kenneth H. (2003). *Discrete mathematics and its applications*. Boston: McGraw Hill.
- Saylor, J. G., Alexander, William M. and Lewis, Arthur J,. (1981). *Curriculum Planning For Better Teaching and Learning* (4th ed.). New York: Holt, Rinehart and Wiston.
- Saylor, J. G. a. W. M. A. (1974). *Planning Curriculum For Schools*. New York: Holt, Rinehart and Wiston.
- Stake, R. E. (1995). *Qualitative Research*. New York: Guilford Publications.
- Stufflebeam, D. L. e. a. (1977). *Phi Delta Kappa national study : Education evaluation and decision making*. Indiana: Phi Delta Kappa.
- Stufflebeam, D. L. e. a. (2000). *The CIPP Model for Evaluation*. Dordrecht: Springer.
- Taba, H. (1962). *Curriculum development : theory and practice*. New York: Brace & World.

Tyler, R. W. (1969). *Basic principles of curriculum and instruction*. Chicago: University of Chicago Press.

Wagner, T. (2008). *The global achievement gap: Why even our best schools don't teach the*

new survival skills our children need and what we can do about it. . New York: Basic Books.

กรมวิชาการ. (2543). *คู่มือการพัฒนาทักษะการดำเนินชีวิตสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ: การศาสนา.

กรมวิชาการ. (2546). *การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: การศาสนา.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

กาญจนา คุณารักษ์. (2558). *พื้นฐานการพัฒนาหลักสูตร (พิมพ์ครั้งที่ 5 ed.)*. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.

กำไลรัตน์ เบ็นสุจิตร์. (2540). *การพัฒนาทักษะชีวิต*. วารสารสุขศึกษา, 20, 69-79.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2550). *เรียนรู้: วิธีสู่ความสำเร็จ (พิมพ์ครั้งที่ 3 ed.)*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

จันทร์เพ็ญ สุวรรณคร. (2558). *กระบวนการทัศน์การจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างการใช้ทักษะชีวิตและอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย*. (ปริญญาานิพนธ์ ปร.ด. หลักสูตรและการสอน). บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.

จันทิมา แสงเลิศอุทัย. (2550). *การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู*. (ปริญญาานิพนธ์ กศ.ด. การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร). บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

ฉวีวรรณ ตาลสุก. (2556). *การพัฒนาหลักสูตรนาฏศิลป์สร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา*. (ปริญญาานิพนธ์ ปร.ด. หลักสูตรและการสอน). บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.

ชัยอนันต์ สมุทวาณิช. (2560). *เพลินเพื่อรู้*. กรุงเทพฯ: วชิราวุธวิทยาลัย.

ณพัทธ์อร เสงสมบุรณ์. (2555). *การนำเสนอแนวทางการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนจากการวิเคราะห์แนวปฏิบัติการ*. (ปริญญาานิพนธ์ ค.ด. วัดและประเมินผลการศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

- ณัฐกิตติ์ นานา. (2559). การพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และคิดวิเคราะห์ของนักเรียน. (ปริญญาานิพนธ์ปร.ด. หลักสูตรและการสอน). บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- ทิตนา แชมมณี. (2554). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 14 ed.). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อึ้ง บัศรี. (2542). ทฤษฎีหลักสูตร: การออกแบบและการพัฒนา. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.
- ประเวศ วะสี. (2542). วิสัยทัศน์ของกระบวนการเรียนรู้ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. วารสารวิชาการ, 2(1), 8-11.
- ปริญญช สถาวรมณี. (2548). การพัฒนากิจกรรมในหลักสูตรเสริมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียน. (ปริญญาานิพนธ์ กศ.ด. การบริหารการศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ปณิต นัจนฤตย์. (2553). การพัฒนาหลักสูตรการออกแบบตกแต่งอาหารเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำหรับบุคลากรธุรกิจอาหาร. (ปริญญาานิพนธ์ ปร.ด. หลักสูตรและการสอน). บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- พุดผยา เลิศมานพ. (2557). การบริหารกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวทางปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สองของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1. (ปริญญาานิพนธ์ ค.ด. อุดมศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ไพโรจน์ นาคะสุวรรณ และวันนอร มะทา. (2528). กิจกรรมเสริมหลักสูตร. กรุงเทพฯ: อักษรบัณฑิต.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระราชูปถัมภ์. (2553). คู่มือการจัดระบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เทียนวัฒนาพรินต์ติ้ง.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). วิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 9 ed.). นครปฐม: ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์. (2540). หลักและวิธีการสอนทักษะชีวิต. กรุงเทพฯ: กองบริการการศึกษา.
- รมณภัทร กานต์วงศ์. (2557). การศึกษาผลการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบางจาก (โกมลประเสริฐอุทิศ) สำนักงานเขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร. (ปริญญาานิพนธ์กศ.ด. การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร). บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). คู่มือพลเมืองดิจิทัล. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมร่วมกับบริษัทเทคโนโลยีประเทศไทยจำกัด.

- วรวจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอชิป จิตตฤกษ์. (2554). ทักษะแห่งอนาคตคนใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิจารณ์ พาณิช. (2554). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2525). การพัฒนาหลักสูตรและการสอนมิติใหม่ (พิมพ์ครั้งที่ 3 ed.). กรุงเทพฯ: ธเนศวรการพิมพ์.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2554). การพัฒนาหลักสูตรระดับอุดมศึกษา. กรุงเทพฯ: ธเนศวรการพิมพ์.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒผล. (2558). การโค้ชเพื่อการรู้คิด (พิมพ์ครั้งที่ 5 ed.). กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- วิริยา ฤกษ์พาณิชย์. (2557). ทักษะจำเป็นของเด็กในยุคดิจิทัล. กรุงเทพฯ: สำนักงานอุทยานการเรียนรู้.
- สกล วรเจริญศรี. (2554). การศึกษาทักษะชีวิตและการสร้างโมเดลกลุ่มฝ่อบรมเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนวัยรุ่น. (ปริญญาานิพนธ์ กศ.ด. จิตวิทยาการให้คำปรึกษา). บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สถาบันส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนาเยาวชน. (2553). การส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพเยาวชน. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนาเยาวชน.
- สมพร หลิมเจริญ. (2552). การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2. (ปริญญาานิพนธ์ กศ.ด. การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร). บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สาลินี อุดมผล. (2558). การพัฒนาหลักสูตรบูรณาการอาชีพเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และคุณลักษณะด้านอาชีพสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. (ปริญญาานิพนธ์ ปร.ด. หลักสูตรและการสอน). บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2554a). การพัฒนาทักษะชีวิตในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2554b). การเสริมสร้างทักษะชีวิตตามจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). แนวคิดทางการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- สุทธิชัย ปัญจโรจน์. (2559). ปัญหาหลากหลายของเด็กและเยาวชนไทย. Retrieved from http://www.drsuthichai.com/index.php?Content-service&id_run-2.
- สมน ไวยบุญญา. (2557). การพัฒนาหลักสูตรเสริมสมรรถนะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาครูที่ส่งเสริมทักษะการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย. (ปริญญาานิพนธ์ ปร.ด. หลักสูตรและการสอน). บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2546). การประเมินผลการเรียนรู้แนวใหม่. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2550). การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- องอาจ นัยพัฒน์. (2551). การออกแบบการวิจัย: วิธีการเชิงปริมาณ เชิงคุณภาพ และผสมผสานวิธีการ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัคพงษ์ สุขมาตย์. (2553). การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา (ปริญญาานิพนธ์ กศ.ด. การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร). บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- เอกชัย พุทธสอน. (2557). แนวโน้มการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาผู้ใหญ่. (ปริญญาานิพนธ์ ค.ด. การศึกษานอกระบบโรงเรียน). บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

รายการอ้างอิง





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก รายงานผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

.....

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นิวัฒน์ บุญสม
สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน
สาขาประถมศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รุจิราพร รามศิริ
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน
ศูนย์วิจัยและพัฒนากการศึกษา
4. อาจารย์ ดร. อุบลวรรณ ส่งเสริม
สาขาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร
5. อาจารย์ ดร. อุษา มะหะหมัด
ครู วิทยาลัยครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนวัดบางหลวง สพป. นครปฐม เขต 2



ภาคผนวก ข รายงานผู้ทรงคุณวุฒิรับรองหลักสูตรด้วยวิธีสนทนากลุ่ม
(Focus Group Discussion)

มหาวิทยาลัยศิลปากร

**รายนามผู้ทรงคุณวุฒิรับรองหลักสูตรด้วยวิธีสนทนากลุ่ม
(Focus Group Discussion)**

.....

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สรัญญา จันทร์ชูสกุล
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รพีพรรณ สุฐาปัญญา
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดวงดาว รุ่งเจริญเกียรติ
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ผู้เชี่ยวชาญด้านทักษะชีวิต
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รุจิราพร รามศิริ
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน
ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล
6. อาจารย์ ดร. สาลินี อุดมผล
สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกาญจนบุรี กลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผล
ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน
7. อาจารย์ ดร. อุษา มะหะหมัด
โรงเรียนวัดบางหลวง สพป. นครปฐม เขต 2
ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้

ภาคผนวก ค รายนามผู้เชี่ยวชาญให้ข้อมูลสัมภาษณ์เพื่อรับรองหลักสูตร



รายนามผู้เชี่ยวชาญให้ข้อมูลสัมภาษณ์เพื่อรับรองหลักสูตร

.....

1. นายนรินทร์รัช จันดี
หัวหน้าฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตราชวัตรบูรณะ กรุงเทพมหานคร

2. ดร.บุษราคัม ศรีจันทร์
ศึกษานิเทศก์ วิทยาลัยนวัตศึกษานิเทศก์เชี่ยวชาญ
หน่วยศึกษานิเทศก์
กลุ่มงานนิเทศการพัฒนาลัทธิสุตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและการจัดการเรียนรู้
สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร

3. ดร.วีระชาติ ภาชีชา
ศึกษานิเทศก์ วิทยาลัยนวัตศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ
หน่วยศึกษานิเทศก์
กลุ่มงานนิเทศการพัฒนาลัทธิสุตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและการจัดการเรียนรู้
สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร

4. ดร.สุรียา กลิ่นบานชื่น
ศึกษานิเทศก์ วิทยาลัยนวัตศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ
หน่วยศึกษานิเทศก์
กลุ่มงานนิเทศการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร
สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร



ภาคผนวก ง การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ตารางที่ 29 แสดงคุณภาพแบบวิเคราะห์เอกสารข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร

รายการตรวจสอบ	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	แปล ความหมาย
1. ข้อคำถามสอดคล้องวัตถุประสงค์	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ข้อคำถามครอบคลุมวัตถุประสงค์	4.60	0.55	มากที่สุด
3. การใช้ภาษาสื่อความหมายอย่างชัดเจน	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม	4.67	0.52	มากที่สุด

ตารางที่ 30 แสดงคุณภาพแบบสัมภาษณ์ผู้บริหาร

รายการตรวจสอบ	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	แปล ความหมาย
1. ข้อคำถามสอดคล้องวัตถุประสงค์	4.20	0.45	มาก
2. ข้อคำถามครอบคลุมวัตถุประสงค์	4.40	0.55	มาก
3. การใช้ภาษาสื่อความหมายอย่างชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.40	0.52	มาก

ตารางที่ 31 แสดงคุณภาพแบบสัมภาษณ์ครู

รายการตรวจสอบ	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	แปล ความหมาย
1. ข้อคำถามสอดคล้องวัตถุประสงค์	4.20	0.45	มาก
2. ข้อคำถามครอบคลุมวัตถุประสงค์	4.60	0.55	มากที่สุด
3. การใช้ภาษาสื่อความหมายอย่างชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.47	0.52	มาก

ตารางที่ 32 แสดงคุณภาพแบบสัมภาษณ์ผู้ปกครอง

รายการตรวจสอบ	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	แปล ความหมาย
1. ข้อคำถามสอดคล้องวัตถุประสงค์	4.20	0.45	มาก
2. ข้อคำถามครอบคลุมวัตถุประสงค์	4.60	0.55	มากที่สุด
3. การใช้ภาษาสื่อความหมายอย่างชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.47	0.52	มาก

ตารางที่ 33 แสดงคุณภาพแบบสัมภาษณ์นักเรียน

รายการตรวจสอบ	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	แปล ความหมาย
1. ข้อคำถามสอดคล้องวัตถุประสงค์	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ข้อคำถามครอบคลุมวัตถุประสงค์	4.60	0.55	มากที่สุด
3. การใช้ภาษาสื่อความหมายอย่างชัดเจน	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม	4.67	0.52	มากที่สุด

ตารางที่ 34 แสดงผลการประเมินคุณภาพของแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

รายการตรวจสอบ	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	แปล ความหมาย
1. ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น			
1.1 การมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 มีภาวะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี	4.40	0.55	มาก
1.3 สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้เหมาะสม	4.60	0.55	มากที่สุด

ตารางที่ 34 แสดงผลการประเมินคุณภาพของแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล (ต่อ)

รายการตรวจสอบ	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	แปล ความหมาย
1.4 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข	4.60	0.55	มากที่สุด
1.5 หลีกเลียงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น	4.40	0.55	มาก
รวม	4.52	0.55	มากที่สุด
2. ทักษะการรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยี			
2.1 สามารถเลือกและจัดการข้อมูลข่าวสารได้	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 สามารถเข้าใจสื่อและตีความข้อมูลข่าวสารได้	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ตนเองต้องการได้	4.80	0.45	มากที่สุด
2.4 สามารถรู้จักใช้สื่อเทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์	5.00	0.00	มากที่สุด
2.5 มีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้สื่อเทคโนโลยี	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม	4.80	0.38	มากที่สุด
3. ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง			
3.1 สามารถรู้จักและเข้าใจตนเองได้	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 สามารถรู้ความต้องการของตนเองได้	4.80	0.45	มากที่สุด
3.3 สามารถรู้จุดเด่นและจุดด้อยของตนเองได้	4.80	0.45	มากที่สุด
3.4 สามารถประเมินตนเองได้ตามความเป็นจริง	4.80	0.45	มากที่สุด
3.5 สามารถรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองได้	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.80	0.38	มากที่สุด
4. ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง			
4.1 รู้จักการรักษาชื่อเสียงของตนเอง	4.60	0.55	มากที่สุด
4.2 รู้จักหลีกเลี่ยงการคัดลอกผลงานของผู้อื่น	4.40	0.55	มาก
4.3 รู้จักการป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยงได้	4.20	0.45	มาก
4.4 รู้จักรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองได้กระทำต่อตนเอง	4.60	0.55	มากที่สุด

ตารางที่ 34 แสดงผลการประเมินคุณภาพของแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล (ต่อ)

รายการตรวจสอบ	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	แปล ความหมาย
4.5 รู้จักเคารพในความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.48	0.53	มาก
รวมทุกทักษะ	4.65	0.46	มากที่สุด

ตารางที่ 35 แสดงผลการประเมินคุณภาพความสอดคล้องของหลักสูตร

รายการตรวจสอบ	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	แปล ความหมาย
1. ความเป็นมาและความสำคัญ			
1.3 ความชัดเจนในการเขียนลำดับความสำคัญ ความเป็นมาของการพัฒนาหลักสูตร	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 ความสำคัญและความจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตร	4.40	0.55	มาก
1.3 การใช้ภาษาและการเรียบเรียงมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์ กัน	4.20	0.40	มาก
รวม	4.40	0.50	มาก
2. แนวคิดพื้นฐาน			
2.1 แนวคิดพื้นฐานมีความชัดเจน	4.60	0.44	มากที่สุด
2.2 แนวคิดพื้นฐานมีความเหมาะสมกับการพัฒนาหลักสูตร	4.40	0.55	มาก
2.3 การใช้ภาษาและการเรียบเรียงมีความเหมาะสมชัดเจน	4.40	0.55	มาก
รวม	4.47	0.51	มาก

ตารางที่ 35 แสดงผลการประเมินคุณภาพความสอดคล้องของหลักสูตร (ต่อ)

รายการตรวจสอบ	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	แปล ความหมาย
3. องค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล			
3.1 การกำหนดองค์ประกอบของหลักสูตรมีความสมบูรณ์ครอบคลุมความจำเป็นของการเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	4.80	0.44	มากที่สุด
3.2 แต่ละองค์ประกอบของหลักสูตรมีความสัมพันธ์สอดคล้อง เชื่อมโยงกัน	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 การเรียงลำดับองค์ประกอบของหลักสูตรมีความเหมาะสมเข้าใจง่าย	4.40	0.55	มาก
รวม	4.60	0.51	มากที่สุด
4. หลักการ			
4.1 หลักการของหลักสูตรมีแนวคิดและทฤษฎีรองรับในการเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	4.80	0.44	มากที่สุด
4.2 หลักการของหลักสูตรสอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐานที่นำมาพัฒนาหลักสูตร	4.60	0.55	มากที่สุด
4.3 หลักการของหลักสูตรมีความครอบคลุมจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้ แนวทางการจัดการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.67	0.51	มากที่สุด

ตารางที่ 35 แสดงผลการประเมินคุณภาพความสอดคล้องของหลักสูตร (ต่อ)

รายการตรวจสอบ	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	แปล ความหมาย
5. วัตถุประสงค์			
5.1 วัตถุประสงค์สอดคล้องกับหลักการ	4.60	0.55	มากที่สุด
5.2 วัตถุประสงค์มีความชัดเจน และสามารถใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้	4.80	0.44	มากที่สุด
5.3 วัตถุประสงค์มีความชัดเจน แสดงถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.67	0.51	มากที่สุด
6. ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร			
6.1 ชั้นวิเคราะห์ความต้องการ	4.60	0.55	มากที่สุด
6.2 ชั้นบูรณาการเนื้อหาสาระวิชา	4.60	0.55	มากที่สุด
6.3 ชั้นสร้างประสบการณ์การเรียนรู้	4.80	0.44	มากที่สุด
6.4 ชั้นประเมินผล	4.40	0.55	มาก
รวม	4.60	0.66	มากที่สุด
7. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตร			
7.1 ชั้นที่ 1 ปรับเปลี่ยนความคิด	4.60	0.55	มากที่สุด
7.2 ชั้นที่ 2 พิชิตแรงบันดาลใจ	4.40	0.55	มาก
7.3 ชั้นที่ 3 ใส่ใจการเรียนรู้	4.60	0.44	มากที่สุด
7.4 ชั้นที่ 4 เสริมสร้างพลังความสามารถ	4.40	0.55	มาก
รวม	4.50	0.52	มากที่สุด

ตารางที่ 35 แสดงผลการประเมินคุณภาพความสอดคล้องของหลักสูตร (ต่อ)

รายการตรวจสอบ	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	แปล ความหมาย
8. การวัดและประเมินผล			
8.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับแนวคิด หลักการ ประเมินผลตามสภาพจริง	4.60	0.55	มากที่สุด
8.2 การวัดและประเมินผลมีความชัดเจนสามารถนำไป สร้างเครื่องมือวัดและประเมินผลได้	4.40	0.55	มาก
8.3 การวัดและประเมินผลสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	4.40	0.55	มาก
รวม	4.47	0.55	มาก
9. เงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้			
9.1 มีความสอดคล้องกับหลักการและวัตถุประสงค์	4.40	0.55	มาก
9.1 มีความสอดคล้องกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมภายใต้ หลักสูตร	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.50	0.55	มากที่สุด
รวมทุกด้าน	4.54	0.54	มากที่สุด

ตารางที่ 36 แสดงผลการประเมินคุณภาพความสอดคล้องของคู่มือการใช้หลักสูตร

รายการตรวจสอบ	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	แปล ความหมาย
1. คู่มือการใช้หลักสูตรมีแนวทางในการศึกษาเอกสารก่อน การนำหลักสูตรมาใช้แสดงให้เห็นถึงความคาดหวังที่ต้องการ ให้เกิดกับผู้ศึกษาคู่มือการใช้หลักสูตรอย่างชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด
2. คู่มือการใช้หลักสูตรมีสาระสำคัญที่ความชัดเจนที่จะนำ หลักสูตรไปใช้แล้วบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้	4.40	0.55	มาก
3. คู่มือการใช้หลักสูตรมีแนวทางในการนำหลักสูตรไปใช้ที่ทำ ให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	4.80	0.44	มากที่สุด
4. คู่มือการใช้หลักสูตรแสดงให้เห็นถึงแนวทางในการกำหนด โครงสร้างเนื้อหาสาระในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่าง ละเอียดครบถ้วน	4.60	0.51	มากที่สุด
5. คู่มือการใช้หลักสูตรแสดงให้เห็นถึงแนวทางในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้หลักสูตร	4.80	0.44	มากที่สุด
6. คู่มือการใช้หลักสูตรแสดงให้เห็นถึงแนวทางในการเลือกใช้ สื่อการเรียนการสอนได้อย่างชัดเจน	4.80	0.44	มากที่สุด
7. คู่มือการใช้หลักสูตรมีวิธีการวัดและประเมินผลการใช้ หลักสูตรอย่างชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด
8. คู่มือการใช้หลักสูตรมีวิธีการพิจารณาตัดสินใจผลการ เรียนรู้ที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.60	0.51	มากที่สุด
9. คู่มือการใช้หลักสูตรมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใน แต่ละชั้นอย่างชัดเจน และเข้าใจง่าย	4.60	0.55	มากที่สุด
10. คู่มือการใช้หลักสูตรมีความชัดเจนเพียงพอที่จะนำ หลักสูตรไปใช้ได้อย่างได้ผล	4.80	0.44	มากที่สุด
รวม	4.66	0.50	มากที่สุด

ตารางที่ 37 แสดงผลการประเมินคุณภาพความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้

รายการตรวจสอบ	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	แปล ความหมาย
1. การกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้			
1.1 การกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนครอบคลุมความต้องการจำเป็นของแผนการจัดการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 การเรียบเรียงลำดับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยง	4.80	0.44	มากที่สุด
1.3 องค์ประกอบภายในแผนการจัดการเรียนรู้มีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.80	0.50	มากที่สุด
2. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ (แต่ละองค์ประกอบ)			
2.1 ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้แสดงถึงการเรียนรู้ได้ชัดเจน	4.80	0.44	มากที่สุด
2.2 ระยะเวลาที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.80	0.44	มากที่สุด
2.3 การจัดการเรียนรู้สามารถนำไปสู่การบรรลุผลการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.73	0.48	มากที่สุด
3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
3.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอนที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล	4.80	0.44	มากที่สุด

ตารางที่ 37 แสดงผลการประเมินคุณภาพความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

รายการตรวจสอบ	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	แปล ความหมาย
3.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นเรียงลำดับกิจกรรมได้ เหมาะสมกับระยะเวลา	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นสามารถนำไป ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และประเมินผลได้	4.80	0.44	มากที่สุด
3.4 สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความสอดคล้องและจำเป็นต่อการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
3.5 สื่อและแหล่งเรียนรู้ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิด ความสามารถในการเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลได้และ มีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4.80	0.44	มากที่สุด
รวม	4.72	0.51	มากที่สุด
4. การวัดและประเมินผล			
4.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับผลการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
4.2 การวัดและประเมินผลมีความชัดเจนสามารถนำไปสร้าง เครื่องมือวัดและประเมินผลได้	4.60	0.55	มากที่สุด
4.3 การวัดและประเมินผลสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	4.80	0.44	มากที่สุด
รวม	4.60	0.55	มากที่สุด
รวมทุกด้าน	4.71	0.51	มากที่สุด



แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ชื่อ-นามสกุล ผู้ให้ข้อมูล.....

ชื่อ-นามสกุล ผู้สัมภาษณ์.....

วัน เดือน ปี ที่สัมภาษณ์.....

สถานที่สัมภาษณ์.....

แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ได้ข้อมูลความคิดเห็นจากผู้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ประเด็นการสัมภาษณ์

1. ท่านคิดว่าองค์ประกอบของการพัฒนาหลักสูตรที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในแต่ละประเด็นมีความเหมาะสมหรือไม่อย่างไร (หลักการ, วัตถุประสงค์, โครงร่างเนื้อหา, กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้, สื่อและแหล่งเรียนรู้, การวัดและประเมินผล)
2. ท่านคิดว่าการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครจะนำไปสู่การเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลได้หรือไม่ อย่างไร
3. ท่านคิดว่าขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร (ACTIVE Model) ในแต่ละขั้นตอนมีความเหมาะสมหรือไม่อย่างไร
4. ท่านคิดว่าขั้นตอนการนำหลักสูตร (IS MART) ในแต่ละขั้นตอนมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
5. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติม

ลงชื่อ.....ผู้สัมภาษณ์

(นางสาวภรณ์ ศิริวิศาลสุวรรณ)

แบบสัมภาษณ์ข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ
การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง

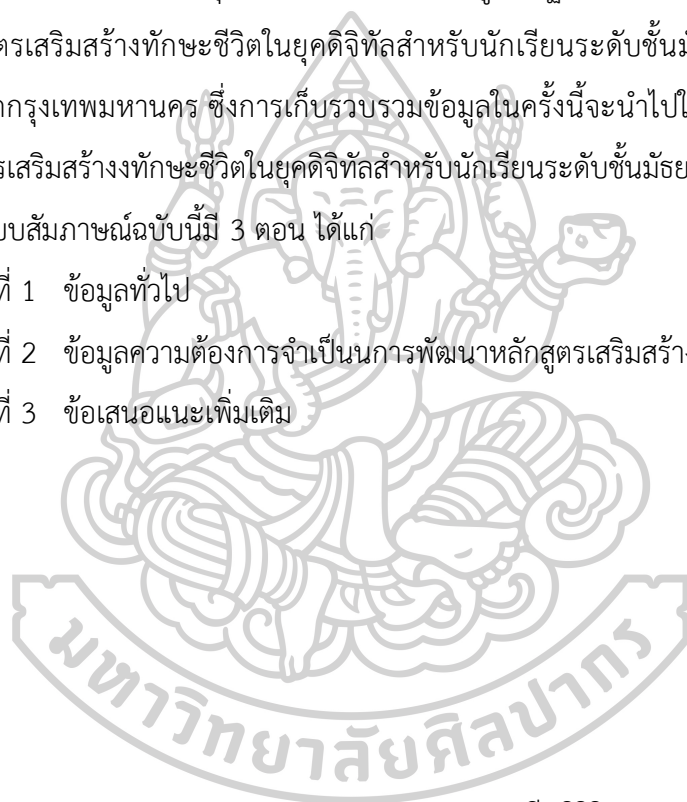
1. แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจข้อมูลพื้นฐานและความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้จะนำไปใช้การเป็นข้อมูลพื้นฐานจัดทำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นต่อไป

2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้มี 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 ข้อมูลความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม



ภรณี ศิริวิศาลสุวรรณ

นักศึกษานิเทศศาสตร์ สาขาหลักสูตรและการสอน

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ.....นามสกุล.....

วุฒิการศึกษา.....

ตำแหน่ง.....

ประสบการณ์การสอน.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

1. ท่านคิดว่ามีความจำเป็นมากน้อยเพียงใดที่ต้องการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

.....

.....

.....

.....

2. ท่านคิดว่าการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ควรเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

3. ท่านคิดว่าควรจะนำเนื้อหาใดไปบรรจุไว้ในหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ลงชื่อ.....ผู้สัมภาษณ์

(นางสาวภรณ์ ศิริวิศาลสุวรรณ)

นักศึกษาปริญญาเอก สาขาหลักสูตรและการสอน

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบสนทนากลุ่ม (Focus Group)

การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้น

มัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง

แบบสนทนากลุ่มนี้วัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร และได้ข้อมูลความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้จะนำไปใช้ในการเป็นข้อมูลพื้นฐานของการจัดทำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นต่อไป

ชื่อ-นามสกุล ผู้ร่วมสนทนากลุ่ม.....

วัน เดือน ปี ที่สนทนากลุ่ม.....

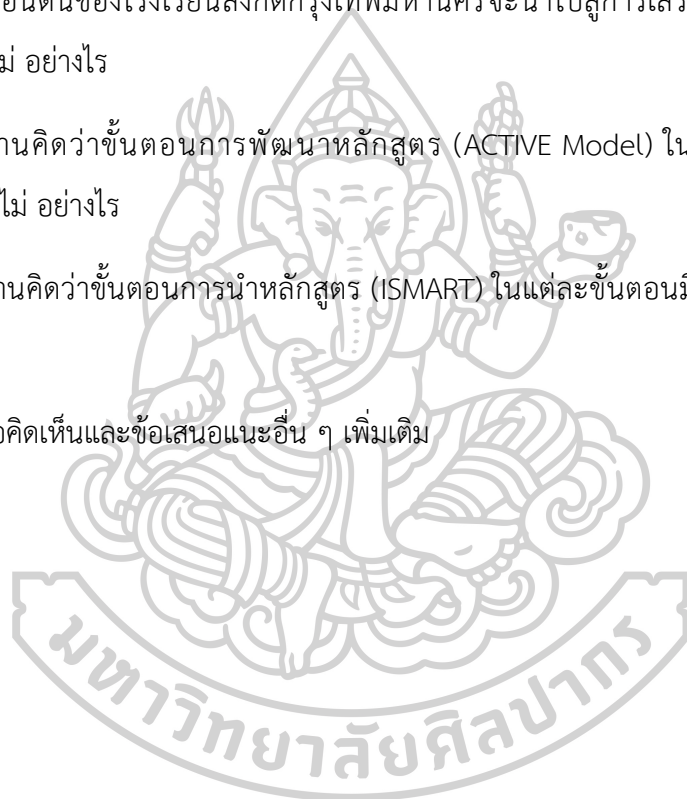
สถานที่สนทนากลุ่ม.....

ชื่อ-นามสกุล ผู้ดำเนินรายการ (Moderator)

ชื่อ-นามสกุล ผู้จดบันทึก (Note Taker)

โดยมีประเด็นในการสนทนากลุ่ม ดังนี้

1. ท่านคิดว่าองค์ประกอบของการพัฒนาหลักสูตรที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในแต่ละประเด็นมีความเหมาะสมหรือไม่อย่างไร (หลักการ, วัตถุประสงค์, ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร, ขั้นตอนการนำหลักสูตรไปใช้, การวัดและประเมินผล และเงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้)
2. ท่านคิดว่าการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครจะนำไปสู่การเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลได้หรือไม่ อย่างไร
3. ท่านคิดว่าขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร (ACTIVE Model) ในแต่ละขั้นตอนมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
4. ท่านคิดว่าขั้นตอนการนำหลักสูตร (ISMART) ในแต่ละขั้นตอนมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
5. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติม



**แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร**

.....

คำชี้แจง

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องแสดงความคิดเห็นที่คิดว่าตรงกับระดับคะแนน โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนที่กำหนดดังนี้

ระดับคะแนน 5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
ระดับคะแนน 4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
ระดับคะแนน 3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
ระดับคะแนน 2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
ระดับคะแนน 1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

หากท่านมีความคิดเห็นอื่นเพิ่มเติม ขอความอนุเคราะห์เขียนข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อนำไปปรับปรุงให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น						
1.1 การมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น						
1.2 มีภาวะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี						
1.3 สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้เหมาะสม						
1.4 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข						
1.5 หลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น						

รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
2. ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร						
2.1 สามารถเลือกและจัดการข้อมูลข่าวสารได้						
2.2 สามารถเข้าใจสื่อและตีความข้อมูลข่าวสารได้						
2.3 สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ตนเองต้องการได้						
2.4 สามารถรู้จักใช้สื่อเทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์						
2.5 มีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้สื่อเทคโนโลยี						
3. ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง						
3.1 สามารถรู้จักและเข้าใจตนเองได้						
3.2 สามารถรู้ความต้องการของตนเองได้						
3.3 สามารถรู้จุดเด่นและจุดด้อยของตนเองได้						
3.4 สามารถประเมินตนเองได้ตามความเป็นจริง						
3.5 สามารถรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองได้						
4. ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง						
4.1 รู้จักการรักษาชื่อเสียงของตนเอง						
4.3 รู้จักหลีกเลี่ยงการคัดลอกผลงานของผู้อื่น						
4.4 รู้จักการป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยงได้						
4.5 รู้จักรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองได้กระทำต่อตนเอง						
4.5 รู้จักเคารพในความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
 (.....)

() ครูประจำชั้น () ผู้ปกครอง () นักเรียน

เกณฑ์การให้คะแนนทักษะชีวิตในบุคคลิจิทัล

รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
1. ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น					
1.1 การมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น	1. มีกิริยาสุภาพ 2. พุดจาไพเราะ 3. มีความอ่อนน้อมถ่อมตน 4. มีความเคารพนับถือผู้อื่น 5. ให้เกียรติผู้อื่น	ผู้เรียนมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่นได้ 4 ประเด็น	ผู้เรียนมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่นได้ 3 ประเด็น	ผู้เรียนมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่นได้ 2 ประเด็น	ผู้เรียนมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่นได้ 1 ประเด็น
1.2 มีภาวะของการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี	1.รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น 2.มีความสามารถในการจูงใจผู้อื่น 3.มีความกล้าการตัดสินใจ 4. มีความเชื่อมั่นในตนเอง 5. ประพฤติปฏิบัติตนได้อย่างเหมาะสม	ผู้เรียนมีภาวะของการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีได้ 4 ประเด็น	ผู้เรียนมีภาวะของการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีได้ 3 ประเด็น	ผู้เรียนมีภาวะของการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีได้ 2 ประเด็น	ผู้เรียนมีภาวะของการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีได้ 1 ประเด็น

รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
1.3 สามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้เหมาะสม	ผู้เรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้เหมาะสมในทุกครั้ง	ผู้เรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้เหมาะสมสม่ำเสมอ	ผู้เรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้ในบางครั้ง	ผู้เรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้ นาน ๆ ครั้ง	ผู้เรียนแทบจะไม่มีพฤติกรรมปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น
1.4 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข	1. รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น 2. ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน 3. ไม่ตำหนิผู้อื่น 4. เคารพในเสียงส่วนมาก 5. รู้จักชื่นชมผู้อื่น	ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข 4 ประเด็น	ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข 3 ประเด็น	ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข 2 ประเด็น	ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข 1 ประเด็น
1.5 หลีกเลียงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ต่อตนเองและผู้อื่น	1. ไม่พูดจาหยาบคาย 2. ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว 3. มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น 4. รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ต่อตนเองและผู้อื่นได้ 4 ประเด็น	ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ต่อตนเองและผู้อื่นได้ 3 ประเด็น	ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ต่อตนเองและผู้อื่นได้ 2 ประเด็น	ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ต่อตนเองและผู้อื่นได้ ประเด็น

รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
	5. ไม่ทะเลาะ เบาะแว้งกับ ผู้อื่น				
2. ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร					
2.1 สามารถเลือก และจัดการข้อมูล ข่าวสารได้	ผู้เรียนสามารถ เลือกและ จัดการข้อมูล ข่าวสาร ได้ 5 แหล่ง	ผู้เรียน สามารถเลือก และจัดการ ข้อมูล ข่าวสาร ได้ 4 แหล่ง	ผู้เรียน สามารถเลือก และจัดการ ข้อมูล ข่าวสาร ได้ 3 แหล่ง	ผู้เรียน สามารถเลือก และ จัดการ ข้อมูลข่าวสาร ได้ 2 แหล่ง	ผู้เรียน สามารถเลือก และจัดการ ข้อมูลข่าวสาร ได้ 1 แหล่ง
2.2 สามารถ เข้าใจสื่อและ ตีความข้อมูล ข่าวสารได้	ผู้เรียนสามารถ เข้าใจสื่อและ ตีความข้อมูล ข่าวสาร ได้ 5 แหล่ง	ผู้เรียน สามารถ เข้าใจสื่อและ ตีความข้อมูล ข่าวสารได้ 4 แหล่ง	สามารถ เข้าใจสื่อและ ตีความข้อมูล ข่าวสารได้ 3 แหล่ง	สามารถเข้าใจ สื่อและตีความ ข้อมูลข่าวสาร ได้ 2 แหล่ง	สามารถเข้าใจ สื่อและตีความ ข้อมูลข่าวสาร ได้ 1 แหล่ง
2.3 สามารถ เข้าถึงข้อมูล ข่าวสารที่ตนเอง ต้องการได้	สามารถเข้าถึง ข้อมูลข่าวสารที่ ตนเองต้องการ ได้ 5 แหล่ง	สามารถ เข้าถึงข้อมูล ข่าวสารที่ ตนเอง ต้องการได้ 4 แหล่ง	สามารถ เข้าถึงข้อมูล ข่าวสารที่ ตนเอง ต้องการได้ 3 แหล่ง	สามารถเข้าถึง ข้อมูลข่าวสาร ที่ตนเอง ต้องการได้ 2 แหล่ง	สามารถเข้าถึง ข้อมูลข่าวสาร ที่ตนเอง ต้องการได้ 1 แหล่ง

รายการประเมิน	ระดับระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
2.4 สามารถใช้สื่อเทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์	ผู้เรียนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง เพื่อน ครู ผู้ปกครองและโรงเรียน	ผู้เรียนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง เพื่อน ครู และผู้ปกครอง	ผู้เรียนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง เพื่อน และครู	ผู้เรียนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและเพื่อน	ผู้เรียนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง
2.5 มีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้สื่อเทคโนโลยี	1.ไม่ให้ข้อมูลที่ เป็นเท็จ 2.ไม่บิดเบือน ความถูกต้องของ ข้อมูล 3.ไม่ควรเข้าถึง ข้อมูลของผู้อื่น โดยไม่ได้รับ อนุญาต 4.ไม่เปิดเผย ข้อมูลกับผู้อื่นโดย ไม่ได้รับอนุญาต 5.ไม่เอาผลงาน ผู้อื่นมาเป็น ผลงานของตนเอง	ผู้เรียน มีคุณธรรม และ จริยธรรมใน การใช้สื่อ เทคโนโลยี ได้ 4 ประเด็น	ผู้เรียน มีคุณธรรม และ จริยธรรมใน การใช้สื่อ เทคโนโลยี ได้ 3 ประเด็น	ผู้เรียน มีคุณธรรม และจริยธรรม ในการใช้สื่อ เทคโนโลยี ได้ 2 ประเด็น	ผู้เรียน มีคุณธรรม และจริยธรรม ในการใช้สื่อ เทคโนโลยี ได้ 1 ประเด็น

รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
3. ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง					
3.1 สามารถรู้จักและเข้าใจตนเองได้	1. รู้ว่าตัวเองเป็นใคร 2. เข้าใจสิ่งที่ตนเองเป็นอยู่ 3. รู้ในสิ่งที่ตนเองถนัดและไม่ถนัด 4. รู้ในสิ่งที่ตนเองชอบและไม่ชอบ 5. รู้สิ่งที่เหมาะสมกับตัวเอง	ผู้เรียนสามารถรู้จักและเข้าใจตนเองได้ 4 ประเด็น	ผู้เรียนสามารถรู้จักและเข้าใจตนเองได้ 3 ประเด็น	ผู้เรียนสามารถรู้จักและเข้าใจตนเองได้ 2 ประเด็น	ผู้เรียนสามารถรู้จักและเข้าใจตนเองได้ 1 ประเด็น
3.2 สามารถรู้ความต้องการของตนเองได้	ผู้เรียนสามารถรู้ความต้องการของตนเองได้ 5 ข้อ	ผู้เรียนสามารถรู้ความต้องการของตนเองได้ 4 ข้อ	ผู้เรียนสามารถรู้ความต้องการของตนเองได้ 3 ข้อ	ผู้เรียนสามารถรู้ความต้องการของตนเองได้ 2 ข้อ	ผู้เรียนสามารถรู้ความต้องการของตนเองได้ 1 ข้อ
3.3 สามารถรู้จุดเด่นของตนเองได้	ผู้เรียนสามารถรู้จุดเด่นของตนเองได้ 5 ข้อ	ผู้เรียนสามารถรู้จุดเด่นของตนเองได้ 4 ข้อ	ผู้เรียนสามารถรู้จุดเด่นของตนเองได้ 3 ข้อ	ผู้เรียนสามารถรู้จุดเด่นของตนเองได้ 2 ข้อ	ผู้เรียนสามารถรู้จุดเด่นของตนเองได้ 1 ข้อ

รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
3.4 สามารถรู้จุด ด้อยของตนเองได้	ผู้เรียนสามารถรู้ จุดด้อยของ ตนเองได้ 5 ข้อ	ผู้เรียน สามารถรู้จุด ด้อยของ ตนเองได้ 4 ข้อ	ผู้เรียน สามารถรู้จุด ด้อยของ ตนเองได้ 3 ข้อ	ผู้เรียน สามารถรู้จุด ด้อยของ ตนเองได้ 2 ข้อ	ผู้เรียน สามารถรู้จุด ด้อยของ ตนเองได้ 1 ข้อ
3.5 สามารถรับรู้ อารมณ์และ ความรู้สึกของ ตนเองได้	1. แสดงท่าทาง ยิ้มแย้มแจ่มใส 2. มีความรู้สึกที่ ดีต่อผู้อื่น 3. สามารถ ควบคุมอารมณ์ ตนเองได้ 4. สามารถ แสดงอารมณ์ ความรู้สึกได้ อย่างเหมาะสม 5. สามารถ แสดงออกทาง สีหน้าได้อย่าง เหมาะสม	ผู้เรียน สามารถรับรู้ อารมณ์และ ความรู้สึกของ ตนเอง ได้ 4 ประเด็น	ผู้เรียน สามารถรับรู้ อารมณ์และ ความรู้สึก ของตนเอง ได้ 3 ประเด็น	ผู้เรียน สามารถรับรู้ อารมณ์และ ความรู้สึกของ ตนเอง ได้ 2 ประเด็น	ผู้เรียน สามารถรับรู้ อารมณ์และ ความรู้สึกของ ตนเอง ได้ 1 ประเด็น

รายการประเมิน	ระดับระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
4. ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง					
4.1 รู้จักการ รักษาชื่อเสียงของ ตนเอง	1. ตั้งใจศึกษา เล่าเรียนหนังสือ 2. ขยันหมั่น เพียร 3. เอาใจใส่ใน หน้าที่ความ รับผิดชอบของ ตนเอง 4. ไม่ยุ่ง เกี่ยวกับสิ่งที่ เป็นอบายมุข 5. มีความ ซื่อสัตย์สุจริต	ผู้เรียนรู้จัก การรักษา ชื่อเสียงของ ตนเอง ได้ 4 ประเด็น	ผู้เรียนรู้จัก การรักษา ชื่อเสียง ของตนเอง ได้ 3 ประเด็น	ผู้เรียนรู้จัก การรักษา ชื่อเสียง ของตนเอง ได้ 2 ประเด็น	ผู้เรียนรู้จัก การรักษา ชื่อเสียง ของตนเอง ได้ 1 ประเด็น
4.2 รู้จัก หลีกเลี่ยงการ คัดลอกผลงาน ของผู้อื่น	1. การไม่นำ ผลงานของคน อื่นมาเป็นของ ตนเองโดย วิธีการที่ไม่ ถูกต้อง 2. การไม่ว่าจ้าง ให้ผู้อื่นทำงาน ให้ 3. การไม่ตัด แปะข้อมูลผู้อื่น โดยไม่อ้างอิง	ผู้เรียนรู้จัก หลีกเลี่ยงการ คัดลอก ผลงานของ ผู้อื่นได้ 4 ประเด็น	ผู้เรียนรู้จัก หลีกเลี่ยง การคัดลอก ผลงานของ ผู้อื่นได้ 3 ประเด็น	ผู้เรียนรู้จัก หลีกเลี่ยงการ คัดลอก ผลงานของ ผู้อื่นได้ 2 ประเด็น	ผู้เรียนรู้จัก หลีกเลี่ยงการ คัดลอก ผลงานของ ผู้อื่นได้ 1 ประเด็น

รายการประเมิน	ระดับระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
	4. การไม่ บิดเบือน ข้อเท็จจริง 5. การไม่ คัดลอกความคิด ของผู้อื่นมาเป็น ความคิดของ ตนเอง				
4.3 รู้จัก รับผิดชอบในสิ่ง ที่ตนเองได้กระทำ ต่อตนเอง	1. การไม่นำ ผลงานของคน อื่นมาเป็นของ ตนเองโดย วิธีการที่ไม่ ถูกต้อง 2. การไม่ว่าจ้าง ให้ผู้อื่นทำงาน ให้ 3. การไม่ตัด แปะข้อมูลผู้อื่น โดยไม่อ้างอิง 4. การไม่ บิดเบือน ข้อเท็จจริง 5. การไม่ คัดลอกความคิด	ผู้เรียนรู้จัก หลีกเลี่ยงการ คัดลอก ผลงานของ ผู้อื่นได้ 4 ประเด็น	ผู้เรียนรู้จัก หลีกเลี่ยง การคัดลอก ผลงานของ ผู้อื่นได้ 3 ประเด็น	ผู้เรียนรู้จัก หลีกเลี่ยงการ คัดลอก ผลงานของ ผู้อื่นได้ 2 ประเด็น	ผู้เรียนรู้จัก หลีกเลี่ยงการ คัดลอก ผลงานของ ผู้อื่นได้ 1 ประเด็น

รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
	ของผู้อื่นมาเป็น ความคิดของ ตนเอง				
4.4 รู้จักการ ป้องกันตนเอง จากสถาน การณ์เสี่ยงได้	1. รู้จักการ ควบคุมตนเอง 2. เป็นแบบ อย่างที่ดีและ สามารถกล่าว ตักเตือนผู้อื่นได้ 3. รู้จักการ ปฏิเสธใน สถานการณ์ที่ เป็นภัยคุกคาม ทางสื่อออนไลน์ ได้ 4. ไม่แสดง พฤติกรรม ก้าวร้าว 5. ไม่ปฏิบัติตน ที่เสี่ยงต่อการ ดำเนินชีวิต	ผู้เรียนรู้จัก การป้องกัน ตนเองจาก สถานการณ์ เสี่ยงได้ 4 ประเด็น	ผู้เรียนรู้จัก การป้องกัน ตนเองจาก สถานการณ์ เสี่ยงได้ 3 ประเด็น	ผู้เรียนรู้จัก การป้องกัน ตนเองจาก สถานการณ์ เสี่ยงได้ 2 ประเด็น	ผู้เรียนรู้จัก การป้องกัน ตนเองจาก สถานการณ์ เสี่ยงได้ 1 ประเด็น

รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
4.4 รู้จักการ ป้องกันตนเอง จากสถาน การณ์เสี่ยงได้	1. รู้จักการ ควบคุมตนเอง 2. เป็นแบบ อย่างที่ดีและ สามารถว่ากล่าว ตักเตือนผู้อื่นได้ 3. รู้จักการ ปฏิเสธใน สถานการณ์ที่ เป็นภัยคุกคาม ทางสื่อออนไลน์ ได้ 4. ไม่แสดง พฤติกรรม ก้าวร้าว 5. ไม่ปฏิบัติตน ที่เสี่ยงต่อการ ดำเนินชีวิต	ผู้เรียนรู้จัก การป้องกัน ตนเองจาก สถานการณ์ เสี่ยงได้ 4 ประเด็น	ผู้เรียนรู้จัก การป้องกัน ตนเองจาก สถานการณ์ เสี่ยงได้ 3 ประเด็น	ผู้เรียนรู้จัก การป้องกัน ตนเองจาก สถานการณ์ เสี่ยงได้ 2 ประเด็น	ผู้เรียนรู้จัก การป้องกัน ตนเองจาก สถานการณ์ เสี่ยงได้ 1 ประเด็น

รายการ ประเมิน	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
4.5 รู้จักเคารพ ในความเป็น ส่วนตัวของ ตนเองและ ผู้อื่น	1. เคารพใน ศักดิ์ศรีความเป็น มนุษย์ของตนเอง 2. ไม่เปิดเผย ข้อมูลส่วนตัวที่ จำเป็นของตนเอง กับผู้อื่น 3. สร้างรหัสลับใน การเข้าถึงข้อมูล ส่วนตัว ของตนเองบน เครือข่ายออนไลน์ 4. ไม่โพสต์ ข้อความหรือ เปิดเผยข้อมูล ส่วนตัวบนสื่อ สังคมออนไลน์ 5. ไม่เข้าถึงข้อมูล ส่วนตัวของผู้อื่น โดยไม่ได้รับ อนุญาต	ผู้เรียนรู้จัก เคารพใน ความเป็น ส่วนตัวของ ตนเองและ ผู้อื่น	ผู้เรียนรู้จัก เคารพใน ความเป็น ส่วนตัวของ ตนเองและ ผู้อื่น	ผู้เรียนรู้จัก เคารพใน ความเป็น ส่วนตัวของ ตนเองและผู้อื่น	ผู้เรียนรู้จัก เคารพใน ความเป็น ส่วนตัวของ ตนเองและ ผู้อื่น

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....



ภาคผนวก ฉ แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ชุดที่ 1

เครื่องมือวิจัยชุดที่ 1 เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐานและหาความต้องการจำเป็น (Need Analysis) ซึ่งประกอบด้วย

1. แบบวิเคราะห์เอกสารข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
2. แบบสัมภาษณ์ผู้บริหาร
3. แบบสัมภาษณ์ครู
4. แบบสัมภาษณ์ผู้ปกครอง
5. แบบสัมภาษณ์นักเรียน
6. แบบสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)

ทั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง

ขอความอนุเคราะห์ท่านกรุณาทำเครื่องหมาย ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์การให้ระดับคะแนนความเหมาะสมดังนี้

ระดับคะแนน 5	หมายถึง	มีความสอดคล้องในระดับมากที่สุด
ระดับคะแนน 4	หมายถึง	มีความสอดคล้องในระดับมาก
ระดับคะแนน 3	หมายถึง	มีความสอดคล้องในระดับปานกลาง
ระดับคะแนน 2	หมายถึง	มีความสอดคล้องในระดับน้อย
ระดับคะแนน 1	หมายถึง	มีความสอดคล้องในระดับน้อยที่สุด

ขอให้ท่านพิจารณาส่วนต่าง ๆ ตามรายการประเมินที่กำหนดไว้ตรงตามความคิดเห็นของท่าน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำมาปรับปรุงหลักสูตรให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

แบบวิเคราะห์เอกสารข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

รายการตรวจสอบ	ความสอดคล้อง				
	5	4	3	2	1
1. ข้อคำถามสอดคล้องวัตถุประสงค์					
2. ข้อคำถามครอบคลุมวัตถุประสงค์					
3. การใช้ภาษาสื่อความหมายอย่างชัดเจน					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

แบบสัมภาษณ์ผู้บริหาร

รายการตรวจสอบ	ความสอดคล้อง				
	5	4	3	2	1
1. ข้อคำถามสอดคล้องวัตถุประสงค์					
2. ข้อคำถามครอบคลุมวัตถุประสงค์					
3. การใช้ภาษาสื่อความหมายอย่างชัดเจน					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

แบบสัมภาษณ์ครู

รายการตรวจสอบ	ความสอดคล้อง				
	5	4	3	2	1
1. ข้อคำถามสอดคล้องวัตถุประสงค์					
2. ข้อคำถามครอบคลุมวัตถุประสงค์					
3. การใช้ภาษาสื่อความหมายอย่างชัดเจน					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

แบบสัมภาษณ์ผู้ปกครอง

รายการตรวจสอบ	ความสอดคล้อง				
	5	4	3	2	1
1. ข้อคำถามสอดคล้องวัตถุประสงค์					
2. ข้อคำถามครอบคลุมวัตถุประสงค์					
3. การใช้ภาษาสื่อความหมายอย่างชัดเจน					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

แบบสัมภาษณ์นักเรียน

รายการตรวจสอบ	ความสอดคล้อง				
	5	4	3	2	1
1. ข้อคำถามสอดคล้องวัตถุประสงค์					
2. ข้อคำถามครอบคลุมวัตถุประสงค์					
3. การใช้ภาษาสื่อความหมายอย่างชัดเจน					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

แบบสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Focus Group Discussion)

รายการตรวจสอบ	ความสอดคล้อง				
	5	4	3	2	1
1. ข้อคำถามสอดคล้องวัตถุประสงค์					
2. ข้อคำถามครอบคลุมวัตถุประสงค์					
3. การใช้ภาษาสื่อความหมายอย่างชัดเจน					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ชุดที่ 2

เครื่องมือวิจัยชุดที่ 2 เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับการทดลองเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งประกอบด้วย

1. แบบประเมินคุณภาพความสอดคล้องของโครงร่างหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
2. แบบประเมินคุณภาพความสอดคล้องของคู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
3. แบบประเมินคุณภาพความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
4. แบบประเมินคุณภาพความสอดคล้องของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ทั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือดังกล่าว เพื่อนำไปใช้ในการทดลองเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

คำชี้แจง

ขอความอนุเคราะห์ท่านกรุณาทำเครื่องหมาย ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์การให้ระดับคะแนนความเหมาะสมดังนี้

ระดับคะแนน 5	หมายถึง	มีความสอดคล้องในระดับมากที่สุด
ระดับคะแนน 4	หมายถึง	มีความสอดคล้องในระดับมาก
ระดับคะแนน 3	หมายถึง	มีความสอดคล้องในระดับปานกลาง
ระดับคะแนน 2	หมายถึง	มีความสอดคล้องในระดับน้อย
ระดับคะแนน 1	หมายถึง	มีความสอดคล้องในระดับน้อยที่สุด

ขอให้ท่านพิจารณาส่วนต่าง ๆ ตามรายการประเมินที่กำหนดไว้ตรงตามความคิดเห็นของท่าน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำมาปรับปรุงหลักสูตรให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

**แบบประเมินคุณภาพความสอดคล้องของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
(ฉบับร่าง)**

รายการตรวจสอบ	ระดับความสอดคล้อง				
	5	4	3	2	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญ					
1.1 ความชัดเจนในการเขียนลำดับความสำคัญ ความเป็นมาของการพัฒนาหลักสูตร					
1.2 ความสำคัญและความจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตร					
1.3 การใช้ภาษาและการเรียบเรียงมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน					
2. แนวคิดพื้นฐาน					
2.1 แนวคิดพื้นฐานมีความชัดเจน					
2.2 แนวคิดพื้นฐานมีความเหมาะสมกับการพัฒนาหลักสูตร					
2.3 การใช้ภาษาและการเรียบเรียงมีความเหมาะสมชัดเจน					
3. องค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล					
3.1 การกำหนดองค์ประกอบของหลักสูตรมีความสมบูรณ์ครอบคลุมความจำเป็นของการเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล					
3.2 แต่ละองค์ประกอบของหลักสูตรมีความสัมพันธ์สอดคล้อง เชื่อมโยงกัน					
3.3 การเรียงลำดับองค์ประกอบของหลักสูตรมีความเหมาะสมเข้าใจง่าย					
4. หลักการ					
4.1 หลักการของหลักสูตรมีแนวคิดและทฤษฎีรองรับในการเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล					

รายการตรวจสอบ	ระดับความสอดคล้อง				
	5	4	3	2	1
4.2 หลักการของหลักสูตรสอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐานที่นำมาพัฒนาหลักสูตร					
4.3 หลักการของหลักสูตรมีความครอบคลุมจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้ แนวทางจัดการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้					
5. วัตถุประสงค์					
5.1 วัตถุประสงค์สอดคล้องกับหลักการ					
5.2 วัตถุประสงค์มีความชัดเจน และสามารถใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้					
5.3 วัตถุประสงค์มีความชัดเจน แสดงถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน					
6. ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร					
6.1 ชั้นวิเคราะห์ความต้องการ					
6.2 ชั้นบูรณาการเนื้อหาสาระวิชา					
6.3 ชั้นสร้างประสบการณ์การเรียนรู้					
6.4 ชั้นประเมินผล					
7. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตร					
7.1 ชั้นที่ 1 ปรับเปลี่ยนความคิด					
7.2 ชั้นที่ 2 พิชิตแรงบันดาลใจ					
7.3 ชั้นที่ 3 ใส่ใจการเรียนรู้					
7.4 ชั้นที่ 4 เสริมสร้างพลังความสามารถ					
8. การวัดและประเมินผล					
8.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับแนวคิด หลักการ ประเมินผลตามสภาพจริง					

รายการตรวจสอบ	ระดับความสอดคล้อง				
	5	4	3	2	1
8.2 การวัดและประเมินผลมีความชัดเจนสามารถนำไปสร้างเครื่องมือวัดและประเมินผลได้					
8.3 การวัดและประเมินผลสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง					
9. เจื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้					
9.1 มีความสอดคล้องกับหลักการและวัตถุประสงค์					
9.2 มีความสอดคล้องกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตร					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

**แบบประเมินคุณภาพความสอดคล้องของคู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตใน
ยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัด
กรุงเทพมหานคร**

รายการตรวจสอบ	ระดับความสอดคล้อง				
	5	4	3	2	1
1. คู่มือการใช้หลักสูตรมีแนวทางในการศึกษาเอกสารก่อนการนำหลักสูตรมาใช้แสดงให้เห็นถึงความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดกับผู้ศึกษาคู่มือการใช้หลักสูตรอย่างชัดเจน					
2. คู่มือการใช้หลักสูตรมีสาระสำคัญที่ความชัดเจนที่จะนำหลักสูตรไปใช้แล้วบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้					
3. คู่มือการใช้หลักสูตรมีแนวทางในการนำหลักสูตรไปใช้ที่ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล					
4. คู่มือการใช้หลักสูตรแสดงให้เห็นถึงแนวทางในการกำหนดโครงสร้างเนื้อหาสาระในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างละเอียดครบถ้วน					
5. คู่มือการใช้หลักสูตรแสดงให้เห็นถึงแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้หลักสูตร					
6. คู่มือการใช้หลักสูตรแสดงให้เห็นถึงแนวทางในการเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนได้อย่างชัดเจน					
7. คู่มือการใช้หลักสูตรมีวิธีการวัดและประเมินผลการใช้หลักสูตรอย่างชัดเจน					
8. คู่มือการใช้หลักสูตรมีวิธีการพิจารณาตัดสินใจผลการเรียนรู้ที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย					
9. คู่มือการใช้หลักสูตรมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นอย่างชัดเจน และเข้าใจง่าย					
10. คู่มือการใช้หลักสูตรมีความชัดเจนเพียงพอที่จะนำหลักสูตรไปใช้ได้อย่างได้ผล					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ลงชื่อ.....
(.....)

ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

**แบบประเมินคุณภาพความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะชีวิต
ในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น**

รายการตรวจสอบ	ระดับความสอดคล้อง				
	5	4	3	2	1
1. การกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้					
1.1 การกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนครอบคลุมความต้องการจำเป็นของแผนการจัดการเรียนรู้					
1.2 การเรียบเรียงลำดับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยง					
1.3 องค์ประกอบภายในแผนการจัดการเรียนรู้มีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน					
2. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ (แต่ละองค์ประกอบ)					
2.1 ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้แสดงถึงการเรียนรู้ได้ชัดเจน					
2.2 ระยะเวลาที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม					
2.3 การจัดการเรียนรู้สามารถนำไปสู่การบรรลุผลการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้					
3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
3.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอนที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล					
3.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นเรียงลำดับกิจกรรมได้เหมาะสมกับระยะเวลา					
3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นสามารถนำไปออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และประเมินผลได้					

รายการตรวจสอบ	ระดับความสอดคล้อง				
	5	4	3	2	1
4. การวัดและประเมินผล					
4.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับผลการเรียนรู้					
4.2 การวัดและประเมินผลมีความชัดเจนสามารถนำไปสร้างเครื่องมือวัดและประเมินผลได้					
4.3 การวัดและประเมินผลสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

แบบประเมินคุณภาพความสอดคล้องของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

รายการตรวจสอบ	ระดับความสอดคล้อง				
	5	4	3	2	1
1. ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น					
1.1 การมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น					
1.2 มีภาวะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี					
1.3 สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้เหมาะสม					
1.4 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข					
1.5 หลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น					
2. ทักษะการรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยี					
2.1 สามารถเลือกและจัดการข้อมูลข่าวสารได้					
2.2 สามารถเข้าใจสื่อและตีความข้อมูลข่าวสารได้					
2.3 สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ตนเองต้องการได้					
2.4 สามารถรู้จักใช้สื่อเทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์					
2.5 มีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้สื่อเทคโนโลยี					
3. ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง					
3.1 สามารถรู้จักและเข้าใจตนเองได้					
3.2 สามารถรู้ความต้องการของตนเองได้					
3.3 สามารถรู้จุดเด่นและจุดด้อยของตนเองได้					
3.4 สามารถประเมินตนเองได้ตามความเป็นจริง					
3.5 สามารถรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองได้					

รายการตรวจสอบ	ระดับความสอดคล้อง				
	5	4	3	2	1
4. ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง					
4.1 รู้จักการรักษาชื่อเสียงของตนเอง					
4.3 รู้จักหลีกเลี่ยงการคัดลอกผลงานของผู้อื่น					
4.4 รู้จักการป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยงได้					
4.5 รู้จักรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองได้กระทำต่อตนเอง					
4.5 รู้จักเคารพในความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....


.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย



ภาคผนวก ข หลักสูตรและคู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คู่มือ



การใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

**The Manual of Curriculum to Enhance
Life Skills in Digital Age for
Secondary Students of Bangkok
Metropolitan Administration School**

(NICE Model)

ภรณ์ ศิริวิศาลสุวรรณ

คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
(NICE Model)

คำนำ

คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครฉบับนี้ เป็นเอกสารที่อธิบายรายละเอียดของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ที่ต้องการนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลนี้ไปใช้ให้เข้าใจองค์ประกอบต่าง ๆ ของหลักสูตร ตลอดจนได้ทราบถึงสิ่งที่ควรศึกษา และจัดเตรียม เพื่อให้การใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลนี้บรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ผู้ที่ต้องการนำหลักสูตรไปใช้ จึงควรศึกษาคู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลให้เข้าใจชัดเจนก่อน คู่มือฉบับนี้ประกอบด้วยสาระสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. สภาพปัญหาและความจำเป็นของหลักสูตร
2. แนวคิด หลักการ และทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร
3. องค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
 - 3.1 หลักการ
 - 3.2 วัตถุประสงค์
 - 3.3 ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร
 - 3.4 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตร
 - 3.5 การวัดและประเมินผล
 - 3.6 เงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้
4. ตัวอย่างหน่วย และแผนการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
5. ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

**แนวทางในการนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร (NICE Model) ไปใช้**

การนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครที่มีประสิทธิภาพไปใช้ให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดกับผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ ดังนั้นก่อนที่จะนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลไปใช้ จึงต้องทราบข้อควรปฏิบัติและแนวทางในการดำเนินการก่อนการใช้หลักสูตร ดังต่อไปนี้

ข้อควรปฏิบัติก่อนการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

ข้อควรปฏิบัติก่อนการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล เพื่อเตรียมการที่มีประสิทธิภาพ สรุปได้พอสังเขป

**ศึกษาคู่่มือการใช้หลักสูตร
เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุค
ดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาตอนต้นของ
โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร**

รายละเอียดการพัฒนา

- 1. ศึกษาแนวทางในการนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครไปใช้
- 2. ศึกษาสภาพปัญหาและความจำเป็นของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานของการพัฒนาหลักสูตร และองค์ประกอบของหลักสูตร
- 3. ศึกษาลักษณะของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

**เตรียมความพร้อมสำหรับการ
พัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะ
ชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น**

- 1. ศึกษาหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้
- 2. ศึกษาและจัดเตรียมสร้างเครื่องมือที่เกี่ยวกับการวัดและประเมินผลก่อน ระหว่าง และหลังการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ได้แก่ แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และแบบบันทึกของฉัน (My Journal)

หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ควรปฏิบัติดังนี้

1. ศึกษาเอกสารคู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ดังนี้

1.1 ศึกษาแนวทางในการนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครไปใช้ เพื่อความเข้าใจและปฏิบัติได้เป็นแนวทางเดียวกัน

1.2 ศึกษาสภาพปัญหาและความจำเป็นของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร แนวคิด ทฤษฎีที่รองรับหลักสูตรหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ทั้งนี้เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎีที่เป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาหลักสูตร โดยมีรูปแบบการพัฒนาหลักสูตร 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร 4) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตร 5) การวัดและประเมินผล และ 6) เงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้ ทำให้เห็นภาพความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ รวมทั้งมีความเข้าใจในคำศัพท์เฉพาะที่ใช้ในหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

1.3 ศึกษาลักษณะของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร การจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ซึ่งดำเนินการตามขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร NICE Model ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่

1) ขั้นวิเคราะห์ความต้องการ (Need Analysis) เป็นการวิเคราะห์สภาพปัญหา และความต้องการจำเป็น (Analyze) โดยประเมินความต้องการจำเป็น และระบุความต้องการจำเป็น (Focus) แล้วนำมาใช้ในการวางแผน (Plan) เพื่อพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

2) ขั้นบูรณาการเนื้อหาสาระ (Integrate to Content) เป็นการดำเนินการจัดทำองค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยต้องมีการทำความเข้าใจหลักสูตร (Understand) มีการออกแบบหลักสูตร (Design) และมีการบูรณาการเนื้อหาสาระโดยเฉพาะ (Specific)

3) ขั้นสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ (Create to Experiential Learning) เป็นการนำความรู้ที่ได้รับจากการพัฒนาตามหลักสูตรมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ 1) ขั้นปรับเปลี่ยนวิธีคิด (Mindset) 2) ขั้นพิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration) 3) ขั้นใส่ใจการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ (Nature of Learning) และ 4) ขั้นนำไปสู่การสร้างเสริมพลังความสามารถ (Empowerment)

4) ขั้นประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินหลักสูตรโดยการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) มีการทบทวนหลักสูตร (Revise) เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และมีการประเมินผลหลักสูตร (Evaluate)

2. เตรียมความพร้อมสำหรับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2.1 ศึกษาหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยเน้นการจัดกิจกรรมเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ผ่านกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ปรับเปลี่ยนวิธีคิด (Mindset) ขั้นที่ 2 พิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration) ขั้นที่ 3 ใส่ใจการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ (Nature of Learning) และขั้นที่ 4 นำไปสู่การสร้างเสริมพลังความสามารถ (Empowerment)

โดยลักษณะของหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล มีรายละเอียดดังนี้

1. หน่วยการเรียนรู้มีความยืดหยุ่น และสัมพันธ์กับแผนการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยหน่วยการเรียนรู้ 1 หน่วย ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ 3 แผน แต่ในเอกสารคู่มือฉบับนี้ มีตัวอย่าง 1 หน่วย 3 แผน

2. หน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลเน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติตามกระบวนการของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล 4 ขั้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยกำหนดกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง และทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง

2.2 จัดเตรียมสร้างเครื่องมือเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลที่ใช้ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลให้เกิดแก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้แก่ แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

มีข้อเสนอแนะสำหรับครูผู้สอน ดังนี้

บทบาทของครู ในการดำเนินการสอนตามหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ครูควรคำนึงบทบาทต่อไปนี้

1. ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitating) ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามกระบวนการของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนได้เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยครูต้องมีทักษะการใช้คำถาม การสื่อสาร การนำเสนอเนื้อหา การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะเป็นรายบุคคล รายคู่ และรายกลุ่ม โดยการให้แนวทางช่วยเหลือ และให้คำแนะนำ

2. ครูเป็นแบบอย่าง (Modelling) ทำหน้าที่เป็นผู้สาธิต หรืออธิบายในบางเรื่องเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนักเรียน

3. ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ร่วมมือกัน ดูแลให้นักเรียนทำงานร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และรับผิดชอบต่อการเรียนต่อตนเอง และกลุ่ม

4. ครูกระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมมือกันเรียนรู้ เน้นการร่วมแรงร่วมใจกัน (Collaboration) รับผิดชอบร่วมกัน

5. ครูกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวอยู่เสมอ

บทบาทนักเรียน

นักเรียนมีการทำงานร่วมกันเป็นทีม เน้นการร่วมมือการเรียนรู้ ร่วมกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง

**สภาพปัญหาและความจำเป็นของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
(NICE Model)**

ปัจจุบันสภาพสังคมไทยมีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทั้งความล้ำสมัยของเทคโนโลยี และข้อมูลข่าวสาร เยาวชนจึงมีความเสี่ยงต่อสิ่งแวดล้อมและการยั่วยุให้เกิดพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดปัญหาจากการปรับตัวไม่ทันต่อการเปลี่ยนแปลง รู้ไม่เท่าทันสังคม และการจัดการปัญหาอย่างเหมาะสม โลกในยุคปัจจุบันเป็นยุคที่กำลังดำเนินอยู่ในกระแสของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว อันเนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทั่วโลกเชื่อมโยงถึงกัน ได้มากขึ้น ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology : ICT) ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และนวัตกรรมใหม่ๆ ถูกส่งผ่านไปยังส่วนต่าง ๆ ของโลกอย่างรวดเร็ว และมากมาย จนกล่าวได้ว่า สังคมโลกยุคปัจจุบันและอนาคต เป็นสังคม แห่งการเรียนรู้ (Knowledge based Society) องค์ความรู้และสารสนเทศ คือ ปัจจัยสำคัญในการอยู่รอดของสังคมยุคใหม่ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคมและวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม ดังนั้นในฐานะเยาวชนคนรุ่นใหม่ ซึ่งถือเป็นกำลังสำคัญเป็นกลุ่มพลังเลือดใหม่ ที่จะสร้างสรรค์สังคมที่อุดมไปด้วยปัญญา พัฒนาประเทศชาติด้วยภูมิความรู้ให้ เจริญก้าวหน้าต่อไปอย่างยั่งยืน ไม่เกิดปัญหาตามมาอย่างยุคโลกาภิวัตน์ที่ผ่านมา จึงจำเป็นต้องพัฒนาตนเองให้เป็นผู้มีความใฝ่รู้และมีความคิดสร้างสรรค์ (Keep on learning and creativity) เพื่อก้าวทันความรู้และนวัตกรรม อีกทั้งต้องสามารถคิดต่อยอดเพื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และคณะ (2550) กล่าวว่า จากสถานะ การแข่งขันของโลกโดยเฉพาะการแข่งขันทางเศรษฐกิจ ประกอบกับความก้าวหน้าทาง เทคโนโลยี ทำให้เกิดข้อมูลข่าวสารที่แพร่กระจายถึงกันทั่วโลก เกิดสถานะโลกไร้พรมแดน การ เปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทำให้สังคมต้องมีการปรับตัว หากสังคมใดยังคงดำรงอยู่แบบเดิม ขาดการศึกษาค้นคว้า ไม่มีการสร้างองค์ความรู้ใหม่ เป็นสังคมที่มีแต่การเลียนแบบ และการถูกรอบงำทางความคิด ทั้งทางด้านเศรษฐกิจและการเมือง ไม่มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง จะเป็นสังคมที่มีขีดความสามารถในการแข่งขันต่ำ และอยู่รอดยาก ด้วยเหตุนี้จึงมีความจำเป็นต้อง เปลี่ยนแปลงสังคมใหม่ให้เป็นสังคมฐานความรู้ มีผู้ที่รู้จักคิด สามารถสร้างหรือผลิตงานใหม่ ที่มีการพัฒนาเชื่อมโยงความรู้ เป็นสังคมที่มีเหตุมีผล และเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้

ในการนี้เยาวชนคนยุคใหม่จึงต้องสามารถนำเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ มาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ให้ได้มากที่สุด โดยต้องมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ข้อมูลที่มากมายหลากหลายทั้งที่เป็นประโยชน์และก่อให้เกิดโทษ รู้จักเลือกรับหรือปฏิเสธ และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณ นั่นคือ การมีทักษะทางด้านสารสนเทศ เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่เหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุดทั้งต่อตนเอง สังคม ประเทศชาติ และโลก

โลกในยุคศตวรรษที่ 21 กำลังเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอันเป็นผลมาจากเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า องค์ความรู้มากมายมหาศาลกำลังถูกสร้างขึ้นและหลั่งไหลไปสู่ทุกสังคมทั่วโลกอย่างรวดเร็วและไร้พรมแดน เกิดผลกระทบอย่างมากมายต่อสภาพการดำเนินชีวิตของผู้คนทุกระดับ โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชนที่จะเติบโตเป็นกำลังสำคัญของชาติที่หากไม่ได้รับการดูแลและจัดการที่เหมาะสม ก็จะทำให้เกิดความสูญเสียกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ การศึกษาในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องดำเนินการเพื่อเตรียมคนไปเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว รุนแรง พลิกผัน และคาดไม่ถึงคนยุคใหม่ต้องมีทักษะสูงในการเรียนรู้และการปรับตัว (วิจารณ์ พานิช, 2554: 18) ภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้ให้ความสำคัญของทักษะที่เด็กและเยาวชนจะต้องมีและได้รับจากการศึกษาที่มีคุณภาพ คือ ทักษะการเรียนรู้และการคิด ซึ่งได้แก่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสาร ทักษะการสร้างสรรค์และผลิตนวัตกรรม ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการเรียนรู้ตามบริบท และทักษะพื้นฐานด้านข้อมูลและสื่อ และทักษะชีวิต (John Barell, 2011: 275 ; Ken Kay, 2011: 118-119, 40)

ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลนับได้ว่าเป็นความสามารถของบุคคลที่จะเผชิญกับสภาพการณ์และจัดการกับปัญหาต่าง ๆ รอบตัวในสภาพสังคมปัจจุบันและเตรียมพร้อมสำหรับการปรับตัวในอนาคต (Maxwell, 1981: 8 ; องค์การอนามัยโลก (WHO), 1993 ; Dee Jong, 1995 ; Hendricks, 1996 ; The United Nations Children's Fund (UNICEF), 2001 ; ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์, 2540: 8 ; กรมวิชาการ, 2543: 6 ; วนิดา ขาวมงคลเอกแสงศรี, 2546: 1 ; ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์, และสุวรรณา เรืองกาญจนเศรษฐ์, 2551: 3 ; สพฐ., 2554:1) ทั้งนี้ องค์การอนามัยโลกได้กำหนดองค์ประกอบของทักษะชีวิตหลักหรือทักษะชีวิตที่เป็นแกน (Core Life Skills) ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญในการดำรงชีวิตของประชากรทั่วโลกไว้ 10 ประการ ได้แก่ การสร้างการตัดสินใจ การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การตระหนักรู้ในตนเอง ความสามารถในการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น การเผชิญกับอารมณ์และการจัดการ

ความเครียด (WHO, 1994: 1-3) สำหรับในประเทศไทย กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2543: 10) ได้เพิ่มองค์ประกอบของทักษะชีวิตจากแนวคิดขององค์การอนามัยโลกให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมไทย อีก 2 ประการ ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง และความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งความสามารถทั้งหลายเหล่านี้ นับว่าเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับการดำเนินชีวิตของทุกคน เป็นความรู้ที่ เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตในฐานะมนุษย์ เป็นเครื่องมือที่แต่ละบุคคลต้องใช้ในการรับรู้และตอบสนอง กับสถานการณ์เพื่อทำให้บุคคลสามารถปรับตัวและดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข มีคุณภาพ ชีวิตที่ดี และมีภูมิคุ้มกันความเสี่ยงในการดำเนินชีวิตทั้งปัจจุบันและอนาคต (ชัยอนันต์ สมุทวณิช, 2539; สุภาวดี หาญเมธี, 2545: 61 ; Rosen, 2003; สพฐ, 2554)

ทั้งนี้การเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลจึงมีความสำคัญยิ่ง เนื่องจากการดำรงชีวิตในยุค ดิจิทัลมีความซับซ้อนให้ประสบความสำเร็จได้ จำเป็นต้องใส่ใจในการเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล อย่างเพียงพอ หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลเป็นกิจกรรมที่ ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนได้รู้จักตนเอง กำหนดเป้าหมาย วางแผนชีวิต ค้นพบข้อดีของตนเอง สามารถปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม



**แนวคิด หลักการ และทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร (NICE Model)**

1. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีการพัฒนาหลักสูตรตามกระบวนการพัฒนาหลักสูตรตามแนวคิดของ Ralph W. Tyler, Taba, Saylor, Alexander, Hunkins, Beauchamp, กาญจนา คุณารักษ์, วิชัย วงษ์ใหญ่ และธำรง บัวศรี กล่าวคือ มีขั้นตอนในการดำเนินการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร (NICE Model) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร: NICE Model ประกอบด้วย

1. ขั้นวิเคราะห์ความต้องการ (Need Analysis)

เป็นการวิเคราะห์สภาพปัญหา และความต้องการจำเป็น (Analyze) โดยประเมินความต้องการจำเป็น และระบุความต้องการจำเป็น (Focus) แล้วนำมาใช้ในการวางแผน (Plan) เพื่อพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

2. ขั้นบูรณาการเนื้อหาสาระ (Integrate to Content)

เป็นการดำเนินการจัดทำองค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยทำความเข้าใจหลักสูตร (Understand) มีการออกแบบหลักสูตร (Design) และบูรณาการเนื้อหาสาระโดยเฉพาะ (Specific)

3. ขั้นสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ (Create to Experiential Learning)

เป็นการนำความรู้ที่ได้รับจากการพัฒนาตามหลักสูตรมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ 1) ขั้นปรับเปลี่ยนวิธีคิด (Mindset) 2) ขั้นพิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration) 3) ขั้นใส่ใจการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ (Nature of Learning) และ 4) ขั้นนำไปสู่การสร้างเสริมพลังความสามารถ (Empowerment)

4. ชั้นประเมินผล (Evaluation)

เป็นการประเมินหลักสูตรโดยการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) มีการทบทวนหลักสูตร (Revise) เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และมีการประเมินผลหลักสูตร (Evaluate)

2. แนวคิดเกี่ยวกับทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

เว็ลด์ อีโคโนมิก ฟอรัม (World Economic Forum) ได้เผยแพร่ ถึงคุณลักษณะและทักษะชีวิตในโลกยุคดิจิทัล หรือ “ความฉลาดทางดิจิทัล” (Digital Intelligence: DI) ที่จำเป็นสำหรับเด็กในศตวรรษที่ 21 แบ่งออกเป็น 8 ทักษะ ดังนี้

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity): ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง เช่น การเผยแพร่และการรักษาข้อมูลโดยคำนึงถึงชื่อเสียงของตัวเอง ตัวตนและความเป็นจริง เพื่อไม่ให้ข้อมูลเหล่านั้นย้อนกลับมาทำความเสียหายให้ตัวเองในภายหลัง

2. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management): ความสามารถในการบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล และสามารถทำงานที่หลากหลายในเวลาเดียวกันได้ เช่น การแบ่งเวลาในการใช้คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ต

3. ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management): ความสามารถในการรับรู้ และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด เช่น รู้เท่าทันภัยที่มากับอินเทอร์เน็ต ไม่ส่งข้อมูลสำคัญให้กับมิถุนาซีพจนตัวเองตกเป็นเหยื่อ

4. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management): ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีออนไลน์ได้ เช่น การรู้จักตรวจสอบไวรัสและอัปเดตโปรแกรมกำจัดไวรัสเป็นประจำสม่ำเสมอ

5. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management): มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น เช่น การรักษาข้อมูลส่วนตัวของตัวเองในคอมพิวเตอร์โดยการใส่รหัสไว้อย่างเหมาะสม

6. ทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking): ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้ เช่น การตรวจสอบข้อมูลที่ได้มาจากโลกอินเทอร์เน็ตให้ถูกต้องก่อนที่จะแชร์ให้คนอื่นรู้จัก

7. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้ทำงานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์(Digital Footprints):ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ เช่น การไม่ใช่ช่องทางโซเชียลมีเดียไปก่อความเดือดร้อนแก่บุคคลอื่น เพราะทราบว่าถ้าทำเช่นนี้จะโดนฟ้องร้องและส่งผลเสียต่อตัวเอง

8. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม(Digital Empathy):ความเห็นอกเห็นใจ และเข้าใจความรู้สึกผู้อื่นบนโลกออนไลน์ เช่น การแสดงความคิดเห็นในกระดานข้อความด้วยความสุภาพ และคิดถึงจิตใจของผู้อ่านคนอื่น ไม่พิมพ์คำที่เสียสติ ให้อารมณ์ หรือประชดประชันโดยเฉพาะในเรื่องที่ละเอียดอ่อน

จะเห็นได้ว่าทักษะอันนำไปสู่ความฉลาดทางดิจิทัล นั้นจะคำนึงถึง การใช้ข้อมูล ความถูกต้องของข้อมูล การรักษาข้อมูล และการรับผิดชอบต่อข้อมูลที่ตัวเองเผยแพร่ เป็นหลักใหญ่ ซึ่งสอดคล้องกับปัญหาปัจจุบันที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลอย่างไม่เหมาะสม เช่น การใช้สื่อดิจิทัลไปหลอกลวงหรือโจมตีผู้อื่น การเสพติดสื่อ และการเผยแพร่ข้อมูลโดยไม่ตรวจสอบ ทำให้เกิดความเสียหายต่อสังคมและประเทศชาติ ซึ่งถ้าคนรุ่นใหม่สามารถมีความฉลาดทางดิจิทัล ดังที่กล่าวมาแล้วนั้น ไม่น่าว่าโลกอินเทอร์เน็ตอาจเป็นสวรรค์ของชุมชนแห่งความรู้ที่ต่อไปในอนาคตก็เป็นได้

ทักษะในยุคดิจิทัลถือเป็นทักษะร่วมของทุกคนในสังคม ทุกภาคส่วนควรสร้างและหาโอกาสที่จะนำเอาข้อมูลเหล่านี้ไปใช้ในการร่วมกันวางกรอบแผนงาน โดยเฉพาะสถานการณ์วันนี้ ที่เด็กกับเทคโนโลยีดิจิทัลมีความใกล้ชิดกันมากจนเกินกว่าจะแยกกันออก สิ่งสำคัญคือการเร่งสร้างภูมิคุ้มกันในตัวเด็กเพื่อเพิ่มโอกาสและศักยภาพด้านดิจิทัลและการแข่งขันให้กับประเทศไทยอย่างยั่งยืน

ทักษะที่เด็กเยาวชนยุคใหม่ควรเรียนรู้ในการเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล



อ้างอิงจาก (Economic Forum, 2018: ออนไลน์)

เว็ลด์ อีโคโนมิก ฟอรัม เผย 8 ทักษะ “ความฉลาดทางดิจิทัล” ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ของเด็กเยาวชนในศตวรรษที่ 21 นักวิชาการแนะพาเด็กออกสู่โลกความเป็นจริง เลี่ยงภาวะ “เด็กเสมือน”

ในวาระ "วันประถมศึกษาแห่งชาติ" วันที่ 25 พฤศจิกายน ของทุกปี สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.) ขอประมวลข้อมูลจากเว็ลด์ อีโคโนมิก ฟอรัม ที่ระบุถึงคุณลักษณะและทักษะชีวิตในโลกยุคดิจิทัล หรือ "ความฉลาดทางดิจิทัล" (Digital Intelligence: DQ) ที่จำเป็นสำหรับเด็กในศตวรรษที่ 21 แบ่งเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ระดับที่ 1 การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล : ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและสื่อในโลกยุคดิจิทัลได้อย่างเกิดประโยชน์ มีความรับผิดชอบและปลอดภัย ระดับที่ 2 ความคิดสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล : ความสามารถในการผนวกทักษะในการสร้างสรรค์ข้อมูลและเปลี่ยนความคิดใหม่ๆ ให้เป็นความจริงด้วยการใช้เครื่องมือดิจิทัล ระดับที่ 3 ผู้ประกอบการยุคดิจิทัล ความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีเพื่อแก้ปัญหาที่ท้าทายใหม่ๆ ในโลก หรือเพื่อสร้างโอกาสใหม่ๆ

การเป็นพลเมืองดิจิทัล

การเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น มีมากกว่าการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นและเป็นอะไรที่ต้องรู้มากกว่าการแค่รู้เท่าทันสื่อ Common Sense Media ปรับเนื้อหาจากงานวิจัยของ Dr. Howard Gardner และโครงการ Good Play Project ที่ Harvard Graduate School of Education ซึ่งสรุปได้ว่า หากจะสอนเด็กให้เป็นพลเมืองดิจิทัลควรจะสอนในเรื่องเหล่านี้

1. ความปลอดภัยบนอินเทอร์เน็ต (Internet Safety) เรียนรู้ว่าจะใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตให้เป็นประโยชน์ ในขณะที่ดำรงตนให้อยู่อย่างปลอดภัยบนโลกออนไลน์ได้อย่างไร ให้รู้จักแยกแยะเว็บไซต์ที่ปลอดภัยและเว็บไซต์ที่อันตราย

2. ความเป็นส่วนตัวและความมั่นคงปลอดภัย (Privacy & Security) ให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการบริหารจัดการข้อมูลบนโลกออนไลน์ให้ปลอดภัยจากภัยคุกคาม อาทิ การขโมยตัวตน หรือ การฟิชชิ่ง (Phishing) ให้เรียนรู้จักการตั้งรหัสผ่านที่เดายาก รู้ทันเล่ห์กลของผู้ไม่หวังดี และรู้จักวิเคราะห์นโยบายความปลอดภัยของผู้ให้บริการออนไลน์

3. ความสัมพันธ์และการสื่อสาร (Relationships & Communication) สอนให้นักเรียนรู้จักทบทวนทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ทั้งภายในตนเองและกับผู้อื่น เพื่อสร้างการสื่อสารและชุมชนบนโลกออนไลน์ในเชิงบวก ซึ่งตรงนี้จะเริ่มเข้าสู่แนวคิดของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีและจริยธรรมดิจิทัล

4. การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์และดรามายุกติจิตอล (Cyberbullying & Digital Drama) สอนให้นักเรียนได้รู้จักวิธีการรับมือในสถานการณ์ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ เรียนรู้ว่าการกระทำใด ๆ ไม่ว่าจะเชิงลบหรือเชิงบวก จะส่งผลกระทบต่อทั้งตัวเพื่อนรอบตัวและชุมชนของพวกเขา สอนให้นักเรียนได้รู้จักยืนหยัดเมื่อเห็นการกระทำที่ไม่เหมาะสม และร่วมกันสร้างชุมชนออนไลน์ที่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน


5. ร่องรอยดิจิทัลและชื่อเสียงบนโลกดิจิทัล (Digital Footprint & Reputation) สอนให้นักเรียนรู้จักปกป้องความเป็นส่วนตัวของตนเองและเคารพในความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น ให้เรียนรู้ว่าอะไรก็ตามที่ถูกโพสต์หรืออัปโหลดไปยังโลกออนไลน์แล้ว มันจะคงอยู่บนนั้นถาวร และมีร่องรอยที่จะสามารถติดตามกลับมาหาพวกเขาได้เสมอ และสิ่งที่พวกเขาแบ่งปันในโลกออนไลน์จะส่งผลกระทบต่อตัวพวกเขาเองและผู้อื่น

6. อัตลักษณ์และตัวตน (Self-Image & Identity) สอนให้นักเรียนรู้จักชีวิตในโลกดิจิทัลของ

ตนเอง ได้รู้ถึงประโยชน์และความเสี่ยงของการแสดงตนในโลกออนไลน์ด้วยตัวตนต่าง ๆ และอิทธิพลที่มีต่อความตระหนักถึงตัวตนของตนเอง ชื่อเสียงของตนเอง และความสัมพันธ์ของพวกเขา

7. การรู้ทันเรื่องข้อมูลข่าวสาร (Information Literacy) เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักการระบุตัวตน การค้นหา การประเมิน และการใช้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ เริ่มตั้งแต่การค้นหาข้อมูลไปจนถึงการประเมินคุณภาพ ความน่าเชื่อถือ และความถูกต้องของข้อมูลที่ได้มา และให้เครดิตแหล่งที่มาอย่างถูกต้อง

8. การให้เครดิตและลิขสิทธิ์ (Creative Credit & Copyright) ต้องยอมรับว่าโลกดิจิทัลนั้น การทำสำเนางานใด ๆ มันทำได้ง่ายมาก ดังนั้นจึงต้องสอนให้นักเรียนได้รู้จักความรับผิดชอบและสิทธิ์ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงาน และในขณะเดียวกันก็ให้เรียนรู้ถึงเรื่องลิขสิทธิ์และการใช้งานอย่างเป็นธรรม (Fair use) และหลีกเลี่ยงการลอกผลงาน (Plagiarism) และการละเมิดลิขสิทธิ์ (Piracy)



Digital Citizenship Curriculum	K-2			3-5			6-8			9-12			
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4
Internet Safety	●	●		●		●		●			●		
Privacy & Security	●	●	●	●	●	●	●		●			●	●
Relationships & Communication	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Cyberbullying & Digital Drama		●		●		●	●	●	●	●		●	●
Digital Footprint & Reputation		●		●	●	●		●	●	●	●	●	●
Self-image & Identity				●	●	●	●	●	●	●	●		
Information Literacy	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Creative Credit & Copyright	●			●	●		●	●	●	●		●	●

© 2015 Common Sense Media is a national nonprofit organization dedicated to helping educators empower young people to think critically, behave safely, and participate responsibly in our ever-changing digital media world.

Visit www.commonsense.org/educators to learn more.

อ้างอิงจาก : (Howard Gardner, 2018: ออนไลน์)

บทบาทครูในยุคดิจิทัล

การเป็นครูในยุคดิจิทัล

ในยุคดิจิทัล เนื้อหา ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ มีมากล้น และได้รับการแทนด้วยดิจิทัล มีอยู่รอบๆตัวเป็น Cloud Knowledge ผู้เรียนมีขีดความสามารถเข้าถึงเนื้อหา Accessible ได้ง่ายและเร็ว ทำให้มีขีดความสามารถในการมองเห็นเนื้อหา Visibility ได้ประหนึ่งเสมือนจดจำไว้ในสมอง

ครูยุคดิจิทัลจึงไม่เน้นการสอนตามเนื้อหาในหลักสูตร แต่จะเน้นการนำเนื้อหามาประยุกต์ใช้ หรือต่อยอดทางความคิด และต้องจัดการเรียนรู้ที่ทักษะและความรู้ที่จำเป็นให้นักเรียน

ครูยุคดิจิทัล ต้องเน้นให้นักเรียนแสวงหาความรู้ได้เอง ครูจะไม่ใช้วิธี Transfer knowledge แต่จะให้นักเรียน สามารถ Infer Knowledge หรือสังเคราะห์ความรู้ จากข้อมูลข่าวสารที่แสวงหามาได้

ครูยุคดิจิทัลต้องเป็นนักจัดการที่ดี จัดการให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยลงมือปฏิบัติ (Action Learning) และต้องเปลี่ยนการสอบเป็นการประเมินเพื่อการพัฒนาปรับปรุง

ครูยุคดิจิทัลต้องมีเทคนิคในการทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างสนุก Gamification in Learning รู้วิธีการใช้และประยุกต์เทคโนโลยีอุบัติใหม่ เน้นให้ผู้เรียนมีความสุขกับการทำกิจกรรม เพื่อการเรียนรู้ มีแรงจูงใจให้คิด สร้างสรรค์ นำเสนอ ความรู้สนุกสนาน เสาร์อาทิตย์ สองวันนี้ ได้มีโอกาส นำเสนอ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในเรื่อง การเป็นครูในยุคดิจิทัล

การเรียนการสอนในยุคดิจิทัล

ในอดีตการเรียนการสอนจะยึดผู้สอนเป็นศูนย์กลาง โดยมีครูเป็นผู้บรรยายเนื้อหาบทเรียน และผู้เรียนมีหน้าที่เรียนรู้ตามที่ครูบอก จะไม่เน้นที่กระบวนการคิดให้เกิดกับผู้เรียน จึงทำให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ไม่เป็น ยุคต่อมาระบบการศึกษาเปลี่ยนไปเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child center) โดยที่ครูมีบทบาทและนำแนวทางการเรียนในบทเรียน แต่วิธีนี้ก็ยังมีข้อบกพร่องที่ครูผู้สอน มักจะตีความหมายของการเรียนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญผิดๆ โดยให้ผู้เรียนหาวิธีการเรียนเอง ซึ่งผู้เรียนไม่ได้ถูกฝึกมาให้เกิดกระบวนการคิดตั้งแต่แรก ไม่สามารถเรียนรู้โดยวิธีนี้ได้ ดังนั้นถ้าครูไม่เป็นผู้แนะนำให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน หรือชี้แนะแนวทางเลย ผู้เรียนก็จะไม่เกิดกระบวนการเรียนรู้ใด ๆ ทั้งสิ้น

ปัจจุบันนี้วงการการศึกษามีจุดมุ่งหมายเน้นให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่มี และมีการเรียนรู้ตลอดชีวิต และทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน เทคโนโลยีจึงมีบทบาทที่สำคัญในการตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียน หรืออีกนัยหนึ่งคือต้องการให้โรงเรียนทุกโรงจัดการศึกษาโดยนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนในทุกกลุ่มสาระ เรียกได้ว่าเป็นการบูรณาการวิชากับสื่อเลยก็ว่าได้ การศึกษาในยุคนี้จึงหนีไม่พ้นกับคำเปรียบที่ว่า “ การศึกษายุคดิจิทัล ” นับตั้งแต่มีเทคโนโลยี อินเทอร์เน็ตเข้ามา ดูเหมือนว่าวิถีชีวิตของผู้คนทั่วโลกจะถูกโยงให้ข้องเกี่ยวกับมันอย่าง เลี้ยงไม่ได้

เพราะนอกจากมันจะเป็นศูนย์รวมของข้อมูลข่าวสารที่ไม่มีขอบเขตจำกัดแล้ว อินเทอร์เน็ตยังเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้คนที่มีความประสิทธิภาพไม่น้อย จึงไม่แปลกที่ทุกวันนี้ อินเทอร์เน็ตจะกลายเป็นส่วนสำคัญในชีวิตประจำวันของเราไปแล้ว

บทบาทของครูในยุคดิจิทัล ข้อเสนอของ “วิจารณ์ พานิช”

ครูต้องเปลี่ยนเป้าหมายการเรียนรู้ของศิษย์จากเน้นเรียนวิชาเพื่อให้ได้ความรู้ให้เลยไปสู่การพัฒนาทักษะที่สำคัญต่อชีวิตในยุคใหม่ วิชาแกนและแนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ 1) ทักษะชีวิตและการทำงาน 2) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และ 3) ทักษะทางด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยีบทบาทครู ในศตวรรษที่ 21 ผู้ต้องสอนความรู้คู่กับ 2 สิ่งนี้คือ 1) แรงบันดาลใจ (Inspiration) 2) จิตนาการ (Imagination) การศึกษาสำหรับคนยุคใหม่ที่มีคุณภาพต้องเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ของศิษย์ไปอย่างสิ้นเชิงบทบาทของครูต้องเปลี่ยนอย่างสิ้นเชิง

1. ต้องเปลี่ยนจากจุดเน้นการสอนไปเป็นการเรียน (ทั้งศิษย์และตนเอง)
2. ต้องเรียนรู้และปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้ (สอนน้อย เรียนมาก)
3. ต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอน ไปเป็นครูฝึกหรือผู้อำนวยการสะดวก
4. ต้องเรียนรู้ทักษะเหล่านี้ด้วยการรวมตัวเป็นกลุ่มเพื่อนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง

3. แนวคิดเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ความสำคัญของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 กำหนดแนวการจัดการศึกษา โดยยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยจัดเนื้อหาสาระ และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันแก้ปัญหาและเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กอปรกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมและเทคโนโลยี ก่อให้เกิดทั้งผลดีและผลเสียต่อการดำเนินชีวิตในปัจจุบันของบุคคล ทำให้เกิดความยุ่งยาก ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการดำเนินชีวิตให้สามารถดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณค่ามีศักดิ์ศรี และมีความสุข

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดให้มีสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพ มุ่งเน้นเพิ่มเติมจาก

กิจกรรมที่ได้จัดให้ผู้เรียนตามกลุ่มสาระที่ 8 กลุ่ม การเข้าร่วมและปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขกับกิจกรรมที่เลือกด้วยตนเอง ตามความถนัด และความสนใจอย่างแท้จริง การพัฒนาที่สำคัญ คือ การพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ให้ครบทุกด้าน ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย และมีคุณภาพ ปฏิภาณและสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม และประเทศชาติ

4. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

การจัดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่า การเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ซึ่งหมายถึงรูปแบบการเรียน การสอนที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน “ใช้กิจกรรมเป็นฐาน” หมายถึงเอากิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด

4.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Based Learning)

การจัดกิจกรรมเชิงประสบการณ์ หรือการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์เชิงประจักษ์ เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมหรือการปฏิบัติซึ่งเป็นประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม เพื่อนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจเชิงนามธรรมผ่านการสะท้อนประสบการณ์ การคิดวิเคราะห์ การสรุปเป็นหลักการความคิดรวบยอด และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

4.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning)

การจัดกิจกรรมโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหา เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งสมมติฐาน สาเหตุและกลไกของการเกิดปัญหานั้น รวมถึงการค้นคว้าความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับปัญหา เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาต่อไป โดยผู้เรียนอาจไม่มีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ มาก่อน แต่อาจใช้ความรู้ที่ผู้เรียนมีอยู่เดิมหรือเคยเรียนมา

4.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case Based Learning)

กรณีศึกษา คือ “เรื่องราวที่มีข้อความบรรยาย” หรือ “เรื่องราวที่ใสสำหรับศึกษา” (Herried, 1997) สาขาแรกเริ่มที่ใชกรณีศึกษามาช่วยในการเรียนการสอนคือกลุ่มสาขาธุรกิจและสาขาการแพทย์ ทั้งนี้เพราะ ลักษณะของกรณีศึกษาจะมีเนื้อหาที่เป็นปัญหาท้าทายให้ผู้เรียนได้คิดแก

ปัญหาตอนที่จะได้ลงมือปฏิบัติตนเอง (Sykes and Bird, 1992) ซึ่งการนำกรณีศึกษาเข้ามาใช้จัดเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เรียกว่า Problem-based Learning (PBL) เป็นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือเป็น วิธีการเรียนรู้ที่เป็นผลมาจากการแก้ปัญหาโดยใช้ความรู้ที่ ผู้เรียนทำการสืบค้นเอง (Barrows and Tamblyn, 1980) ซึ่งการสอนโดยใช้กรณีศึกษานั้นจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิทยาศาสตร์ในบริบทของสิ่งต่างๆ หรือสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนรู้อแล้ว ทำให้ง่ายต่อการเชื่อมโยงแนวคิดวิทยาศาสตร์ที่เป็นนามธรรมกับสิ่งต่างๆ ที่ผู้เรียนเคยรู้ เคยเห็น และเคยใช้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้นจึงเป็นที่ ยอมรับว่ากรณีศึกษาทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ (Bransford et al., 1999)

4.5 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผสมผสานเทคโนโลยี (Blended Technology Learning)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผสมผสานเทคโนโลยี หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ผสมผสานกับการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่ผู้เรียนผู้สอนไม่เผชิญหน้ากันหรือการใช้แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่หลากหลาย กระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมเกิดขึ้นจากยุทธวิธีการเรียนการสอนที่หลากหลายรูปแบบ เป้าหมายอยู่ที่การให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้เป็นสำคัญการสอนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสานนั้นผู้สอนสามารถใช้วิธีการสอนสองวิธีหรือมากกว่าในการเรียนการสอน เช่น ผู้สอนนำเสนอเนื้อหาบทเรียนผ่านเทคโนโลยีผนวกกับการสอนแบบเผชิญหน้า แต่หลังจากนั้นผู้สอนนำเสนอเนื้อหาบทความบนเว็บไซต์ จากนั้นติดตามการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้อีเลิร์นนิ่ง ด้วยระบบแอลเอ็มเอส (Learning Management System) ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องแล็บ หลังจากนั้นสรุปบทเรียนด้วยการอภิปรายร่วมกับอาจารย์ผู้สอนในห้องเรียน

องค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
(NICE Model)

องค์ประกอบของหลักสูตร (NICE Model)

หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของ
โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีองค์ประกอบ ดังนี้

1. หลักการ
2. วัตถุประสงค์
3. โครงสร้างเนื้อหา
4. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
5. สื่อและแหล่งเรียนรู้
6. การวัดและประเมินผล

หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของ
โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีรายละเอียดดังนี้

1. หลักการ

เป็นหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลเป็นประสบการณ์ที่จัดให้ผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้เรียนรู้
ผ่านสื่อเทคโนโลยี เพื่อให้สามารถดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

2. วัตถุประสงค์

เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียน
สังกัดกรุงเทพมหานคร

3. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยการผสมผสานเทคโนโลยี
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
3. การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

4. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา

ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้จะใช้กระบวนการในแต่ละชั้น ดังนี้

- ขั้นที่ 1 ขั้นปรับเปลี่ยนวิธีคิด (Mindset)
- ขั้นที่ 2 ขั้นพิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration)
- ขั้นที่ 3 ขั้นใส่ใจการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ (Nature of Learning)
- ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปสู่การสร้างเสริมพลังความสามารถ (Empowerment)

4. โครงสร้างเนื้อหาของหลักสูตร

เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร จึงได้กำหนดโครงสร้างของหลักสูตรครอบคลุมเนื้อหาสาระ 4 หน่วยการเรียนรู้ รวมระยะเวลาของหลักสูตรจำนวน 32 ชั่วโมง

โดยทุกหน่วยการเรียนรู้ประกอบไปด้วยเนื้อหาสาระสำคัญ ดังต่อไปนี้

1. การมีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้อื่น
2. การรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร
3. การตระหนักรู้ในตนเอง
4. การป้องกันและเคารพตนเอง

โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้
หน่วยที่ 1 ฝึกฝนความคิด (8 ชั่วโมง)

ขั้นที่	วัตถุประสงค์	ระยะเวลา	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การวัดและประเมินผล
ขั้นที่ 1 ปรับเปลี่ยนวิธีคิด (Mindset)	1. นักเรียนบอกทัศนคติเชิงบวกได้	2 ชั่วโมง	1. นำเล่นเกม 2. บรรยาย 3. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ 4. เปิดวิดิทัศน์	1. การตอบคำถาม 2. ฝึกปฏิบัติแบบมีส่วนร่วม	1. วิดิทัศน์ 2. ใบงานทัศนคติเชิงบวก	1. สังเกตการตอบคำถาม 2. สังเกตการมีส่วนร่วม 3. ตรวจสอบบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน
ขั้นที่ 2 พิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration)	1. นักเรียนเขียนเป้าหมายของตนเองได้ 2. นักเรียนอธิบายให้เหตุผลบุคคลที่ประสบความสำเร็จได้	2 ชั่วโมง	1. คอยให้คำแนะนำ 2. แลกเปลี่ยนเรียนรู้	1. ฝึกปฏิบัติแบบมีส่วนร่วม 2. ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอ	1. ใบงานแรงบันดาลใจ 2. วิดิทัศน์ 3. รูปภาพบุคคลที่ประสบความสำเร็จในชีวิต 4. ปากกาสี 5. กระดาษชาร์ต	1. ตรวจสอบสมุดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน 2. การมีส่วนร่วม 3. การนำเสนอ

ขั้นที่	วัตถุประสงค์	ระยะเวลา	บทบาท ครู	บทบาท นักเรียน	สื่อ/ แหล่ง เรียนรู้	การวัดและ ประเมินผล
ขั้นที่ 3 ใส่ใจการเรียนรู้ (Nature of Learning)	1. นักเรียน บอก คุณลักษณะ นักเรียนใน ยุคดิจิทัลได้	2 ชั่วโมง	1. นำเล่น เกม 2. บรรยาย 3. แลก เปลี่ยน เรียนรู้	1. ฝึก ปฏิบัติ แบบมี ส่วนร่วม 2. ตัวแทน กลุ่ม ออกมา นำเสนอ	1. วีดี ทัศน์ 2. กระดาษ ชาร์ต	1. การมี ส่วนร่วม 2. การ นำเสนอ
ขั้นที่ 4 นำไปสู่การ เสริมสร้างพลัง ความสามารถ (Empowerment)	1. นักเรียน กล่าวชื่นชม ตนเองและ เพื่อนได้ 2. นักเรียน บอกข้อดีของ ตนเองและ เพื่อนได้	2 ชั่วโมง	1. คอยให้ คำแนะนำ 2. แลก เปลี่ยน เรียนรู้	1. ฝึก ปฏิบัติ แบบมี ส่วนร่วม	1. เครื่อง เล่น เพลง 2. ใบ งานข้อดี ของ ตนเอง	1. ตรวจ สมุดบันทึก พฤติกรรม ของ นักเรียน 2. การมี ส่วนร่วม
รวมเวลาการปฏิบัติกิจกรรมใน หลักสูตร		8 ชั่วโมง				

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

“ฝึกฝนความคิด”

จุดประสงค์การเรียนรู้

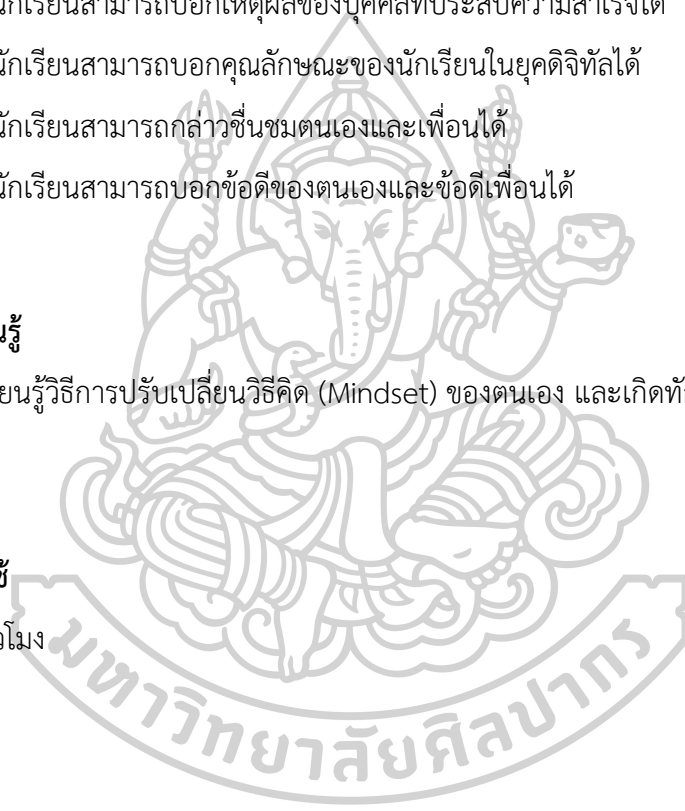
1. นักเรียนสามารถบอกทัศนคติเชิงบวกของตนเองได้
2. นักเรียนสามารถบอกแรงบันดาลใจของตนเองได้
3. นักเรียนสามารถบอกเหตุผลของบุคคลที่ประสบความสำเร็จได้
4. นักเรียนสามารถบอกคุณลักษณะของนักเรียนในยุคดิจิทัลได้
5. นักเรียนสามารถกล่าวชื่นชมตนเองและเพื่อนได้
6. นักเรียนสามารถบอกข้อดีของตนเองและข้อดีเพื่อนได้

สาระการเรียนรู้

นักเรียนเรียนรู้วิธีการปรับเปลี่ยนวิถีคิด (Mindset) ของตนเอง และเกิดทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น

ระยะเวลาที่ใช้

8 ชั่วโมง



กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ปรับเปลี่ยนวิธีคิด (Mindset)

1. ครูจัดกิจกรรมเสริมสร้างทัศนคติเชิงบวกให้แก่ นักเรียน โดยครูให้นักเรียนเริ่มเล่นเกมคิดบวกไปพร้อมกันทั้งห้อง โดยให้นักเรียนทุกคนดูรูปภาพจากหน้าจอโปรเจคเตอร์ แล้วหลังจากที่นักเรียนทุกคนเห็นรูปภาพแล้วตอบคำถาม จากนั้นครูจะเฉลยคำตอบในแต่ละรูปภาพที่ให้นักเรียนดูเลย

2. ครูเปิดวิดีโอที่เกี่ยวกับมุมมองชีวิตเชิงบวก

3. ครูให้นักเรียนเขียนทัศนคติเชิงบวกลงในสมุดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน

ขั้นที่ 2 พิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration)

1. ครูให้นักเรียนเขียนแรงบันดาลใจของตนเองลงในสมุดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน

2. ครูเปิดวิดีโอที่เกี่ยวกับการเสริมสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนได้ชมวิดีโอที่สนร่วมกัน

3. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 5 คน ให้นักเรียนเลือกภาพบุคคลที่ประสบความสำเร็จ และร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยให้ร่วมกันอภิปรายถึงเหตุผลที่บุคคลเหล่านี้ประสบความสำเร็จลงในกระดาษชาร์ต จากนั้นครูให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอ

ขั้นที่ 3 ใส่ใจการเรียนรู้ (Nature of Learning)

1. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม สวีستی เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนการอบรม โดยให้นักเรียนจับคู่กัน ร้องเพลง สวีستی ต่างคนต่างสวีستیซึ่งกันและกัน

2. ครูเปิดวิดีโอที่เกี่ยวกับการใส่ใจดูแลสุขภาพของตนเองในยุคดิจิทัล

3. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 5 คน โดยให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเลือกหัวข้อที่เกี่ยวกับการใส่ใจดูแลสุขภาพของตนเองในยุคดิจิทัล แล้วนำหัวข้อกลับไปให้กลุ่ม สรุปและอภิปรายความรู้ในเรื่องนั้นลงในกระดาษชาร์ต จากนั้นแต่ละกลุ่มให้ส่งตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอ

4. ครูแจกกระดาษชาร์ตให้แต่ละกลุ่ม โดยให้นักเรียนช่วยกันเขียนเกี่ยวกับการใส่ใจดูแลสุขภาพลงบนกระดาษชาร์ตให้มากที่สุด ภายในเวลาที่กำหนด หลังจากนั้นครูมีแผ่นป้ายการดูแลสุขภาพในยุคดิจิทัล พร้อมคะแนน ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเปิดแผ่นป้ายที่ละป้าย การให้คะแนน คือ ถ้ากลุ่มไหนมีเขียนวิธีการดูแลสุขภาพตามแผ่นป้ายที่แต่ละกลุ่มเปิดได้ ก็จะได้คะแนนตามที่ระบุไว้ เมื่อเปิดแผ่นป้ายจนครบ รวมคะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุด ออกมาหน้าห้องเรียนเพื่อมารับของรางวัล

ขั้นที่ 4 นำไปสู่การเสริมสร้างพลังความสามารถ (Empowerment)

1. ครูให้นักเรียนนั่งหลับตา พร้อมทั้งเปิดเพลงให้จิตใจสงบ มีสมาธิ จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนลองนึกถึงข้อดีของตนเองให้ได้มากที่สุด
2. ครูให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม 2 วงซ้อนกัน ให้นักเรียนจับคู่หันหน้าเข้าหากัน ครูมีกำหนดเวลาให้นักเรียนบอกข้อดีของตนเองและข้อดีของเพื่อนที่จับคู่ให้ได้มากที่สุด โดยให้มือทั้งสองข้าง และหัวเข่าทั้งสองข้างสัมผัสกัน เมื่อหมดเวลา ให้เปลี่ยนคู่โดยให้วนไปทางขวา นักเรียนที่อยู่วงนอกเป็นคนขยับเลื่อนไปหนึ่งตำแหน่ง ส่วนนักเรียนที่อยู่วงกลมด้านในให้นักเรียนนั่งอยู่ตำแหน่งเดิม
3. ครูให้นักเรียนบันทึกข้อดีของตนเองลงในสมุดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน โดยให้นักเรียนหาเพื่อนให้เขียนข้อดีของเราให้ได้มากที่สุด ภายในเวลาที่กำหนด จากนั้นครูให้นักเรียนอ่านสิ่งที่เพื่อนเขียนข้อดีของเรา
4. ครูให้นักเรียนแต่ละคนแสกนคิวอาร์โค้ดเพื่อทำการเข้ากลุ่มไลน์ ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และครูให้นักเรียน Add Facebook กลุ่มทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยครูจะมีการมอบหมายภารกิจภายนอกห้องเรียน จากนั้นให้ส่งภารกิจที่ตัวเองทำมาทางกลุ่มไลน์ และ Facebook โดยจะมีเพื่อนนักเรียน ครู และผู้ปกครอง เป็นผู้ร่วมประเมินด้วย

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. โปรแกรมนำเสนอภาพนิ่ง
2. วิดีทัศน์ทัศน์ทัศน์ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
3. วิดีทัศน์ความหมายและความสำคัญของ Mindset
4. วิดีทัศน์ทัศน์แรงบันดาลใจ
5. วิดีทัศน์การมีสุขภาพดี ใส่ใจดูแลสุขภาพ
6. สมุดบันทึกของฉัน
7. กระดาษชาร์ต
8. ปากกาสี
9. รูปภาพบุคคลที่ประสบความสำเร็จ
10. เครื่องเล่นเพลง

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนบอกทัศนคติเชิงบวกของตนเองได้	1. ตรวจสอบบันทึกของนักเรียน	1. สมุดบันทึกของฉัน	นักเรียนบอกทัศนคติเชิงบวกของตนเองได้ตามจำนวนข้อที่ครูกำหนด
2. นักเรียนบอกเหตุผลของบุคคลที่ประสบความสำเร็จได้	1. ตรวจสอบบันทึกนักเรียน	1. สมุดบันทึกของฉัน	นักเรียนบอกเหตุผลของบุคคลที่ประสบความสำเร็จได้ตามจำนวนข้อที่ครูกำหนด
3. นักเรียนบอกคุณลักษณะของนักเรียนในยุคดิจิทัลได้	1. ตรวจสอบกระดาษชาร์ต 2. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน	1. กระดาษชาร์ต 2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	นักเรียนบอกคุณลักษณะของนักเรียนในยุคดิจิทัลได้ตามจำนวนข้อที่ครูกำหนด
4. นักเรียนกล่าวชื่นชมตนเองและเพื่อนได้	1. ตรวจสอบกระดาษชาร์ต 2. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน	1. กระดาษชาร์ต 2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	นักเรียนกล่าวชื่นชมตนเองและเพื่อนได้ตามจำนวนข้อที่ครูกำหนด
5. นักเรียนบอกข้อดีของตนเองและข้อดีเพื่อนได้	1. ตรวจสอบสมุดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน 2. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน	1. สมุดบันทึกของฉัน 2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	นักเรียนบอกข้อดีของตนเองและข้อดีเพื่อนได้ตามจำนวนข้อที่ครูกำหนด

หน่วยที่ 2 พิชิตเป้าหมาย (8 ชั่วโมง)

ขั้นที่	วัตถุประสงค์	ระยะเวลา	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การวัดและประเมินผล
ขั้นที่ 1 ปรับเปลี่ยนวิธีคิด (Mindset)	1. นักเรียนบอกความรู้สึกของตนเองได้ 2. นักเรียนบอกความหมายและความสำคัญของ Mindset ได้	2 ชั่วโมง	1. นำเล่นเกม 2. บรรยาย 3. แลกเปลี่ยนเรียนรู้	1. เล่นเกม/ตอบคำถาม 2. ฟังปฏิบัติแบบมีส่วนร่วม	1. เกมหนังยางแห่งความดี 2. วิดีทัศน์ 3. สมุดบันทึกของฉันทน์	1. สังเกตการตอบคำถาม 2. การมีส่วนร่วม 3. ตรวจสอบสมุดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน
ขั้นที่ 2 พิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration)	1. นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อแรงบันดาลใจของตนเองได้	2 ชั่วโมง	1. คอยให้คำแนะนำ 2. แลกเปลี่ยนเรียนรู้	1. ถอดเกมตอบ 2. แลกเปลี่ยนเรียนรู้	1. รูนพีที่ที่ประสบความสำเร็จ 2. กระดาษโพสต์อิท	1. การมีส่วนร่วม 2. สังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วม 3. ตรวจสอบกระดาษโพสต์อิท

ขั้นที่	วัตถุประสงค์	ระยะเวลา	บทบาท ครู	บทบาท นักเรียน	สื่อ/แหล่ง เรียนรู้	การวัดและ ประเมินผล
ขั้นที่ 3 ใส่ใจการเรียนรู้ (Nature of Learning)	1. นักเรียนมี ปฏิสัมพันธ์ที่ ดีกับผู้อื่นได้ 2. นักเรียน สามารถบอก และเข้าใจ ความรู้สึกนึก คิดของ ตนเองได้	2 ชั่วโมง	1. คอยให้ คำแนะนำ และความ ช่วยเหลือ 2. แลก เปลี่ยน เรียนรู้	1.ฝึกปฏิบัติ แบบมีส่วน ร่วม 2. ชมวิดิ ทัศน์	1. ถุงถั่ว 2. นกหวีด 3. สนาม 4. วิดิทัศน์ 5. สมุด บันทึกของ ฉัน	1. สังเกต พฤติกรรม การมีส่วนร่วม ร่วม 2. ตรวจสอบ สมุดบันทึก พฤติกรรม ของ นักเรียน
ขั้นที่ 4 นำไปสู่การ เสริมสร้างพลัง ความสามารถ (Empower ment)	1. นักเรียน พูดเสริม สร้างพลัง ความ สามารถกับ เพื่อนได้	2 ชั่วโมง	1. คอยให้ ความ ช่วยเหลือ 2. แลก เปลี่ยน เรียนรู้	1.ฝึกปฏิบัติ แบบมีส่วน ร่วม	1. นกหวีด 2. สนาม 3. สมุด บันทึกของ ฉัน	1. สังเกต พฤติกรรม การมีส่วนร่วม ร่วม 2. ตรวจสอบ สมุดบันทึก พฤติกรรม ของ นักเรียน
รวมเวลาการปฏิบัติกิจกรรมใน หลักสูตร		8 ชั่วโมง				

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

“พิชิตเป้าหมาย”

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกความรู้สึกของตนเองได้
2. นักเรียนบอกความหมาย Mindset ได้
3. นักเรียนบอกความสำคัญของ Mindset ได้
4. นักเรียนบอกความสำคัญของ Mindset ได้
5. นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อแรงบันดาลใจของตนเองได้
6. นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นได้
7. นักเรียนสามารถบอกและเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่นได้
8. นักเรียนพูดเสริมสร้างพลังสามารถกับเพื่อนได้

สาระการเรียนรู้

นักเรียนรู้เป้าหมายและแรงบันดาลใจของตนเองในการบรรลุเป้าหมาย และเกิดทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร

ระยะเวลาที่ใช้

8 ชั่วโมง



กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ปรับเปลี่ยนวิธีคิด (Mindset)

1. ครูนำเล่นเกม หนึ่งยางแห่งความดี โดยครูแจกถุงหนึ่งยางให้ทุกคน แต่ละคนจะมีหนึ่งยางคนละ 10 เส้น ให้หนึ่งยางแทนสิ่งที่ไม่ดีที่นักเรียนเคยได้ทำ ครูจะสุ่มให้นักเรียนแต่ละคนบอกความดีของตนเองมาคนละ 1 อย่าง เมื่อเพื่อนบอกความดีของตนเอง แล้วเราไม่เคยทำให้นักเรียนนำหนึ่งยางที่กำลังอยู่ในมือ วางบนโต๊ะทีละ 1 เส้น แต่เมื่อเพื่อนบอกความดีแล้วเราเคยทำให้นักเรียนนำหนึ่งยางอยู่ในมือเดิม เมื่อครบเวลาที่กำหนดให้นักเรียนคนที่เหลือหนึ่งยางอยู่ในมือมากที่สุด เป็นบุคคลที่ได้รับรางวัล

2. ครูเปิดวิดีโอที่เกี่ยวกับความหมายของ Mindset และความสำคัญของ Mindset

3. ครูให้นักเรียนเขียนความหมายของ Mindset และความสำคัญของ Mindset ตามความเข้าใจของนักเรียนลงบนสมุดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน

ขั้นที่ 2 พิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration)

1. ครูให้ศิษย์เก่ามาบอกเล่าเรื่องราวที่ตนเองประสบความสำเร็จให้นักเรียนทุกคนฟังร่วมกัน

2. ครูจัดกิจกรรมเกมให้นักเรียนได้สานสัมพันธ์กับศิษย์เก่าที่ประสบความสำเร็จ

3. ครูให้นักเรียนเขียนข้อความชื่นชมศิษย์เก่าที่ประสบความสำเร็จใส่ลงในกระดาษโพสต์อิท

อิท

ขั้นที่ 3 ใสใจการเรียนรู้ (Nature of Learning)

1. ครูจัดกิจกรรมถ่วงถ่วงตัวแข่งโดยครูให้นักเรียนแบ่งเขตในสนาม

2. ครูแจกถ่วงถ่วงให้นักเรียนแต่ละคน

3. ครูให้นักเรียนวางถ่วงถ่วงลงบนศีรษะของตนเอง

4. ครูอธิบายและสาธิตกฎกติกาของเกม · ผู้เล่นมีอิสระในการเคลื่อนย้ายไปรอบ ๆ สนามด้วยการเดิน ถ้าถ่วงถ่วงหล่นจากศีรษะ ผู้เล่นคนนั้นจะต้องถูกแซ่แซ่ (หยุดอยู่กับที่) · ผู้เล่นจะละลาย (เคลื่อนที่ได้) อีกครั้ง ผู้เล่นคนอื่นจะต้องก้มลงเก็บถ่วงถ่วงและวางบนศีรษะให้ โดยผู้ที่มาช่วยจะต้องไม่ทำถ่วงถ่วงของตัวเองหล่น (อนุญาตให้ผู้เล่นที่อายุน้อยจับถ่วงถ่วงไว้ได้ตอน ที่ก้มลงเก็บถ่วงถ่วงให้คนอื่น)

5. เกมสิ้นสุดลงตามที่เห็นสมควร

6. ครูสะท้อนความรู้สึกของนักเรียนโดยถามคำถาม · รู้สึกอย่างไรที่ถูกแฉ่แข็ง (ทำถุงถั่วหล่น)
· คนที่ได้รับความช่วยเหลือ รู้สึกอย่างไรที่มีคนมาช่วยเหลือ เพราะเหตุใด · คนที่ช่วยละลายคนอื่น
(เก็บถั่วถั่วให้คนอื่น) รู้สึกอย่างไรที่ได้ให้ความช่วยเหลือผู้อื่น เพราะเหตุใด เชื่อมโยง · ในชีวิตของคุณ
คุณรู้ได้อย่างไรว่าบางคนกำลังคิดหรือมีความรู้สึกอย่างไร · คุณเคยพบเหตุการณ์ที่อยากจะรับรู้ว่ามีใคร
บางคนกำลังคิดหรือมีความรู้สึกอย่างไรหรือไม่ อย่างไร ปรับใช้ · เราจะทำความเข้าใจสิ่งที่คนอื่นกำลัง
คิดหรือกำลังรู้สึกได้อย่างไร

7. ครูสรุปสิ่งที่นักเรียนได้รับในกิจกรรมถั่วตัวแข็ง

8. ครูจัดกิจกรรมปมมนุษย์โดยแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 8-10 คน

9. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มยื่นล้อมกันเป็นวงกลม

10. ครูอธิบายและสาธิตกฎกติกาของเกม · ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องยื่นมือไปกลางวง และจับ
มือหรือข้อมือของเพื่อนในกลุ่มอีก 2 คนให้แน่น · ผู้เล่นจะต้องทำงานร่วมกัน และพยายามปลดปล่อย
ตัวเองออกจากกรงจับกุมและสามารถหา ทางกลับมาเป็นวงกลมได้โดยห้ามปล่อยมือกัน

11. เกมสิ้นสุดเมื่อแต่ละกลุ่มสามารถหาทางกลับมาเป็นวงกลมได้

12. ครูสนับสนุนให้แต่ละกลุ่มแก้ปมให้ได้อย่างรวดเร็วเพื่อช่วยเหลือกลุ่มอื่นที่ยังไม่สามารถ
แก้ปมได้

13. ครูสรุปสิ่งที่นักเรียนได้รับในกิจกรรมปมมนุษย์

14. ครูให้นักเรียนชมวิดีโอที่สนใจในโลกในยุคดิจิทัล

15. เมื่อชมวิดีโอที่สนใจเสร็จ ครูให้นักเรียนเข้าแถวตอน 1 แถว

16. ครูให้นักเรียนดูสถานการณ์ตัวอย่างแล้วให้นักเรียนแต่ละคนวิเคราะห์ว่าเห็นด้วย หรือไม่
เห็นด้วยกับสถานการณ์ดังกล่าว พร้อมทั้งครูสุ่มถามนักเรียนที่เลือกตอบเห็นด้วยและไม่เห็นด้วย
เพราะเหตุใด

17. ครูให้นักเรียนเขียนสิ่งที่ได้รับความรู้ในลงบนสมุดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน

ขั้นที่ 4 นำไปสู่การเสริมสร้างพลังความสามารถ (Empowerment)

1. ครูให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม 2 วง

2. ครูให้นักเรียนที่เข้าแถวเป็นวงกลมวงใน หันหน้าหาคู่ของตนเองที่อยู่วงกลมด้านนอก

3. ครูให้นักเรียนที่เข้าแถวเป็นวงกลมวงในเคลื่อนที่ไปทางด้านขวาเมื่อพูดเสริมสร้างพลัง

ความสามารถกับเพื่อนเสร็จเรียบร้อย โดยครูให้พูดถึงเรื่องเสริมสร้างพลังความสามารถทางด้านการเรียน การทำงานร่วมกับผู้อื่น ครอบครั้ว และสังคมกับเพื่อนที่อยู่ตรงหน้า

4. เมื่อครูสั่งให้นักเรียนคนที่เข้าแถวเป็นวงกลมวงนอกพูดบ้างก็ให้นักเรียนพูดเสริมสร้างพลังความสามารถให้กับเพื่อนที่อยู่ตรงหน้า
5. เมื่อครูเห็นว่าถึงเวลาที่เหมาะสมครูจะทำการเป่านกหวีดเป็นอันเสร็จสิ้นกิจกรรม
4. ครูให้นักเรียนบันทึกความรู้สึกต่อการจัดกิจกรรมในวันนี้ลงบนสมุดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เกมหนังยางแห่งความดี
2. วีดิทัศน์
5. ศิษย์เก่าที่ประสบความสำเร็จ
6. ลูกแก้ว
7. กระดาษโพสต์อิท
8. นกหวีด
9. สนาม
10. สมุดบันทึกของฉัน



การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนบอกความรู้สึกของตนเองได้	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. ตรวจสอบบันทึกของนักเรียน	1. แบบสังเกตพฤติกรรม 2. สมุดบันทึกของฉัน	นักเรียนบอกความรู้สึกของตนเองตามจำนวนข้อที่ครูกำหนด
2. นักเรียนพูดเสริมสร้างพลังความสามารถกับเพื่อนได้	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. ตรวจสอบบันทึกของนักเรียน	1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน 2. สมุดบันทึกของฉัน	นักเรียนพูดเสริมสร้างพลังความสามารถกับเพื่อนตามจำนวนข้อที่ครูกำหนด
3. นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นได้	1. การสังเกตพฤติกรรมการทำงาน	1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน	นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น
4. นักเรียนสามารถบอกและเข้าใจความรู้สึกของตนเองได้	1. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน 2. ตรวจสอบบันทึกของนักเรียน	1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน 2. สมุดบันทึกของฉัน	นักเรียนสามารถบอกและเข้าใจความรู้สึกของตนเองตามจำนวนข้อที่ครูกำหนด
5. นักเรียนพูดเสริมสร้างพลังความสามารถกับเพื่อนได้	1. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน 2. ตรวจสอบบันทึกของนักเรียน	1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน 2. สมุดบันทึกของฉัน	นักเรียนพูดเสริมสร้างพลังความสามารถกับเพื่อนตามจำนวนข้อที่ครูกำหนด

หน่วยที่ 3 จุดประกายความสำเร็จ (8 ชั่วโมง)

ขั้นที่	วัตถุประสงค์	ระยะเวลา	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การวัดและประเมินผล
ขั้นที่ 1 ปรับเปลี่ยนวิธี คิด (Mindset)	1. นักเรียน บอกความ คิดด้านบวก ของตนเองได้	2 ชั่วโมง	1. นำเล่น เกม 2. บรรยาย 3. แลก เปลี่ยน เรียนรู้	1. เล่น เกม/ตอบ คำถาม 2. ฝึก ปฏิบัติ แบบมี ส่วนร่วม	1. วีดิทัศน์	1. สังเกต การตอบ คำถาม 2. การมี ส่วนร่วม
ขั้นที่ 2 พิชิตแรง บันดาลใจ (Inspiration)	1. นักเรียนเกิด เจตคติที่ดีต่อ แรงบันดาลใจ ของตนเองได้	2 ชั่วโมง	1. คอยให้ คำแนะนำ 2. แลก เปลี่ยน เรียนรู้	1. ถ้าม ตอบ 2. ฝึก ปฏิบัติ แบบมี ส่วนร่วม	1. ปากกาสี 2. รูปภาพ ต่างๆ 3. กระดาษ ชาร์ต 4. กาว 5. กรรไกร	1. การมี ส่วนร่วม 2. สังเกต พฤติกรรม การมีส่วนร่วม

ขั้นที่	วัตถุประสงค์	ระยะเวลา	บทบาท ครู	บทบาท นักเรียน	สื่อ/แหล่ง เรียนรู้	การวัดและ ประเมินผล
ขั้นที่ 3 ใส่ใจการเรียนรู้ (Nature of Learning)	1. นักเรียน ปฏิบัติ กิจกรรมได้ 2. นักเรียน วิเคราะห์ สถานการณ์ เสี่ยงต่าง ๆ ได้	2 ชั่วโมง	1. คอยให้ คำแนะนำ และความ ช่วยเหลือ 2. แลก เปลี่ยน เรียนรู้	1.ฝึกปฏิบัติ แบบมีส่วน ร่วม 2. ชมวิดีโอ ทัศน์	1. ลูกโป่ง 2. หนังสยอง 3. แก้วน้ำ 4. ปากกาสี 5. กระดาษ ชาร์ต 6. แบบ บันทึกของ ฉัน	1. สังเกต พฤติกรรม การมีส่วนร่วม ร่วม
ขั้นที่ 4 นำไปสู่การ เสริมสร้างพลัง ความสามารถ (Empower ment)	1. นักเรียน บอกจุดเด่น ของเพื่อนได้ 2. นักเรียน ปฏิบัติ กิจกรรมจิต สาธารณะได้	2 ชั่วโมง	1. คอยให้ ความ ช่วยเหลือ 2. แลก เปลี่ยน เรียนรู้	1.ฝึกปฏิบัติ แบบมีส่วน ร่วม	1. นกหวีด 2. กระดาษ รูปหัวใจ 3. ปากกาสี 4. โทรศัพท์ มือถือ	1. สังเกต พฤติกรรม การมีส่วนร่วม ร่วม
รวมเวลาการปฏิบัติกิจกรรม ในหลักสูตร		8 ชั่วโมง				

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

“จุดประกายความสำเร็จ”

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกความคิดด้านบวกของตนเองได้
2. นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อแรงบันดาลใจของตนเองได้
3. นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้
4. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์เสี่ยงต่างๆ ได้
5. นักเรียนสามารถบอกจุดเด่นของเพื่อนได้
6. นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมจิตสาธารณะได้

สาระการเรียนรู้

นักเรียนรู้จักเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ และเกิดทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง

ระยะเวลาที่ใช้

8 ชั่วโมง



กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ปรับเปลี่ยนวิธีคิด (Mindset)

1. ครูเปิดวิดีโอทัศน์ให้นักเรียนชมเรื่องคิดบวกชีวิตบวก เป็นการนำเสนอเรื่องราวของนักเรียนในสังคมปัจจุบัน พร้อมทั้งให้แง่คิด และวิธีคิดในการดำเนินชีวิตประจำวันที่ถูกต้องเหมาะสม

2. ครูให้นักเรียนบันทึกแง่คิดและสิ่งที่ได้รับในวันนี้ลงสมุดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน

ขั้นที่ 2 พิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration)

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม

2. ครูมีรูปภาพต่างๆ ให้นักเรียนแต่ละคนเลือก โดยให้นักเรียนสามารถออกมาเลือกรูปภาพได้คนละ 1 รูป

3. ครูแจกกระดาษชาร์ตให้นักเรียน

4. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มติดภาพที่ตนเองเลือกมาแล้วให้เขียนอธิบายบรรยายได้รูปภาพถึงแรงบันดาลใจจากรูปภาพที่จะนำไปสู่เป้าหมายของเราในอนาคต

ขั้นที่ 3 ใส่ใจการเรียนรู้ (Nature of Learning)

1. ครูให้นักเรียนแบ่งเป็น 2-4 กลุ่มๆ ละเท่าๆ กัน ตั้งแถวตอนเรียงลึกแล้วนั่งลง จากนั้นเอาเก้าอี้วางไว้ท้ายแถว กลุ่มละ 1 ตัว โดยมีลูกโป่งวางอยู่ในกล่องด้านหน้าของแต่ละแถว โดยนักเรียนที่ยืนอยู่หัวแถวต้องหยิบลูกโป่งในกล่อง หลังจากได้ยินเสียงนกหวีดจากครู

2. เมื่อครูเป่านกหวีด นักเรียนที่อยู่หัวแถวหยิบลูกโป่งจากในกล่อง แล้วส่งข้ามศีรษะต่อให้กับคนที่อยู่ข้างหลังโดยห้ามหันไปมอง เมื่อลูกโป่งส่งไปถึงคนสุดท้าย ให้คนสุดท้ายขึ้นไป ยืนบนเก้าอี้ แล้วส่งลูกโป่งกลับมายังด้านหน้า เมื่อส่งมาถึงคนแรก ก็ให้คนแรกยืนขึ้นพร้อมกับส่งเสียง เฮ้! ดังๆ ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ ถ้ากลุ่มไหนหันหลังไปมองเพื่อนขณะที่ส่งลูกโป่ง ถือว่ากลุ่มนั้นทำผิดกติกาปรับแพ้ในรอบนี้ แต่ถ้าลูกโป่งหลุดออกจากแถวก็ให้คนที่ทำหลุดนั้นเก็บคืนมา แล้วจึงส่งต่อได้ เล่นในลักษณะเช่นนี้ 3 รอบ ถ้ากลุ่มใดชนะ 2 ใน 3 ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ แล้วอาจจะไปแข่งชิงชนะเลิศกับกลุ่มอื่น ๆ ต่อไป

3. ครูแจกกระดาษเนื้อเรื่องเกี่ยวกับสถานการณ์ต่าง ๆ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์สถานการณ์ที่เกิดขึ้น

4. ครูให้นักเรียนช่วยกันเขียนลงในกระดาษชาร์ต

5. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ

6. ครูให้นักเรียนเขียนความรู้สึกจากสิ่งที่ได้ปฏิบัติในวันนี้ลงสมุดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน

ขั้นที่ 4 นำไปสู่การเสริมสร้างพลังความสามารถ (Empowerment)

1. ครูแจกรูปหัวใจให้กับนักเรียนคนละ 1 ดวง
2. ครูให้นักเรียนแบ่งหัวใจออกเป็น 4 ช่อง และเขียนหมายเลขกำกับไว้ ซึ่งแล้วแต่การออกแบบของแต่ละคน
3. ครูกล่าวว่า หัวใจของคนเรามี 4 ห้อง แล้วในวันนี้เราจะมอบหัวใจให้กับเพื่อนใหม่ของเราซึ่งเราจะต้องเข้าไปพูดคุยเพื่อสร้างความสัมพันธ์ แล้วเขียนชื่อเพื่อนพร้อมกับจุดเด่นของเพื่อน ซึ่งเพื่อนก็ต้องเขียนชื่อเราและจุดเด่นของเราด้วย ลงในหัวใจช่องเดียวกัน ซึ่งจะต้องหาให้ครบทั้ง 4 ช่องตามเวลาที่กำหนดโดยยกเว้นคนที่มาจากที่เดียวกัน
4. ครูสุ่มถามนักเรียนแล้วให้คนนั้นบอกชื่อเพื่อนพร้อมกับจุดเด่น
5. ครูถามในลักษณะเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าครูเห็นสมควรจึงยุติการถาม
6. ครูให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อน
7. ครูให้นักเรียนแต่ละคนทำกิจกรรมภายนอกห้องเรียน โดยเลือกกิจกรรมจิตสาธารณะภายนอกห้องเรียนมาคนละ 1 กิจกรรม โดยครูใช้เวลา 20 นาที เมื่อนักเรียนออกไปทำกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้วให้เพื่อนนักเรียนที่เราจับคู่ ถ่ายรูปและคิดข้อความสั้นๆ เก๋ๆ ที่เพื่อนทำกิจกรรมสาธารณะส่งรูปภาพเข้ากลุ่มไลน์ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และให้ผลัดกันปฏิบัติ โดยเพื่อนที่จับคู่ด้วย ต้องมีกิจกรรมที่ไม่เหมือนกันกับคู่ของตนเอง
8. ครูให้นักเรียนเขียนชื่อเพื่อน 5 คน พร้อมทั้งจุดเด่นของเพื่อนลงในสมุดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. วีดีทัศน์
 1. ปากกาสี
 2. รูปภาพต่าง ๆ
 3. กระดาษชาร์ต
 4. กาว
 5. กรรไกร
 6. ลูกโป่ง

7. ผนังยาง
8. แก้วอี
9. สมุดบันทึกของฉันทัน
10. กระดาษรูปหัวใจ
11. โทรศัพท์มือถือ

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนบอกความคิดด้านบวกของตนเองได้	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. ตรวจสอบบันทึกของนักเรียน	1. แบบสังเกตพฤติกรรม 2. สมุดบันทึกของฉันทัน	นักเรียนบอกความคิดด้านบวกของตนเองได้ตามจำนวนข้อที่ครูกำหนด
2. นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อแรงบันดาลใจของตนเองได้	1. การสังเกตพฤติกรรม	1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน	นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อแรงบันดาลใจของตนเองได้
3. นักเรียนวิเคราะห์สถานการณ์เสี่ยงต่างๆ ได้	1. การสังเกตพฤติกรรมการทำงาน 2. ตรวจสอบบันทึกของนักเรียน	1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน 2. สมุดบันทึกของฉันทัน	ผ่านนักเรียนวิเคราะห์สถานการณ์เสี่ยงต่างๆ ได้
4. นักเรียนสามารถบอกและนักเรียนบอกจุดเด่นของเพื่อนได้	1. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน 2. ตรวจสอบบันทึกของนักเรียน	1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน 2. สมุดบันทึกของฉันทัน	นักเรียนสามารถบอกและนักเรียนบอกจุดเด่นของเพื่อนได้ 5 คน
5. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมจิตสาธารณะได้	1. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน 2. ตรวจสอบบันทึกของนักเรียน	1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน 2. สมุดบันทึกของฉันทัน	นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมจิตสาธารณะได้ตามสิ่งที่ครูมอบหมาย

หน่วยที่ 4 สูตรสำเร็จด้วยตัวเรา (8 ชั่วโมง)

ขั้นที่	วัตถุประสงค์	ระยะเวลา	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การวัดและประเมินผล
ขั้นที่ 1 ปรับเปลี่ยนวิธี คิด (Mindset)	1. นักเรียน วิเคราะห์ข่าว ในหน้า หนังสือพิมพ์ได้	2 ชั่วโมง	1. นำเล่น เกม 2. บรรยาย 3. แลก เปลี่ยน เรียนรู้	1. เล่น เกม/ตอบ คำถาม 2. ฟีก ปฏิบัติ แบบมี ส่วนร่วม	1. ข่าวใน หน้าหนังสือ พิมพ์ 2. กระดาษ 3. ปากกา	1. สังเกต การตอบ คำถาม 2. การมี ส่วนร่วม
ขั้นที่ 2 พิชิตแรง บันดาลใจ (Inspiration)	1. นักเรียนเกิด เจตคติที่ดีต่อ แรงบันดาลใจ ของตนเองได้	2 ชั่วโมง	1. คอยให้ คำแนะนำ 2. แลก เปลี่ยน เรียนรู้	1. ถาม ตอบ 2. ฟีก ปฏิบัติ แบบมี ส่วนร่วม	1. มือถือ 2. ปากกาสี 3. กระดาษ	1. การมี ส่วนร่วม 2. สังเกต พฤติกรรม การมีส่วนร่วม

ชั้นที่	วัตถุประสงค์	ระยะเวลา	บทบาท ครู	บทบาท นักเรียน	สื่อ/แหล่ง เรียนรู้	การวัดและ ประเมินผล
ชั้นที่ 3 ใส่ใจการเรียนรู้ (Nature of Learning)	1. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมจิตสาธารณะได้	2 ชั่วโมง	1. คอยให้คำแนะนำและความช่วยเหลือ 2. แลกเปลี่ยนเรียนรู้	1.ฝึกปฏิบัติแบบมีส่วนร่วม 2. ชมวีดิทัศน์	1. วัด 2. มือถือ	1. สังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วม
ชั้นที่ 4 นำไปสู่การเสริมสร้างพลัง ความสามารถ (Empowerment)	1. นักเรียนพูดคำพูดที่เป็นการเสริมสร้างพลังความสามารถได้ 2.นักเรียนเลือกคลิปวิดีโอที่เสริมสร้างพลังความสามารถได้	2 ชั่วโมง	1. คอยให้ความช่วยเหลือ 2. แลกเปลี่ยนเรียนรู้	1.ฝึกปฏิบัติแบบมีส่วนร่วม	1. มือถือ	1. สังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วม
รวมเวลาการปฏิบัติกิจกรรมใน หลักสูตร		8 ชั่วโมง				

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

“สูตรสำเร็จด้วยตัวเอง”

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนวิเคราะห์ข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์ได้
2. นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อแรงบันดาลใจของตนเองได้
3. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมจิตสาธารณะได้
4. นักเรียนพูดคำพูดที่เป็นการเสริมสร้างพลังความสามารถได้
5. นักเรียนเลือกคลิปวิดีโอที่เสริมสร้างพลังความสามารถได้

สาระการเรียนรู้

นักเรียนสามารถพูดเสริมสร้างพลังความสามารถกับตนเองและเพื่อนได้ และนักเรียนเกิดทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง

ระยะเวลาที่ใช้

8 ชั่วโมง



กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ปรับเปลี่ยนวิธีคิด (Mindset)

1. ครูปรับพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของนักเรียน โดยเริ่มจากการถามคำถามเกี่ยวกับความถี่ในการใช้โทรศัพท์มือถือ และให้นักเรียนได้บอกข้อดีและข้อเสียของการใช้โทรศัพท์มือถือ
2. ครูให้นักเรียนวิเคราะห์ข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือที่ก่อให้เกิดประโยชน์และที่ก่อให้เกิดโทษ
3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม และร่วมกันอภิปรายข่าวที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้รับ โดยให้บอกวิธีคิดของนักเรียนในแต่ละกลุ่ม แนวทางการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และถ้าสมมติเราเป็นบุคคลในข่าว เราควรจะทำปฏิบัติอย่างไรจึงเหมาะสม
4. ครูให้นักเรียนโพสต์วิธีคิดของตนเองลงในสื่อ Facebook ว่าเรามีวิธีคิดอย่างไรบ้าง พร้อมติดแฮชแทค คำว่า #mindset และ #ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

ขั้นที่ 2 พิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration)

1. ครูมอบหมายภารกิจให้นักเรียน โดยให้นักเรียนไปให้คำสัญญากับคุณครูในโรงเรียนที่นักเรียนถือว่าเป็นคุณครูในดวงใจสำหรับตัวนักเรียนเอง โดยให้ถ่ายรูปคู่ และให้โพสต์สิ่งที่ได้ให้คำสัญญากับคุณครูท่านนั้น ลง Facebook พร้อมติดแฮชแทค คำว่า #Inspiration และ #ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
2. นักเรียนคนใดเสร็จสิ้นภารกิจให้นักเรียนกลับมาที่ห้องเรียน เพื่อกลับมาเขียนคำสัญญาที่ไว้ไว้กับคุณครูในดวงใจท่านนั้น
3. ครูให้นักเรียนเก็บคำสัญญานั้นไว้ เพื่อให้นักเรียนสามารถเปิดอ่านได้ตลอดเวลา จะได้มีแรงบันดาลใจในชีวิต
4. ครูให้นักเรียนบันทึกคำสัญญาลงในสมุดบันทึกของนักเรียน

ขั้นที่ 3 ใส่ใจการเรียนรู้ (Nature of Learning)

1. ครูพานักเรียนไปวัดที่อยู่บริเวณใกล้โรงเรียน เพื่อทำกิจกรรมจิตสาธารณะประโยชน์แถววัด
2. ครูมอบหมายภารกิจให้นักเรียน โดยให้นักเรียนถ่ายภาพของเพื่อนที่จับคู่ด้วยในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรมจิตสาธารณะประโยชน์ โดยนักเรียนจะเลือกถ่ายภาพตอนขณะใดก็ได้ในระหว่างปฏิบัติกิจกรรม เสร็จแล้วลัดกันถ่ายรูป เมื่อถ่ายรูปเสร็จและปฏิบัติกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว

3. ครูให้นักเรียนส่งรูปภาพให้เพื่อนคนที่นักเรียนถ่ายรูป จากนั้นให้เพื่อนที่ได้รับรูปภาพภาพจากเพื่อนไปโพสต์ลง Facebook พร้อมทั้งให้เครดิตรูปภาพว่ามาจากเพื่อนที่ถ่ายรูปให้เราด้วย และติดแฮชแทค #Learning และ #ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

4. ครูให้นักเรียนเขียนความรู้ต่อกิจกรรมที่นักเรียนได้ปฏิบัติในวันนี้ลงในสมุดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน

ขั้นที่ 4 นำไปสู่การเสริมสร้างพลังความสามารถ (Empowerment)

1. ครูถามนักเรียนแต่ละคน โดยให้นักเรียนแต่ละคนเลือกพูดคำพูดสั้นๆ ที่เป็นการเสริมสร้างพลังความสามารถให้แก่ตัวเอง คนละ 1 ประโยค
2. ครูกล่าววยกย่องชมเชยนักเรียนทุกคน เพื่อเป็นการเสริมสร้างพลังความสามารถให้แก่ นักเรียน
3. ครูให้นักเรียนค้นหาคลิปวิดีโอที่เกี่ยวกับการเสริมสร้างพลังความสามารถที่นักเรียนชอบมากที่สุด จากนั้นให้นักเรียนโพสต์ลง Facebook ติดแฮชแทค #Empowerment และ #ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลโดยให้เหตุผลว่าทำไมถึงเลือกคลิปวิดีโอนี้ และให้อ้างอิงแหล่งที่มาของคลิปวิดีโอด้วย
4. ครูให้นักเรียนเขียนคำพูดที่เป็นการเสริมสร้างพลังความสามารถให้แก่ตนเอง คนละ 1 ประโยคลงในสมุดบันทึกของนักเรียน

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์
2. กระจดาศ
3. ปากกา
4. ปากกาสี
5. มือถือ
6. วัต
7. สมุดบันทึกของนักเรียน

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนวิเคราะห์ข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์ได้	1. การสังเกตพฤติกรรม	1. แบบสังเกตพฤติกรรม	นักเรียนวิเคราะห์ข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์ได้
2. นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อแรงบันดาลใจของตนเองได้	1. การสังเกตพฤติกรรม	1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน	นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อแรงบันดาลใจของตนเองได้
3. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมจิตสาธารณะได้	1. การสังเกตพฤติกรรมการทำงาน 2. ตรวจสอบบันทึกของนักเรียน	1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน 2. สมุดบันทึกของฉันทิ์นักเรียน	นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมจิตสาธารณะได้ตามที่ครูมอบหมายได้
4. นักเรียนพูดคำพูดที่เป็นการเสริมสร้างพลังความสามารถได้	1. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน 2. ตรวจสอบบันทึกของนักเรียน	1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน 2. สมุดบันทึกของฉันทิ์นักเรียน	นักเรียนพูดคำพูดที่เป็นการเสริมสร้างพลังความสามารถได้ตามที่ครูมอบหมาย
5. นักเรียนเลือกคลิปวิดีโอที่เสริมสร้างพลังความสามารถได้	1. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน 2. ตรวจสอบบันทึกของนักเรียน	1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน 2. สมุดบันทึกของฉันทิ์นักเรียน	นักเรียนเลือกคลิปวิดีโอที่เสริมสร้างพลังความสามารถได้ถูกต้องเหมาะสม

4. ขั้นตอนการดำเนินการ

การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วยขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร 4 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นวิเคราะห์ความต้องการ (Need Analysis)

เป็นขั้นตอนการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล จากนั้นนำข้อมูลมาสังเคราะห์เพื่อเป็นร่างกรอบแนวคิดของหลักสูตรที่เหมาะสมกับยุคดิจิทัล ได้มีการวิเคราะห์สภาพปัญหา และวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น (Analyze) โดยประเมินความต้องการจำเป็น โดยมีการสัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษา ผู้เชี่ยวชาญ ครูผู้สอน ผู้ปกครอง และนักเรียน เพื่อนำข้อมูลมาระบุความต้องการจำเป็น (Focus) แล้วนำมาใช้ในการวางแผน (Plan) และกำหนดเป็นกรอบแนวคิดของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิดของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มี 6 องค์ประกอบ ดังนี้

1. หลักการ
2. วัตถุประสงค์
3. โครงสร้างเนื้อหา
4. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
5. สื่อและแหล่งเรียนรู้
6. การวัดและประเมินผล

2. ขั้นบูรณาการเนื้อหาสาระ (Integrate to Content)

เป็นการเชื่อมโยงข้อมูลพื้นฐานตามการวิเคราะห์ความต้องการ เพื่อนำมาข้อมูลมาจัดทำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร จากการวิเคราะห์ความต้องการตามองค์ประกอบในขั้นตอนที่ 1 ได้แนวการดำเนินการจัดทำองค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยมีการประชุมชี้แจงทำความเข้าใจหลักสูตร (Understand) กับผู้ปกครอง และนักเรียนมีการออกแบบหลักสูตร (Design) โดยมีผู้บริหาร

ผู้เชี่ยวชาญ ครูผู้สอน ผู้ปกครอง และนักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบหลักสูตร และสิ่งสำคัญมีการกำหนดเนื้อหาสาระโดยเฉพาะ (Specific) โดยเนื้อหาสาระต้องสะท้อนถึงทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้ 1) หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ผูกพันความคิด 2) หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 พิชิตเป้าหมาย 3) หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ประกายความสำเร็จ และ 4) หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 สูตรสำเร็จด้วยตัวเรา

ขั้นตอนการจัดทำหลักสูตรแต่ละหน่วยการเรียนรู้จะมีการนำเทคโนโลยีมาผสมผสานให้เหมาะสมตามบริบทของยุคดิจิทัล เพื่อเตรียมความพร้อมของนักเรียน มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน มีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย

3. ขั้นสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ (Create to Experiential Learning)

เป็นการนำความรู้ ที่ได้รับการพัฒนาตามหลักสูตรมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ 1) ขั้นปรับเปลี่ยนวิธีคิด (Mindset) 2) ขั้นพิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration) 3) ขั้นใส่ใจการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ (Nature of Learning) และ 4) ขั้นนำไปสู่การสร้างเสริมพลังความสามารถ (Empowerment) ซึ่งเป็นขั้นตอนของการนำหลักสูตรไปใช้อย่างมีคุณค่าที่สุดในการเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลให้แก่ นักเรียน ดังมีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นที่ 1 ปรับเปลี่ยนวิธีคิด (Mindset)

ขั้นที่ 2 พิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration)

ขั้นที่ 3 ใส่ใจการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ (Nature of Learning)

ขั้นที่ 4 นำไปสู่การสร้างเสริมพลังความสามารถ (Empowerment)

4. ขั้นประเมินผล (Evaluation)

เป็นการประเมินหลักสูตรโดยการตรวจสอบผู้เรียนในด้านการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) มีการทบทวนสิ่งที่ได้รับจากการเรียนรู้ (Revise) เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และมีการประเมินผลผู้เรียน (Evaluate) โดยมีการประเมิน 3 ระยะ ได้แก่ ก่อนใช้หลักสูตร ระหว่างใช้หลักสูตร และหลังใช้หลักสูตร เพื่อนำผลมาปรับปรุงและพัฒนาให้มีความสมบูรณ์ต่อไป

โดยมีการประเมิน

1) ประเมินก่อนเรียน เป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2) ประเมินระหว่างเรียน เป็นการประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดย

ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน จากใบงาน จากชิ้นงาน การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

3) ประเมินหลังเรียน

เป็นการประเมินหลังจบหลักสูตรเพื่อดูประสิทธิผลของหลักสูตรจากนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน จากใบงาน จากชิ้นงาน การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

5. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้ในทุกหน่วยการเรียนรู้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) การจัดการเรียนรู้โดยการผสมผสานเทคโนโลยี
- 2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
- 3) การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์
- 4) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
- 5) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา

6. สื่อและแหล่งเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้ที่นำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนจำแนกตามลักษณะได้ 3 ประเภท ดังนี้

1. สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง เอกสารและเอกสารสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เช่น หนังสือ ตำรา เอกสาร ใบความรู้ ไปสเตอร์ ภาพต่าง ๆ เป็นต้น
2. สื่อเทคโนโลยี หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้กับเครื่องมือโสตทัศนวัสดุ เช่น วีดิทัศน์ ซีดีเพลง รวมถึงการใช้อินเทอร์เน็ต เป็นต้น
3. สื่ออื่น ๆ เช่น สื่อบุคคล สื่อของจริง สื่อธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

7. การวัดและประเมินผล

หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีการวัดและประเมินผล คือ ครูต้องดำเนินไปควบคู่กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีการประเมิน 3 ระยะ ดังนี้

1. การประเมินผลก่อนเรียน เป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบความรู้ ทักษะ/กระบวนการ และความพร้อมด้านต่าง ๆ ของนักเรียน เช่น การทดสอบก่อนเรียน การสำรวจ การสอบถาม และการสัมภาษณ์ เป็นต้น
2. การประเมินผลระหว่างเรียน เป็นการประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อตรวจสอบพัฒนาการของนักเรียนตามผลการเรียนรู้ที่กำหนด ด้วยการประเมินตามสภาพจริง และการประเมินการปฏิบัติงานด้วยวิธีการ
3. การประเมินผลหลังเรียน เป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบความสำเร็จของนักเรียนตามผลการเรียนรู้ที่กำหนด

8. เงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้

1. มีการผสมผสานเทคโนโลยีในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
2. มีการโค้ชนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. มีการยืดหยุ่นเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมภายในและภายนอกห้องเรียน



ภาคผนวก ซ ภาพประกอบวิทยานิพนธ์

สัมมนากลุ่มโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Focus Group Discussion: FGD)



สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อรับรองหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร



สัมภาษณ์นักเรียน



ครูผู้สอนชี้แจงทำความเข้าใจแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล



ครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียน



นักเรียนร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมาย



ผลงานของนักเรียน



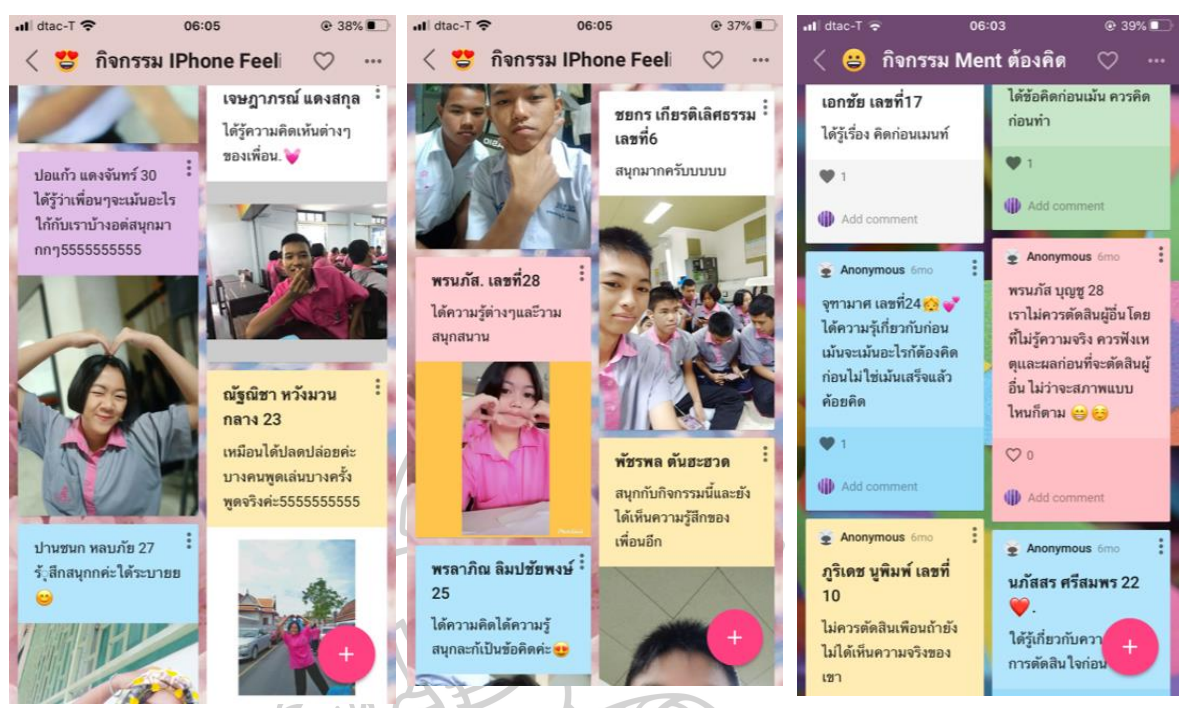
ครูผสมผสานการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน



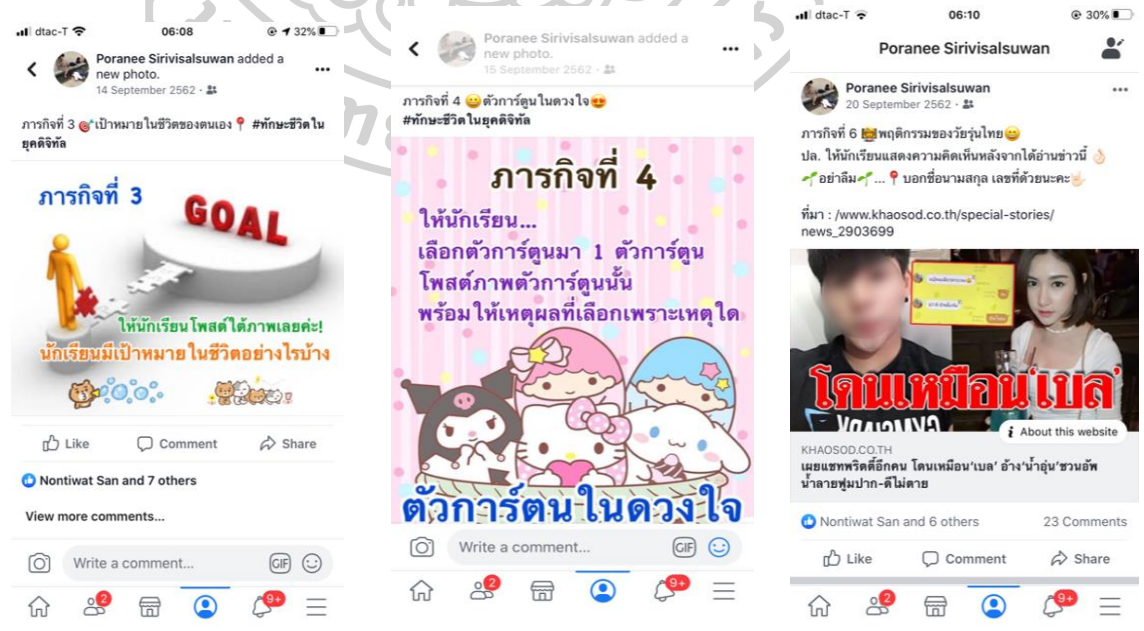
กิจกรรมจิตอาสาทำความดีเพื่อสังคม



ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรม



ตัวอย่างแต่ละภารกิจที่นักเรียนปฏิบัตินอกเวลาเรียน



นักเรียนผู้ที่ชนะการแข่งขันในแต่ละกิจกรรมจะได้รับของรางวัล



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวภรณ์ ศิริวิศาลสุวรรณ
วัน เดือน ปี เกิด	13 พฤศจิกายน 2529
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2553 สำเร็จการศึกษาปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาพลศึกษา (เกียรตินิยมอันดับ 1) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ พ.ศ. 2554 สำเร็จการศึกษามนุษยศาสตรบัณฑิต สาขาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยรามคำแหง พ.ศ. 2555 สำเร็จการศึกษาศรีศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสุขศึกษาและพลศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ได้รับทุน 90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช) พ.ศ. 2563 สำเร็จการศึกษาศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร (ได้รับทุนการศึกษาสำหรับข้าราชการครู และบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานครของสำนักงานการศึกษา)
ที่อยู่ปัจจุบัน	89/374 ถนนบางขุนเทียนชายทะเล แขวงแสมดำ เขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร 10150

