



การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชา
ชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)



วรรณนท์ คลังสีดา วรรณรากุล

วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคมศึกษา
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชา
ชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคมศึกษา
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนครสวรรค์

วิทยานิพนธ์ เรื่อง "การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ใน
รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)"

ของ วรานนท์ คลังสีดา วรนรากุล

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(ดร.ประจวบ ทองศรี)

..... ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังฉรา ศรีพันธ์)

..... กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ดร.ปริญญา สร้อยทอง)

อนุมัติ

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.กรองกาญจน์ ชูทิพย์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ผู้วิจัย	วรานนท์ คลั่งสีดา วรณรากุล
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ กศ.ม. สังคมศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565
คำสำคัญ	ทักษะพลเมืองดิจิทัล, การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน, วิชาชีวิตกับสังคมไทย

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed methods) มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) และ 2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) เน้นกระบวนการจัดการศึกษาผ่านปรากฏการณ์ที่เป็นจริงในสังคม ร่วมกับการพัฒนานวัตกรรมเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกแห่งความจริง (หนังสือ AR) ประกอบการสอน และใช้การประเมินผู้เรียนแบบพหุมิติ (Multidimensional Analysis) พื้นที่วิจัย คือ วิทยาลัยอาชีวศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก 5 แห่ง โดยมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูล จำนวน 354 คน ได้มาจากการสุ่มตามสูตรของ Krejcie & Morgan และกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาที่เรียนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 2 ประเภท คือ 1) แบบสอบถามผู้เรียน 2) แนวคำถามในการสัมภาษณ์ครูผู้สอนและผู้เรียน

ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษามีระดับทักษะพลเมืองดิจิทัลสูงขึ้น อยู่ในระดับ 4.48 (ระดับมาก) เนื่องมาจากการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ภายใต้ 5 มิติสำคัญ ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่นำเอาปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมปัจจุบัน มาผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน ด้วยการใช้นวัตกรรมทางการศึกษาเทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกแห่งความจริง (Augmented Reality: AR) เปิดกว้างให้ผู้เรียนมีอิสระวิสัยในการคิดด้วยการเรียนรู้แบบพหุมิติ เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้ระหว่างกัน และส่งเสริมสมรรถนะของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ก่อให้เกิดโมเดลการศึกษา “การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยสำหรับผู้เรียนระดับอาชีวศึกษา สู่การสร้างองค์ความรู้ทางการศึกษา หรือ PLTC Model”



Title	PHENOMENON BASED LEARNING MANAGEMENT FOR THE DEVELOPMENT OF DIGITAL CITIZENSHIP SKILLS IN LIFE AND THAI SOCIETY COURSE AT HIGH VOCATIONAL CERTIFICATE LEVEL
Author	Varanon klangseeda Woranarakul
Advisor	Assistant Professor Atchara Sriphan, Ph.D.
Co-Advisor	Assistant Professor Nattachet Pooncharoen, Ph.D.
Academic Paper	M.Ed. Thesis in Social Studies - (Type A 2), Naresuan University, 2022
Keywords	Digital Citizenship Skills, Phenomenal-Based Learning, Life and Thai Society

ABSTRACT

This research is a mixed methods study with the objectives of 1) To study the current state and problems of digital citizen skills. Of students at the Diploma level (High Vocational Certificate) and 2) To develop learning management by using phenomena as a base. To develop digital citizenship skills in the course on Life and Thai Society High Vocational Diploma level (High Vocational Certificate) emphasizing the educational management process through phenomena that are true in society. together with the development of innovative technologies in the virtual world Integrate the real world (AR books) into teaching and use multidimensional learner assessment. (Multidimensional Analysis) The research area is 5 vocational colleges in Phitsanulok Province, with a group of 354 informants randomly drawn according to the formula of Krejcie & Morgan and the sample group is students studying in the subject Life and Thai Society. There were 40 students at the Diploma of Vocational Certificate level, Phitsanulok Technical College. There were 2 types of research tools: 1) student questionnaires, 2) questionnaires for interviewing teachers and students.

The results showed that The students had a higher level of digital citizenship skills at a level of 4.48 (high level) due to the use of a phenomenon based learning process under 5 key dimensions, which is a learning process that brings various phenomena in today's society. through the analytical thinking process of the learners with the use of educational Augmented Reality: AR opens up to students the freedom to think with multidimensional learning. to connect knowledge between each other and promote the competency of learners in the digital age appropriately forming an educational model "Phenomenon Based Learning Management In the course Life and Thai Society for vocational learners to create a body of educational knowledge or PLTC Model"



ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์ ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้สละเวลาอันมีค่ามาเป็นที่ปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการสอบวิทยานิพนธ์ อันประกอบไปด้วย ดร.ประจวบ ทองศรี ประธานกรรมการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ พูลเจริญ และดร.ปริญญา สร้อยทอง ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

ขอบพระคุณคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก ที่ดูแลการทำวิจัยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ และให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ เป็นอย่างดี ในการสร้างเครื่องมือวิจัยที่มีความสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณผู้ให้ข้อมูลทุกท่านที่ได้ให้ความกรุณาในการเก็บข้อมูลจนทำให้การศึกษาวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วง

ขอบพระคุณผู้อำนวยการวิทยาลัยในสังกัดอาชีวศึกษาจังหวัดพิษณุโลกเป็นอย่างสูง ที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์การเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ที่ทุกท่านให้ความร่วมมือ และอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีในการเข้าไปทำวิจัย และเก็บข้อมูลสำหรับการทำการวิจัยในครั้งนี้

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ของผู้วิจัยที่ให้อภัยและให้การสนับสนุนในทุก ๆ ด้าน อย่างดีที่สุดเสมอมา คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุก ๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงคุณภาพการศึกษาในกลุ่มวิชาสังคมศึกษาของวิทยาลัยต่าง ๆ ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาในประเทศไทย และผู้ที่สนใจบ้างไม่มากก็น้อย

วรานนท์ คลั่งสีดา วรนากุล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุุณุปการ	ช
สารบัญ	ซ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย	6
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ	11
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	13
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	14
รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning: PhenoBL).....	15
ทักษะพลเมืองดิจิทัล.....	26
หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	40
เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกแห่งความจริง (Augmented Reality: AR)	57

ปรัชญาการศึกษา: ปรัชญากระบวนทัศน์หลังนวยุค	59
การวิจัยแบบแผนผสมวิธี (Mixed Method)	61
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	63
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	67
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	68
วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.).....	69
วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนา ทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง (ปวส.).....	76
บทที่ 4 ผลการวิจัย	81
ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.).....	81
ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะ พลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.).....	103
บทที่ 5 บทสรุป	129
สรุปผลการวิจัย.....	129
อภิปรายผลการวิจัย.....	132
ข้อเสนอแนะ	135
บรรณานุกรม.....	138
ภาคผนวก.....	143
ประวัติผู้วิจัย	265

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 แสดงการสุ่มกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะ พลเมืองดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) โดยได้มาจากการ สุ่มตามสูตรของ Krejcie & Morgan	9
ตาราง 2 แสดงสมรรถนะทักษะพลเมืองดิจิทัลขององค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และ วัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO).....	33
ตาราง 3 แสดงวัตถุประสงค์ของงานวิจัย เครื่องมือ กลุ่มตัวอย่างและกลุ่มเป้าหมาย	68
ตาราง 4 แสดงการสุ่มกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะ พลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) โดยได้มาจากการ สุ่มตามสูตรของ Krejcie & Morgan	69
ตาราง 5 แสดงเกณฑ์การประเมินแบบสอบถามสภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)	70
ตาราง 6 แสดงกลุ่มเป้าหมายครูผู้สอนและผู้เรียนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ในให้ข้อมูล สภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.).....	73
ตาราง 7 แสดงการดำเนินงานขั้นตอนที่ 2 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะ พลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.).....	73
ตาราง 8 แสดงรายละเอียดการใช้คู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อ พัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง (ปวส.).....	79
ตาราง 9 แสดงผลการศึกษาสภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.).....	82

ตาราง 10 แสดงการเปรียบเทียบทักษะพลเมืองดิจิทัล ก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ด้วยการประเมินแบบ “พหุมิติ” 125



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพ 1 แสดงโครงสร้างของผังแสดงหน้าที่ (Functional Map).....	47
ภาพ 2 แสดงแบบแผนแบบคู่ขนาน (The Convergent Design).....	62
ภาพ 3 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย.....	67
ภาพ 4 แสดงหนังสือ AR: Thai life and society Augmented Reality.....	78
ภาพ 5 แสดงการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในด้านต่าง ๆ.....	99
ภาพ 6 แสดงกระบวนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค.....	104
ภาพ 7 แสดงกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 มิติ.....	105
ภาพ 8 แสดงหนังสือ AR ประกอบการสอน.....	106
ภาพ 9 แสดงแผนการจัดการเรียนรู้.....	107
ภาพ 10 แสดงหลักสูตรรายวิชา.....	108
ภาพ 11 แสดงการวัดและประเมินผลรายวิชาชีวิตและสังคมไทย.....	109
ภาพ 12 แสดงจุดประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....	109
ภาพ 13 แสดงนักศึกษาเรียนรู้จากหนังสือ AR ตามขั้นตอน.....	110
ภาพ 14 แสดงนักศึกษาเรียนรู้จากสื่อ AR ตามที่ครูสอนมอบหมาย.....	111
ภาพ 15 แสดงนักศึกษารูปผลการเรียนรู้.....	111
ภาพ 16 แสดงหนังสือ AR ประกอบการสอนกิจกรรมที่ 1.....	112
ภาพ 17 แสดงการนำเสนอผลการศึกษาของผู้เรียน.....	113
ภาพ 18 แสดงหนังสือ AR ประกอบการสอนกิจกรรมที่ 2.....	114

ภาพ 19 แสดงผลงานของผู้เรียนจากการลงพื้นที่ในชุมชน เพื่อนำเสนอในสื่อดิจิทัล	115
ภาพ 20 แสดงผู้เรียนสะท้อนผลจากการศึกษาเรียนรู้ร่วมกัน	115
ภาพ 21 แสดงผู้เรียนเลือกประเด็นการศึกษาเรียนรู้ร่วมกัน	116
ภาพ 22 แสดงผู้เรียนแลกเปลี่ยนประเด็นการศึกษาเรียนรู้	116
ภาพ 23 แสดงผู้เรียนสะท้อนผลการศึกษา	117
ภาพ 24 แสดงกรณีศึกษา “ชุมชนคนไร้เสียง”	118
ภาพ 25 แสดงขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้	119
ภาพ 26 แสดงผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	120
ภาพ 27 แสดงผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	121
ภาพ 28 แสดงผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	122
ภาพ 29 แสดงผลงานผู้เรียน	123
ภาพ 30 แสดงวิทัศน์จัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน	124
ภาพ 31 แสดงแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยของวิทยาลัยในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล หรือ PLTC Model	126

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วภายใต้บริบทของโลกาภิวัตน์ มีอิทธิพลต่อการพัฒนาสังคมโลกในทุกด้านรวมทั้งระบบการศึกษา ที่มีการพัฒนาไปตามการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว เพื่อทำให้เกิดความทันสมัยและความอยู่รอดได้ มวลองค์ความรู้ที่มาจากระบบการศึกษาทั้งหมดที่เกิดขึ้นกับสังคมดูเหมือนจะเป็นเครื่องมือที่มีความหมายต่อการพัฒนาทั้งสิ้น ทุกประเทศล้วนนำนวัตกรรมต่าง ๆ ของการพัฒนามาเป็นพลังศรัทธาในการพัฒนาและปฏิรูปอย่างต่อเนื่องเป็นภารกิจที่ยิ่งใหญ่ของผู้มีหน้าที่ในการ “คุมอำนาจทางการศึกษา” สังคมโลกตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันต่างให้ความสำคัญต่อการศึกษาในฐานะเป็นฐานรากที่สำคัญเพื่อการยกระดับพัฒนาวิถีคุณภาพชีวิตของผู้คนในทุกมิติ ด้วยเหตุนี้องค์กรทั้งในระดับสากล ระดับประเทศรวมทั้งระดับชุมชนท้องถิ่นต่างตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ของการศึกษาและให้การสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง ในระดับสากลสหประชาชาติ (UN) ได้มีกำหนดให้การศึกษาเป็นหนึ่งในเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนแห่งสหประชาชาติ 2030 (ธงชัย สมบูรณ์, 2563)

จากสถานการณ์ของสังคมโลกในปัจจุบัน ทำให้การจัดการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงไป โดยการใช้เทคโนโลยีเข้ามาเพื่อเพิ่มขีดความสามารถคนไทยในทุกช่วงวัยให้เต็มศักยภาพ ซึ่งผู้เรียนถือว่าเป็นทรัพยากรบุคคลของชาติที่ต้องได้รับการพัฒนาให้เข้ากับสังคมดิจิทัล อย่างมีภูมิคุ้มกันต่อสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป จึงทำให้ครูผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบและวิธีการการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวทางการจัดการเรียนรู้ ที่คำนึงถึงความหลากหลายของการเรียนรู้ในลักษณะของสหวิทยาการ และไม่เพียงบูรณาการลงไปในการรายวิชาแบบเดิม แต่มุ่งเน้นที่การสำรวจเหตุการณ์ปัจจุบันและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงอย่างเป็นระบบและครอบคลุม ใช้สภาพแวดล้อมจริง ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมแทนที่จะเป็นห้องเรียนแบบเดิม เนื่องจากสภาพจริงนั้นช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง ทำให้ผู้เรียนได้ใช้วิธีการ เครื่องมือ และวัสดุจำเป็นอย่างต่าง ๆ ในสถานการณ์จริงเพื่อแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิต และมีความสำคัญในชุมชน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ว่าทฤษฎีและข้อมูลต่าง ๆ มีประโยชน์ในชีวิตจริง ในขณะที่เดียวกันการมีผู้เชี่ยวชาญจากหลากหลายสาขา รวมอยู่ในชุมชนการเรียนรู้ยังทำให้ผู้เรียนจะได้รับการสนับสนุนให้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ และได้เรียนรู้แนวทางการปฏิบัติหรือการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ รวมทั้งบริบทที่ถูกสร้างขึ้นและสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติในแง่ “ปรากฏการณ์” ไม่สามารถกำหนดไว้ล่วงหน้าได้ คือในช่วงเริ่มต้นของการเรียนรู้ ปรากฏการณ์

ที่ผู้เรียนสนใจอาจจะค่อนข้างคลุมเครือและไม่ชัดเจน แต่จะค่อย ๆ มีความชัดเจนมากขึ้น เนื่องจากผู้เรียนได้สังเกตและทำความเข้าใจบริบทที่กว้างขึ้น (Silander, 2015)

สภาพการณ์ของโลกที่ประเทศต้องเผชิญที่กล่าวมาข้างต้น นำมาซึ่งแนวคิดของการจัดการศึกษา วิสัยทัศน์ วัตถุประสงค์ เป้าหมายการพัฒนาการศึกษา บทบาทของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ยุทธศาสตร์ เป้าหมาย ตัวชี้วัดและแนวทางการพัฒนา รวมทั้งโครงการเร่งด่วนที่สำคัญ และการขับเคลื่อนแผนการศึกษาแห่งชาติสู่การปฏิบัติ ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital technology) เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Application สื่อออนไลน์ และอุปกรณ์ดิจิทัล (Digital devices & Tools) เช่น Smart Phone, Tablet, Computer เป็นต้น เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ของตนเองให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เรียนรู้ได้มากขึ้น เรียนรู้ได้เร็วขึ้น เรียนรู้ได้ ถูกต้องและชัดเจนมากขึ้น เรียนรู้แล้วนำไปใช้ประโยชน์ได้มากขึ้นและใช้เวลาลดลงเป็นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีดิจิทัลกับการเรียนรู้ของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

นอกจากนั้นแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579 ยังมีการวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศ ในการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยทุกช่วงวัย ให้เต็มตามศักยภาพ สามารถแสวงหาความรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยการขับเคลื่อนภายใต้วิสัยทัศน์คนไทยทุกคนได้รับการศึกษา และเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลก ศตวรรษที่ 21 ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญด้านการศึกษา ในฐานะกลไกหลักในการพัฒนาประเทศ มาโดยตลอดเพื่อวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศ โดยมุ่งจัดการศึกษาให้คนไทยทุกคนสามารถเข้าถึงโอกาสและความเสมอภาคในการศึกษาที่มีคุณภาพ พัฒนาระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ พัฒนากำลังคนให้มีสมรรถนะในการทำงานที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศ โดยได้ศึกษาสภาวะการณ์ และบริบทแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อพัฒนาการศึกษาของประเทศ ทั้งด้านความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลแบบก้าวกระโดดที่ส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ภูมิภาค และโลก การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรไปสู่สังคมสูงวัย และทักษะของประชากรในศตวรรษ ที่ 21 ที่ทั่วโลกต่างต้องเผชิญกับความท้าทายและมุ่งพัฒนาประเทศไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมยุค 4.0 รวมทั้งพัฒนาการศึกษาทั้งขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ นอกจากนี้ยังได้ศึกษาปัญหาและความท้าทายของระบบการศึกษา ทั้งที่เกิดจากปัญหาของระบบการศึกษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัลส่งผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมากต่อพฤติกรรมในการใช้ชีวิตรวมถึงการเรียนรู้ โลกแห่งการเรียนรู้ได้พัฒนาไปอย่างมากจากการที่มีระบบอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัล ช่วยให้คนที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกลความเจริญ

สามารถเข้าถึงความรู้ได้ ในขณะที่การเรียนรู้ในพื้นที่ที่ได้ปฏิบัติจริงซึ่งยังเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยพัฒนาเสริมทักษะด้านต่าง ๆ ในหลากหลายมิตินวัตกรรมเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในปัจจุบันได้มีการพัฒนาไปอย่างมาก มีการนำไปปรับประยุกต์ใช้ในวงการต่าง ๆ ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้และการนำไปประยุกต์ใช้ ทั้งต่อผู้เรียน ผู้สอน ผู้ประกอบการรวมถึงคนทั่วไป (สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้, 2563) ประเทศไทยให้ความสำคัญกับการพัฒนาและการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มาใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุน (Enabling Technology) การพัฒนาประเทศมาโดยตลอด โดยมุ่งเน้นให้ประเทศไทยมีโครงสร้างพื้นฐานด้านไอซีที กระจายอย่างทั่วถึงเสมือนบริการสาธารณูปโภคขั้นพื้นฐานทั่วไป ประชาชนมีความรอบรู้เข้าถึง สามารถพัฒนา และใช้ประโยชน์จากสารสนเทศได้อย่างรู้เท่าทัน ประชาชนมีโอกาสในการสร้างรายได้และคุณภาพชีวิตดีขึ้น และไอซีทีมีบทบาทต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม สำหรับปัจจุบันรัฐบาลได้ตระหนักถึงอิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัล ที่มีต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งเป็นทั้งโอกาสและความท้าทายของประเทศไทย ที่จะปรับปรุงทิศทางการดำเนินงานของประเทศ ด้วยการใช้อย่างสูงสุดจากเทคโนโลยีดิจิทัล โดยความท้าทายและโอกาสของประเทศไทยด้านเศรษฐกิจและสังคม ความท้าทายจากพลวัตของเทคโนโลยีดิจิทัล และสถานการณ์การพัฒนาด้านดิจิทัลของประเทศไทยในปัจจุบัน (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2563)

การเรียนรู้แบบ Digital Learning คือ การออกแบบการเรียนรู้ให้ตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียน (ใช้ผู้เรียนเป็นตัวตั้งและบูรณาการ Main concept เข้าไป) ซึ่งผู้สอนควรวิเคราะห์ผู้เรียนให้ชัดเจนก่อนที่จะออกแบบการเรียนรู้ ส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนและส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อรองรับสังคมไทยในยุคดิจิทัลซึ่งองค์ประกอบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อรองรับสังคมในยุคดิจิทัล มี 4 องค์ประกอบ คือ การเรียนรู้เกี่ยวกับดิจิทัล การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และผลิตภาพมีคุณภาพสูง การเปลี่ยนผ่านการเรียนรู้จากยุคเดิมสู่ยุคดิจิทัล ต้องจัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเรียน การทำงาน และการดำรงชีวิต เน้นการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมการค้นคว้าด้วยตนเอง โดยนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนรู้ให้มากที่สุด (อดิพร เกิดเรือง, 2560; วิชัย วงษ์ใหญ่ และคณะ, 2562)

ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและอุปกรณ์ดิจิทัลเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างหลากหลาย เพื่อบรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ ใช้โปรแกรม หรือ application มาช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนวิเคราะห์และเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้สอดคล้องกับบริบทและเป้าหมายของการเรียนรู้ อีกทั้งมีจิตดิจิทัล (Digital mind) หรือการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม และระหว่างที่ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์ พยายามหลีกเลี่ยงการสร้างเงื่อนไขบังคับให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง เพราะเป็น

วิธีการที่ไม่ทำให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเองอย่างยั่งยืน ควรเป็นแนวทางและวิธีการกระตุ้นวินัยในตนเองของผู้เรียนด้วยกระบวนการอื่น ๆ (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2562)

จากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นครูเป็นเพียงผู้ชี้แนะแนวทาง ในการเรียนรู้ตามหลักสูตรและมุ่งการวัดผลและประเมินผล เพื่อดูการพัฒนาการมากกว่าการวัดผลสัมฤทธิ์ และการจัดการศึกษาในยุคดิจิทัลต้องคำนึงถึงการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง เน้นการสร้างสรรค์ปรับแต่งการเรียนรู้ การคิดเชิงวิพากษ์ และการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน เน้นการใช้เครือข่ายออนไลน์ในการจัดการเรียนรู้ สร้างสถานการณ์จำลองให้ผู้เรียนพบประสบการณ์จริง เนื้อหาการเรียนรู้ควรมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้บนเครือข่ายออนไลน์ สามารถสร้างองค์ความรู้แบ่งปันความรู้และเนื้อหาผ่านเครือข่ายออนไลน์ ส่งเสริมความรู้ในโลกแห่งการทำงานมากขึ้น เพื่อรองรับสังคมไทยในยุคดิจิทัล เป็นแนวคิดกลวิธีและแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อหาทางออกให้แก่การพัฒนาระบบการศึกษาของไทย ให้มีความตระหนักรู้ต่อแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมและครอบครัวในยุคต่อ เป็นแนวทางการพัฒนาการศึกษาควบคู่กับการพัฒนาประเทศตามนโยบายของรัฐบาลเกี่ยวกับเศรษฐกิจยุคดิจิทัล ที่กำลังเป็นนโยบายหลักในการพัฒนาสังคม เศรษฐกิจ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีในอนาคต ไปสู่การพัฒนาการศึกษาแบบเป็นพลวัต และแปรเปลี่ยนไปตามความผันแปรของสถานการณ์โลก ทำให้คนไทยเกิดความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เพื่อให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคตต่อไป จึงควรอย่างยิ่งที่จะเปลี่ยนแปลงแนวทางในการจัดการศึกษาใหม่ ทั้งการศึกษาในระบบการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย การอาชีวศึกษา และรวมถึงการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ให้มีความสอดคล้องกับการพัฒนาประเทศที่จะก้าวสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบในอนาคต เพื่อเตรียมผู้เรียนให้พร้อมรับมือกับสังคมในยุคดิจิทัล แนวทางที่สำคัญในการขับเคลื่อนดังกล่าว คือ การนำ Digital Age Education เข้ามาเป็นแนวคิดเชิงปรัชญาในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนามนุษย์ให้เป็นคนที่มีสมบูรณ์ (อติพร เกิดเรื่อง, 2560)

การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของสังคม เศรษฐกิจ และการดำเนินชีวิต จึงได้มีการพัฒนาแนวคิดในการเรียนรู้ที่เรียนว่า “การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน” มาใช้ในระบบการศึกษาเริ่มที่ประเทศฟินแลนด์ เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนของประเทศให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และการพัฒนาผู้เรียนให้มีความพร้อมต่อการใช้ชีวิตในโลกอนาคตซึ่งการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ได้มีการนำปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่น่าสนใจมาเปิดประเด็นให้ผู้เรียนได้เกิดความสงสัยใคร่รู้ กำหนดปัญหา และลงมือปฏิบัติผ่านกระบวนการเรียนรู้ในบริบทจริงที่มีความต่อเนื่องบนฐานทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ในตนเอง ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทหลักในการเรียนรู้ ไม่ใช่เป็นผู้รับการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนแต่เพียงเท่านั้น (อรพรรณ บุตรกัตถัญญ, 2561)

การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และข้อมูลความรู้ คือ ผลที่เกิดจากการแก้ปัญหา สอดคล้องกับการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน หรือแม้กระทั่งการใช้แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolios) จึงเหมาะสมกับลักษณะของ Phenomenon Based Learning ซึ่งทำให้เกิดการบูรณาการข้ามศาสตร์ แต่ก็ไม่ได้ทำให้รายวิชาต่าง ๆ หายไปจากหลักสูตร เป็นการช่วยเสริมให้เนื้อหาสาระในรายวิชาต่าง ๆ มีความหมายสำหรับผู้เรียนมากขึ้น ข้ามขอบเขตข้อจำกัดของรายวิชา กระบวนการเรียนรู้และการสอนจะเริ่มจากปรากฏการณ์ (Phenomenon) ที่พบได้ในโลกแห่งความเป็นจริง มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และข้อมูลความรู้คือผลที่เกิดจากการแก้ปัญหา (Problem - solving) ทำให้ผู้เรียนได้รับมุมมองแบบองค์รวมเกี่ยวกับปรากฏการณ์ต่าง ๆ ภายใต้กระบวนการวิเคราะห์บทบาทของครูในห้องเรียน PhenoBL จึงไม่ใช่แค่การถ่ายทอดความรู้จากครูไปสู่ผู้เรียน แต่เป็นการช่วยพานักเรียนไปสู่เป้าหมาย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจและศึกษาปรากฏการณ์ต่าง ๆ ร่วมกับผู้เรียน สอนนักเรียนถึงวิธีตั้งคำถาม ซึ่งจะนำไปสู่ความน่าสนใจและเป็นโอกาสในการค้นคว้าสิ่งใหม่ ๆ (เรวณี ชัยเชาวรัตน์, 2563)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานนั้น “ปรากฏการณ์ หรือ Phenomenon Based Learning” คือ รูปแบบของระบบสำหรับสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ (systemic model) รวมทั้งรูปแบบเชิงเปรียบเทียบสำหรับสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ (analogous model) หรือแม้กระทั่งเป็นพื้นฐานที่สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนและนำไปสู่สิ่งที่จะเรียนรู้ต่อไปในอนาคต (Mattila, & Silander, 2015) และเนื่องจาก Phenomenon Based Learning ช่วยทำให้เกิดการบูรณาการวิชาต่าง ๆ เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ และใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานจึงเป็นเสมือนกุญแจสำคัญที่สามารถใช้ให้เกิดประโยชน์ ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพราะการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานนั้น มีจุดเริ่มต้นแตกต่างกับการเรียนการสอนแบบเดิมที่คุ้นชิน ซึ่งเนื้อหาต่าง ๆ หรือสาระการเรียนรู้แยกออกเป็นรายวิชาและเนื้อหาย่อย ๆ ก็แยกส่วนออกจากกัน ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ที่จะขับเคลื่อนแผนการจัดการศึกษาไปสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยได้ศึกษาสถานการณ์และบริบทแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อพัฒนาการศึกษาของประเทศ ทั้งด้านความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลแบบก้าวกระโดดที่ส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ภูมิภาค และโลก การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรไปสู่สังคมสูงวัย และทักษะของประชากรในศตวรรษ ที่ 21 ซึ่งทั่วโลกต่างต้องเผชิญกับความท้าทายและมุ่งพัฒนาประเทศไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมยุค 4.0 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ที่ผ่านมามาอาชีวศึกษาได้พัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาบัณฑิตอาชีวศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของประเทศ และมีทักษะ สมรรถนะ ตอบโจทย์ยุคดิจิทัล ที่ไม่ใช่เพียงทำงานเป็น ปฏิบัติงานได้ แต่ต้องมีทักษะคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์

มีทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษทั่วไปและการสื่อสารเพื่ออาชีพ มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยีเพื่อประกอบอาชีพ (บุญรักษ์ ยอดเพชร, 2562)

ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) เพื่อให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามของตนเองและสร้างความรู้ร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้เกิดการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ในสังคมที่คลุมเครือ มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ถือเป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการนำทฤษฎีมาใช้ โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้และได้รับการชี้แนะว่าควรจะเรียนรู้อย่างไร ทำให้มีกระบวนการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบตามลำดับขั้นตอน หรือเรียกว่า “Know how” ผู้เรียนจะสามารถวางแผนกระบวนการเรียนรู้โดยการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่ต้องใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะช่วยให้ผู้เรียนก้าวข้ามสิ่งที่เรียนรู้ในปัจจุบันไปสู่สิ่งที่จะเรียนรู้ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ที่เข้ากับความสำเร็จของเทคโนโลยีสารสนเทศ ดังคำกล่าวของ ฟาฏีนา วงศ์เลขา (2565) ที่กล่าวว่า “โลกคือห้องเรียน” ที่นำเอาความรู้รอบโลกมาไว้ในระบบเครือข่ายดิจิทัล ฉะนั้น เพื่อให้การจัดการกระบวนการจัดการเรียนรู้ในระดับอาชีวศึกษาเหมาะสมกับสมรรถนะของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน Phenomenon Based Learning ที่นำเอาปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมปัจจุบัน มาผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน เปิดกว้างให้ผู้เรียนมีอิสระวิสัยในการคิดด้วยการเรียนรู้แบบพหุมิติ โดยใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือต่าง ๆ ประกอบการเรียนรู้เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้ระหว่างกัน เป็นการเปิดโลกทัศน์การเรียนรู้ใหม่ให้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงของสังคมอย่างมีภูมิคุ้มกัน และส่งเสริมสมรรถนะของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

คำถามการวิจัย

1. สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) เป็นอย่างไร
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) เป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
2. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ด้านเนื้อหา การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับ

1.1 สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ซึ่งพิจารณาตามเกณฑ์การประเมินทักษะดิจิทัล 5 ประเด็น ดังนี้

1.1.1 การแสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญา อย่างสร้างสรรค์ ตรงตามความเป็นจริงในสื่อดิจิทัล

1.1.2 การวิเคราะห์และสืบค้นข้อมูล เพื่อประเมินสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลกในกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

1.1.3 การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และมีจริยธรรม บนพื้นฐานของศาสนธรรม

1.1.4 การประยุกต์ใช้การบริหารจัดการข้อมูลบนสื่อดิจิทัล ในการดำเนินชีวิตของตนเอง

1.1.5 การปฏิบัติตนเป็นพลโลกที่ดีและสืบสานอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย

1.2 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ในด้านต่าง ๆ ที่ครอบคลุม 5 มิติของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ได้แก่

มิติที่ 1 ความเป็นองค์รวม (Holisticity) ครูผู้สอนจัดการเรียนรู้โดยใช้ความหลากหลายของการเรียนรู้ในลักษณะของสหวิทยาการมาบูรณาการลงไป ในรายวิชา โดยมุ่งเน้นที่การสำรวจเหตุการณ์ปัจจุบัน และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงอย่างเป็นระบบและครอบคลุม

มิติที่ 2 สภาพจริง (Authenticity) ครูผู้สอนใช้สภาพแวดล้อมจริงมาสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง ทำให้ผู้เรียนได้ใช้วิธีการ เครื่องมือ และวัสดุจำเป็นต่าง ๆ ในสถานการณ์จริงเพื่อแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิต

มิติที่ 3 บริบท (Contextuality) ครูผู้สอนจัดการเรียนรู้โดยใช้ “ปรากฏการณ์” ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมมาให้ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์เพื่อหาคำตอบ ภายใต้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบการสืบค้นความรู้

มิติที่ 4 การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Inquiry Learning) ครูผู้สอนเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามของตนเองและสร้างความรู้ร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้ปรากฏการณ์ที่อาจจะคลุมเครือ ไม่ชัดเจน มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

มิติที่ 5 กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) ครูผู้สอนใช้การตั้งสมมติฐาน และการนำทฤษฎี มาใช้โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้และได้รับการชี้แนะว่าควรจะเรียนรู้อย่างไร ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนก้าวข้ามสิ่งที่เรียนรู้ในปัจจุบันไปสู่สิ่งที่จะเรียนรู้ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการพิจารณาเกณฑ์การประเมินทักษะพลเมืองดิจิทัล ทั้ง 5 ประเด็นและการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่ครอบคลุมมิติต่าง ๆ 5 มิติ ผู้วิจัยจึงกำหนดประเด็นการศึกษาข้อมูลในด้านเนื้อหาเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) เป็น 5 ประเด็น ดังนี้

1.3 การพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประกอบด้วย

ด้านที่ 1 แสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญา อย่างสร้างสรรค์ ตรงตามความเป็นจริงในสื่อดิจิทัล ได้แก่ นักศึกษามีทักษะการแสดงความรู้เกี่ยวกับสังคมอย่างสร้างสรรค์ ตรงตามความเป็นจริงในสื่อดิจิทัล และนักศึกษามีทักษะการแสดงความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ตรงตามความเป็นจริงในสื่อดิจิทัล

ด้านที่ 2 วิเคราะห์และสืบค้นข้อมูล เพื่อประเมินสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลกในกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ได้แก่ นักศึกษามีทักษะด้านการสืบค้นข้อมูล เพื่อประเมินสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลกในสื่อดิจิทัล และนักศึกษามีทักษะด้านการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อประเมินสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลกในสื่อดิจิทัล

ด้านที่ 3 ใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และมีจริยธรรมบนพื้นฐานของศาสนธรรม ได้แก่ นักศึกษามีทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และนักศึกษามีทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม บนพื้นฐานของศาสนธรรม

ด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้การบริหารจัดการข้อมูลบนสื่อดิจิทัล ในการดำเนินชีวิตของตนเอง ได้แก่ นักศึกษามีทักษะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการบริหารจัดการข้อมูลตนเองบนสื่อดิจิทัล และนักศึกษามีทักษะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการดำเนินชีวิตของตนเอง

ด้านที่ 5 ปฏิบัติตนเป็นพลโลกที่ดีและสืบสานอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย ได้แก่ นักศึกษาปฏิบัติตนเป็นพลโลกที่ดี บนสื่อดิจิทัล และนักศึกษาปฏิบัติตนเพื่อร่วมสืบสานอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย บนสื่อดิจิทัล

2. ด้านประชากร กลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method) โดยการออกแบบการวิจัยที่ดำเนินการตามลำดับสำรวจผลในรูปแบบ The Explanatory Sequential Design (Creswell, 2018) จึงใช้ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ดังนี้

2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 1

ขั้นตอนที่ 1 การเก็บข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม จำนวน 354 ชุด โดยมีขั้นตอนการเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. ประชากรการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยในสังกัดคณะกรรมการการอาชีวศึกษา อำเภอเมืองจังหวัดพิษณุโลก จำนวน 5 วิทยาลัย ได้แก่ วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก จำนวน 2,096 คน วิทยาลัยเทคนิคสองแคว จำนวน 172 คน วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก จำนวน 1,392 คน วิทยาลัยพณิชยการบึงพระพิษณุโลก จำนวน 411 คน วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก จำนวน 394 คน จำนวนทั้งสิ้น 4,465 คน (ข้อมูลปีการศึกษา 2564) เมื่อได้ประชากรแล้วผู้วิจัยได้นำไปสุ่มตามสูตรของ Krejcie & Morgan ตามรายละเอียดที่แสดงในข้อที่ 2

2. กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มที่เก็บข้อมูล สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) โดยได้มาจากการสุ่มตามสูตรของ Krejcie & Morgan ดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงการสุ่มกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) โดยได้มาจากการสุ่มตามสูตรของ Krejcie & Morgan

ที่	วิทยาลัย	ประชากร (คน)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)	ร้อยละของ กลุ่มตัวอย่าง
1	วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก	2,096	166	46.89%
2	วิทยาลัยเทคนิคสองแคว	172	13	3.67%
3	วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก	1,392	109	30.80%
4	วิทยาลัยพณิชยการบึงพระพิษณุโลก	441	35	9.90%
5	วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก	394	31	8.75%
	รวม	4,465	354	100.00

ที่มา: Krejcie, & Morgan, 1970

ขั้นตอนที่ 2 จากการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและปัญหา ด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ในขั้นตอนที่ 1 ครบถ้วนแล้ว เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเพื่อนำมาพัฒนาและแก้ไขปัญหาระบบการจัดการเรียนรู้ รายวิชาชีวิตกับสังคมไทยโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ผู้วิจัย จึงดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนที่ 2 โดยใช้แบบสัมภาษณ์ จำนวน 15 ชุด โดยมีกลุ่ม ผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

1. ผู้สอนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) จำนวน 5 คน (วิทยาลัย ละ 1 คน) ได้แก่ วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก วิทยาลัยเทคนิคสองแคว วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก วิทยาลัยพัฒนการบึงพระพิษณุโลก และวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก เพื่อให้ข้อมูลและสะท้อนผล การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยแก่ผู้วิจัย

2. ผู้เรียนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) จำนวน 10 คน (วิทยาลัยละ 2 คน) ได้แก่ วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก วิทยาลัยเทคนิคสองแคว โดยครูผู้สอนเลือกนักศึกษาที่สนใจในการเรียนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยมาก 1 คน และนักศึกษา ที่สนใจในการเรียนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยน้อย 1 คน เพื่อให้ข้อมูลแก่ผู้วิจัย

2.2 กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 2

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย แผนกวิชาช่างยนต์ จำนวน 40 คน ที่กำลัง ศึกษาในภาคเรียนที่ 1 การศึกษา 2565 โดยเป็นกลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้เทคโนโลยีในการศึกษาเรียนรู้ ค่อนข้างน้อย ซึ่งแตกต่างจากนักศึกษาวิทยาลัยอื่น ๆ ที่เรียนในกลุ่มวิชาพาณิชยกรรมที่มีการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นประจำอย่างต่อเนื่อง จึงต้องได้รับการพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลให้เพิ่มสูงขึ้น เพื่อนำไปใช้ในการประกอบวิชาชีพในอนาคต

3. **ด้านระยะเวลา** เดือนเมษายน 2565 - เดือนเมษายน 2566

4. **ด้านพื้นที่** ผู้วิจัยใช้พื้นที่การศึกษา คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยในสังกัดคณะกรรมการการอาชีวศึกษา อำเภอเมืองจังหวัดพิษณุโลก จำนวน 5 สถานศึกษา ได้แก่ วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก วิทยาลัยเทคนิคสองแคว วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก วิทยาลัยพัฒนการบึงพระพิษณุโลก และวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์ทางสังคมต่าง ๆ เป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยอาศัยแนวคิดพื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เองภายใต้ 5 มิติสำคัญ ดังนี้

มิติที่ 1 ความเป็นองค์รวม (Holisticity) ครูผู้สอนจัดการเรียนรู้โดยใช้ความหลากหลายของการเรียนรู้ในลักษณะของสหวิทยาการมาบูรณาการลงไปในรายวิชา โดยมุ่งเน้นที่การสำรวจเหตุการณ์ปัจจุบันและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงอย่างเป็นระบบและครอบคลุม

มิติที่ 2 สภาพจริง (Authenticity) ครูผู้สอนใช้สภาพแวดล้อมจริงมาสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง ทำให้ผู้เรียนได้ใช้วิธีการ เครื่องมือ และวัสดุจำเป็นอย่างต่าง ๆ ในสถานการณ์จริงเพื่อแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิต

มิติที่ 3 บริบท (Contextuality) ครูผู้สอนจัดการเรียนรู้โดยใช้ “ปรากฏการณ์” ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมมาให้ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์เพื่อหาคำตอบ ภายใต้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลประกอบการสืบค้นความรู้

มิติที่ 4 การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Inquiry Learning) ครูผู้สอนเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามของตนเองและสร้างความรู้ร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้ปรากฏการณ์ที่อาจจะคลุมเครือ ไม่ชัดเจน มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

มิติที่ 5 กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) ครูผู้สอนใช้การตั้งสมมติฐานและการนำทฤษฎี มาใช้โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้และได้รับการชี้แนะว่าควรจะเรียนรู้อย่างไร ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนก้าวข้ามสิ่งที่ยังไม่รู้ในปัจจุบันไปสู่สิ่งที่จะเรียนรู้ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ทักษะพลเมืองดิจิทัล คือ พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสม มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม มีความเห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น ในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย

2.1 การแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัล คือ แสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญา อย่างสร้างสรรค์ ตรงตามความเป็นจริงในสื่อดิจิทัล ได้แก่ นักศึกษามีทักษะการแสดงความรู้เกี่ยวกับสังคมอย่างสร้างสรรค์ตรงตามความเป็นจริงในสื่อดิจิทัล และนักศึกษามีทักษะการแสดงความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ตรงตามความเป็นจริงในสื่อดิจิทัล

2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัล คือ วิเคราะห์และสืบค้นข้อมูล เพื่อประเมินสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลกในกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ได้แก่ นักศึกษามีทักษะด้านการสืบค้นข้อมูล เพื่อประเมินสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลกในสื่อดิจิทัล และนักศึกษามีทักษะด้านการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อประเมินสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลกในสื่อดิจิทัล

2.3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล คือ ใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และมีจริยธรรมบนพื้นฐานของศาสนธรรม ได้แก่ นักศึกษามีทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และนักศึกษามีทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม บนพื้นฐานของศาสนธรรม

2.4 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล คือ ประยุกต์ใช้การบริหารจัดการข้อมูลบนสื่อดิจิทัล ในการดำเนินชีวิตของตนเอง ได้แก่ นักศึกษามีทักษะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการบริหารจัดการข้อมูลตนเองบนสื่อดิจิทัล และนักศึกษามีทักษะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการดำเนินชีวิตของตนเอง

2.5 การปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัล คือ ปฏิบัติตนเป็นพลโลกที่ดีและสืบสานอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย ได้แก่ นักศึกษาปฏิบัติตนเป็นพลโลกที่ดี บนสื่อดิจิทัล และนักศึกษาปฏิบัติตนเพื่อร่วมสืบสานอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย บนสื่อดิจิทัล

3. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) คือ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยผู้ที่เรียนจบระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) นั้น จะเทียบเท่าวุฒิมอนุปริญญา จำนวน 5 สถานศึกษา ได้แก่ วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก วิทยาลัยเทคนิคสองแคว วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก วิทยาลัยพัฒนวิชาการบึงพระพิษณุโลก และวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก

4. วิชาชีวิตกับสังคมไทย คือ รายวิชาในกลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ (วิชาบังคับ) ตามโครงสร้างหลักสูตรการเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) จำนวน 3 หน่วยกิต ซึ่งจัดการเรียนรู้อุ้ การเรียนการสอนในรายวิชาเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในชีวิตและสังคมไทย ทั้งในอดีต ปัจจุบันและอนาคต

5. นวัตกรรมเทคโนโลยีโลกเสมือน (Augmented Reality: AR) คือ การรวมสภาพแวดล้อมจริงกับวัตถุเสมือนเข้าด้วยกันในเวลาเดียวกัน โดยวัตถุเสมือนนั้น ได้แก่ ภาพ วิดีโอ เสียง หรือข้อมูลต่าง ๆ ที่ประมวลผลมาจากคอมพิวเตอร์ มือถือ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์สวมใส่ขนาดเล็กต่าง ๆ และทำให้เราสามารถตอบสนองกับสิ่งที่จำลองนั้นได้

6. การประเมินแบบพหุมิติ คือ การประเมินผู้เรียนด้วยเครื่องมือการประเมินที่หลากหลาย ประกอบด้วย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (K) แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมมีส่วนร่วม (P) แบบประเมินทักษะพลเมืองดิจิทัล (P) แนวคำถามในการสัมภาษณ์ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ (A)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตและสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) จะทำให้เกิดประโยชน์ ดังนี้

1. นักศึกษาได้รับการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์ฐาน ซึ่งเกิดขึ้นจริงในสภาพแวดล้อม สังคม และได้เพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะพลเมืองดิจิทัล สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันในการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

2. ครูผู้สอนในสังกัดคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ทุกรายวิชา

3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สามารถนำไปเผยแพร่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาสำหรับนักเรียนนักศึกษาโดยทั่วไปได้ และเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์และปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

4. นักศึกษามีความเป็นพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย สามารถแสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมแลภูมิปัญญา อย่างสร้างสรรค์ ตรงตามความเป็นจริงในสื่อดิจิทัล สามารถวิเคราะห์และสืบค้นข้อมูล เพื่อประเมินสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลก ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และมีจริยธรรมบนพื้นฐานของศาสนธรรม และประยุกต์ใช้การบริหารจัดการข้อมูลบนสื่อดิจิทัล ในการดำเนินชีวิตของตนเอง และปฏิบัติตนเป็นพลโลกที่ดีและสืบสานอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย

5. นักศึกษามีสมรรถนะรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยเพิ่มสูงขึ้น สามารถแสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย หลักธรรมมาภิบาล หลักธรรมในการพัฒนางาน พัฒนาคน และสังคม สันติวัฒนธรรมความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ และหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สามารถ วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมไทยกับสังคมโลกบนพื้นฐานของศาสนธรรม สามารถประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในอาชีพและการดำเนินชีวิต โดยปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีในสังคมระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข และสืบสาน ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ผู้รายงานได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัยและรายงานที่เกี่ยวข้อง ซึ่งนำเสนอรายละเอียดเป็นลำดับดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning: PhenoBL)

1.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning: PhenoBL)

1.2 ลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning: PhenoBL)

1.3 แนวคิดต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning: PhenoBL)

1.4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning: PhenoBL)

1.5 วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning: PhenoBL) และบทบาทของผู้เรียน

2. ทักษะพลเมืองดิจิทัล

2.1 ความเป็นพลเมืองดิจิทัล: พลเมืองแห่งศตวรรษที่ 21

2.2 ทักษะพลเมืองดิจิทัล

2.3 สมรรถนะทักษะพลเมืองดิจิทัลขององค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO)

2.4 สิทธิและความรับผิดชอบแห่งศตวรรษที่ 21

2.5 สิทธิของพลเมืองดิจิทัล

3. หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

3.1 หลักเกณฑ์และแนวปฏิบัติการจัดการอาชีวศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

3.2 มาตรฐานอาชีพกับหลักสูตรฐานสมรรถนะ

3.3 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563

3.4 รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย

4. เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกแห่งความจริง (Augmented Reality: AR)

5. ปรัชญาการศึกษา: ปรัชญากระบวนการทัศน์หลังนวยุค

6. การวิจัยแบบแผนผสมวิธี (Mixed Method) แบบแผนแบบคู่ขนาน (The Convergent Design)

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยในประเทศ

7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

8. กรอบแนวคิดการวิจัย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning: PhenoBL)

1. การจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning: PhenoBL)

การจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based learning: PhenoBL) หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปรากฏการณ์ต่าง ๆ เป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยอาศัยแนวคิดพื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เอง (Constructivism) ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project based learning) ฯลฯ โดยการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (PhenoBL) เป็นการบูรณาการแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary Integration) ซึ่งลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานนั้นคือ เน้นการเรียนรู้แบบสหวิทยาการ (Inter Disciplinarily) โดยไม่แบ่งรายวิชาเหมือนการจัดการศึกษาทั่วไป และเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์ที่เป็นสภาพจริง (ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต ปัจจุบัน หรือปรากฏการณ์ที่มีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้น) โดยในการเรียนรู้นั้นจะเน้นการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) เช่น ใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน เน้นให้นักเรียนได้สืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเอง ได้สังเคราะห์ความรู้ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ทั้งนี้ในประเทศฟินแลนด์ก็ได้ปฏิรูปการศึกษาในประเทศ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (PhenoBL) ซึ่งสิ่งที่เปลี่ยนไปในระบบการศึกษาอย่างชัดเจน คือ (เรวณี ชัยเชาวรัตน์, 2563)

1. ในหลักสูตรของประเทศฟินแลนด์ได้มีการกำหนดให้ในหนึ่งปีการศึกษาจะต้องมีการจัดการเรียนรู้แบบ PhenoBL อย่างน้อย 1 ครั้ง

2. คณะครูจะต้องส่งเสริมให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้ในรายวิชาอื่น ๆ เพื่อให้เข้ากับบริบทเพื่อทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันกับรายวิชาของตนเอง (Cross curricular learning)

3. สารวิชาต่าง ๆ ยังคงแยกสอนตามรายวิชา แต่เน้นการบูรณาการระหว่างรายวิชามากขึ้นซึ่งมีนักการศึกษาได้ให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

Nuora, & Valisaari (2019) ให้ความหมายว่า เป็นการเรียนรู้แบบสหวิทยาการเกี่ยวกับปรากฏการณ์ธรรมชาติของโลกแห่งความจริงในมุมมองที่หลากหลาย เน้นกระบวนการเชิงบูรณาการระหว่างสารรายวิชาต่าง ๆ และหัวข้อประเด็นที่สนใจ

Mattila, & Silander (2015) ให้ความหมายว่า เป็นการเรียนรู้แบบองค์รวมนำปรากฏการณ์ของโลกแห่งความจริง เป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ ซึ่งปรากฏการณ์ที่ใช้จะต้องมีความสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน ผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะจากการศึกษา ปรากฏการณ์แบบสหวิทยาการภายใต้บริบทที่เชื่อมโยงกัน

Butkatunyoo (2018) ให้ความหมายว่า เป็นการเรียนที่เริ่มด้วยปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริง นำไปสู่การเรียนรู้แบบสหวิทยาการในมุมมองที่หลากหลาย โดยใช้เทคนิค วิธีการ และเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะของผู้เรียนข้ามศาสตร์วิชาภายใต้บริบทที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง

Daehler, & Folsom (2016) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำความเข้าใจปรากฏการณ์ผ่านการใช้ข้อเท็จจริง ความคิดรวบยอด และการฝึกปฏิบัติจริง ข้อมูลและทักษะใหม่ที่ได้รับจะถูกใช้ประกอบการศึกษาปรากฏการณ์ ซึ่งการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ข้อมูลใหม่ที่ได้รับจะมีคุณค่าในทันที

Kirsti Lonka (2563) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นการเรียนแบบองค์รวม ซึ่งมีพื้นฐานจากความคิดว่า นักเรียนต้องเรียนรู้ที่จะร่วมมือกันเพื่อสร้างทางออกใหม่ ๆ และผสมผสานความรู้จากวิชาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตจริง

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์ต่าง ๆ เป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยอาศัยแนวคิดพื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เอง (Constructivism) ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นการบูรณาการแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary Integration)

จากแนวคิดของนักการศึกษาผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning: PhenoBL) เน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่นำเอาปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมปัจจุบัน มาผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน เปิดกว้างให้ผู้เรียนมีอิสระวิสัยในการคิดด้วยการเรียนรู้แบบพหุมิติ โดยใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือต่าง ๆ ประกอบการเรียนรู้

เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้ระหว่างกัน เป็นการเปิดโลกทัศน์การเรียนรู้ใหม่ให้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงของสังคมอย่างมีภูมิคุ้มกันและส่งเสริมสมรรถนะของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

2. ลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning: PhenoBL)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน คือ การสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียน (Constructivism) ซึ่งเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และข้อมูลความรู้คือ ผลที่เกิดจากการแก้ปัญหา (Problem-solving) ซึ่งข้อค้นพบเล็ก ๆ เหล่านี้เป็นเสมือนชิ้นส่วนที่ประกอบกันแล้วเหมาะสมกับแต่ละสถานการณ์ในเวลานั้น โดยการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมักจะเกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมของการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง (Collaborative) และยังสนับสนุนทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมและทฤษฎีสังคมวัฒนธรรม ที่อธิบายว่าข้อมูลความรู้ต่าง ๆ นั้นไม่ได้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของบุคคล แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาจากบริบททางสังคม เช่น ระบบภาษา สูตรคณิตศาสตร์ และเครื่องมือการคิดต่าง ๆ ที่สำคัญคือ ไม่ใช่ว่าผู้เรียนทุกคนจะต้องสร้างองค์ความรู้ขึ้นมาใหม่ด้วยตนเองเท่านั้น แต่ผู้เรียนสามารถใช้ข้อมูลความรู้และเครื่องมือในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทางสังคมวัฒนธรรมได้อีกด้วย (Silander, 2015) แนวคิดนี้จึงเป็นแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน หรือแม้กระทั่งการใช้แฟ้มสะสมผลงาน หรือ Portfolios จึงเหมาะสมกับลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning) ซึ่งทำให้เกิดการบูรณาการข้ามศาสตร์ แต่ก็ไม่ได้ทำให้รายวิชาต่าง ๆ หายไปจากหลักสูตร ทว่าเป็นการช่วยเสริมให้เนื้อหาสาระในรายวิชาต่าง ๆ มีความหมายสำหรับผู้เรียนมากขึ้น (Zhukov, 2015) และแม้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning) จะมีความคล้ายคลึงกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน แต่จุดเริ่มต้นกลับต่างกัน เพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน จะเริ่มด้วยการสังเกตปรากฏการณ์จากมุมมองที่แตกต่างกันซึ่ง Silander (2015) ได้อธิบายคุณลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning: PhenoBL) จะมีลักษณะ 5 ประการ คือ (Silander, 2015)

1. **เป็นองค์รวม (holisticity)** หมายถึง ความหลากหลายของการเรียนรู้ในลักษณะของสหวิทยาการ และไม่เพียงบูรณาการลงไปในรายวิชาแบบเดิม แต่มุ่งเน้นที่การสำรวจเหตุการณ์ปัจจุบันและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงอย่างเป็นระบบและครอบคลุม

2. **มีสภาพความเป็นจริง (authenticity)** หมายถึง ใช้สภาพแวดล้อมจริงแทนที่จะเป็นห้องเรียนแบบเดิม เนื่องจากสภาพจริงนั้นช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง ทำให้ผู้เรียนได้ใช้วิธีการ เครื่องมือ และวัสดุจำเป็นอย่างต่าง ๆ ในสถานการณ์จริงเพื่อแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิต และมีความสำคัญ

ในชุมชน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ว่าทฤษฎีและข้อมูลต่าง ๆ มีประโยชน์ในชีวิตจริง ในขณะเดียวกัน การมีผู้เชี่ยวชาญจากหลากหลายสาขารวมอยู่ในชุมชนการเรียนรู้ยังทำให้ผู้เรียนจะได้รับการสนับสนุนให้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ และได้เรียนรู้แนวทางการปฏิบัติหรือการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้

3. สอดคล้องกับบริบท (contextuality) ซึ่งมีความหมายรวมทั้งบริบทที่ถูกสร้างขึ้นและสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ ในแง่นี้ “ปรากฏการณ์” ไม่สามารถกำหนดไว้ล่วงหน้าได้ คือในช่วงเริ่มต้นของการเรียนรู้ ปรากฏการณ์ที่ผู้เรียนสนใจอาจจะค่อนข้างคลุมเครือและไม่ชัดเจน แต่จะค่อย ๆ มีความชัดเจนมากขึ้นเนื่องจากผู้เรียนได้สังเกตและทำความเข้าใจบริบทที่กว้างขึ้น

4. เรียนรู้ผ่านการสืบสอบโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based inquiry learning) กระบวนการเรียนรู้นี้ทำให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามของตนเองและสร้างความรู้ร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้ปรากฏการณ์ที่อาจจะคลุมเครือ ไม่ชัดเจน มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

5. ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ (learning process) ซึ่งถือเป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการตั้งสมมติฐานและการนำทฤษฎีมาใช้ โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้และได้รับการชี้แนะว่าควรจะเรียนรู้อย่างไร ทำให้มี “Know how” และในระดับที่สูงขึ้นผู้เรียนจะสามารถวางแผนกระบวนการเรียนรู้โดยการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่ต้องใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนก้าวข้ามสิ่งที่เรียนรู้ในปัจจุบันไปสู่สิ่งที่จะเรียนรู้ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ Daehler & Folsom ได้ให้เสนอแนะขั้นตอนการนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานไปประยุกต์ใช้ ดังนี้ (Daehler, & Folsom, 2016)

5.1 เลือกปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ ครูจะต้องเป็นผู้ที่คัดเลือกปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นจริง โดยพิจารณาจากเหมาะสมความสอดคล้องกับประสบการณ์และบริบทของนักเรียน และที่สำคัญต้องเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมที่มีความน่าสนใจ รวมทั้ง นำค้นหาต่อทั้งตัวนักเรียนและตัวของครูเอง (Daehler, & Folsom, 2016)

5.2 วิเคราะห์คุณค่าของบทเรียน ครูจะต้องเป็นผู้ที่พิจารณาว่าตัวของนักเรียนจะได้เรียนรู้อะไรบ้างจากปรากฏการณ์ที่ศึกษา และจะมีการประยุกต์ความรู้ต่าง ๆ ที่มีไปสู่ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างไร ซึ่งในบางปรากฏการณ์อาจจะมีบางประเด็นที่ศึกษาไม่เหมาะสมกับนักเรียนหรือไม่สามารถทำให้นักเรียนไปสู่จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ที่สำคัญได้ ครูอาจจะต้องออกแบบการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมเสริมเพิ่มเติมขึ้นมา ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ของนักเรียนได้ตรงตามเป้าหมาย หรืออาจจะต้องใช้ผู้เชี่ยวชาญหรือมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ มาช่วยออกแบบด้วยก็ได้ (Daehler, & Folsom, 2016)

5.3 วางลำดับกิจกรรม ครูสังเกตปรากฏการณ์และมีการระดมความคิดแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับนักเรียน เพื่อสำรวจแนวคิดและนำไปสู่การตั้งคำถาม โดยครูต้องกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในแสดงออกทางความคิดอย่างอิสระ พยายามให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากที่สุด เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและมองเห็นความเป็นไปได้เกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น รวมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนอยากเรียนรู้เกี่ยวกับปรากฏการณ์นั้น ๆ และสนับสนุนให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ (Daehler, & Folsom, 2016)

5.4 วางแผนการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน ครูให้นักเรียนเขียนคำอธิบาย ออกแบบสไลด์นำเสนอ สรุปลงในรูปของโปสเตอร์ นำเสนอปากเปล่า หรือแสดงออกในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวคิดหรือความรู้ที่นักเรียนสร้างขึ้นรวมทั้งสะท้อนให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้ความรู้จากการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้อย่างเกิดประโยชน์ (Daehler, & Folsom, 2016)

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา ได้ให้ลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน Phenomenon Based learning ไว้ว่า การใช้ปรากฏการณ์ใกล้ตัวของนักเรียน ซึ่งต้องมีความสอดคล้องกับหลักสูตร มาจัดการเรียนรู้และกระตุ้นให้นักเรียนขยายของเขตองค์ความรู้ของตนจนเกิดเป็นสมรรถนะ ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน ดังนี้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2562)

1. เลือกปรากฏการณ์ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ Phenomenon Based Learning ซึ่งต้องมีลักษณะเป็นปรากฏการณ์ที่ใกล้ตัวนักเรียน หรือมีความสำคัญต่อชีวิตของนักเรียน โดยอาจเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นไปแล้วกำลังเกิดขึ้น หรือกำลังจะเกิดขึ้นก็ได้ ซึ่งปรากฏการณ์นี้ต้องมีความสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดตามหลักสูตร

2. ใช้กระบวนการ PEE ในการจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์ที่เลือก โดยแต่ละขั้นตอนของกระบวนการ มีรายละเอียดดังนี้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2562)

2.1 P (Planning) คือ การวางแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีการวางแผนร่วมกันระหว่างครูผู้สอน ในแต่ละวิชาเริ่มต้นจากการคัดเลือกเนื้อหาจากมาตรฐานและตัวชี้วัดที่สามารถจัดการเรียนรู้ร่วมกันได้ แล้วร่วมกันออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อธรรมชาติวิชานั้น ตัวอย่างเช่น วิชาสังคมศึกษา และวิทยาศาสตร์ที่รวมการจัดการเรียนรู้เรียนฟิสิกส์นิวเคลียร์ โดยยกประวัติศาสตร์ช่วงสงครามโลกครั้งที่สองมาจัดการเรียนรู้ร่วมกับการค้นพบองค์ประกอบของอะตอม จนถึงการนำเอาความรู้ที่ได้ไปใช้พัฒนาระเบิดปรมาณู

2.2 E (Execution) คือ การดำเนินการจัดการเรียนรู้ จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยการค้นคว้าอย่างหลากหลาย ออกแบบการประเมินเชิงปฏิบัติในการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง อภิปรายโต้เถียงเชิงวิชาการเพื่อพัฒนาความรู้ของตนเอง โดยครูทำหน้าที่เป็น

ผู้อำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งให้แรงเสริมทางบวกแก่นักเรียนให้เกิดความมุ่งมั่นตั้งใจ และกล้าที่แสดงความเป็นตัวตนของตนเอง

2.3 E (Evaluation) คือ การประเมิน เป็นการประเมินระหว่างเรียนที่สะท้อนให้เห็นพัฒนาการของผู้เรียน โดยมีลักษณะการประเมินที่หลากหลาย เช่น การประเมินโดยครู เพื่อน ผู้ปกครอง และผู้เรียน ประเมินตนเอง จุดมุ่งหมายของการประเมินที่ไม่ใช่มุ่งเน้นเกรดหรือผลการเรียน แต่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาตัวเองยิ่งขึ้น โดยที่ทุกคนสามารถพัฒนางานของตนเองในกรอบที่กำหนด ซึ่งการประเมินอาจกำหนดคะแนนให้อยู่ในรายวิชาใดรายวิชาหนึ่ง แต่มีการประเมินร่วมกันของครูมากกว่าหนึ่งคน หรือกำหนดให้อยู่ในรายวิชาทั้งสองวิชาก็ได้ตามความเหมาะสม

3. แนวคิดต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning: PhenoBL) (สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2562)

3.1 ความรับผิดชอบ (Responsibility) ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย โดยครูต้องวางแผนอย่างรอบคอบว่างานที่มอบหมายนั้นท้าทาย และเหมาะสมต่อความสามารถของผู้เรียน

3.2 การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Moving school) เน้นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นกิจกรรมเชิงกายภาพ (Physical activity) ซึ่งผู้เรียนสามารถสังเกตปรากฏการณ์ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า และปฏิบัติได้ เพื่อนำไปเชื่อมโยงกับองค์ความรู้ที่ค้นคว้าเพิ่มเติมในการทำความเข้าใจตีความ และลงข้อสรุปจากปรากฏการณ์นั้น ๆ

3.3 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับผู้ปกครอง (Interaction between school and parents) ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียน

3.4 โครงสร้างการศึกษา (The structure of the school day) เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้มีความยืดหยุ่นและเหมาะสม กับเนื้อหา

3.5 การเรียนรู้เน้นการปฏิบัติ (Action based learning) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติ เช่น บทบาทสมมติ (role play) การแสดง (drama) การอภิปราย (debate) ความร่วมมือร่วมใจ (Co-operative)

3.6 การใช้เทคโนโลยีใหม่ (New technology) มีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่ ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้

3.7 การเรียนรู้บนความแตกต่าง (Together) ในการจัดการเรียนรู้นักเรียนต่างอายุสามารถจับกลุ่มหรือข้ามระดับชั้น เพื่อเรียนรู้ร่วมกันได้ และเมื่อมีการจับกลุ่มนักเรียนที่มีอายุต่างกันหรือข้ามระดับชั้น นักเรียนที่มีอายุมากกว่าจะ รับผิดชอบดูแลนักเรียนที่มีอายุน้อยกว่า

3.8 การเลือกสถานที่การเรียนรู้ (Alternative to working in a traditional classroom) นักเรียนสามารถเลือกสถานที่ในการเรียนได้ ซึ่งอาจเป็นภายในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียน ขึ้นอยู่กับลักษณะการทำงาน รวมถึงธรรมชาติของวิชาที่ได้รับการมอบหมายชิ้นงานนั้น

3.9 การรับฟังข้อเสนอแนะ (Feedback) มีการสะท้อนผลโดยใช้ลักษณะการสะท้อนผลเชิงบวกเพื่อกระตุ้นนักเรียนสามารถ พัฒนาได้อย่างเหมาะสม

4. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning: PhenoBL) (สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2562)

1. เลือกปรากฏการณ์ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ PhenoBL ซึ่งต้องมีลักษณะเป็นปรากฏการณ์ที่ใกล้ตัวนักเรียน หรือมีความสำคัญต่อชีวิตของนักเรียน โดยอาจเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นไปแล้ว กำลังเกิดขึ้น หรือกำลังจะเกิดขึ้นก็ได้ ซึ่งปรากฏการณ์นี้ต้องมีความสอดคล้องกับทักษะดิจิทัลและสมรรถนะของผู้เรียนตามหลักสูตร

2. ใช้กระบวนการ PEE ในการจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์ที่เลือก โดยแต่ละขั้นตอนของกระบวนการ มีรายละเอียดดังนี้

2.1 การวางแผนการจัดการเรียนรู้ (P: Planning) คือ การวางแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีการวางแผนร่วมกันระหว่างครูผู้สอน ในแต่ละวิชาเริ่มต้นจากการคัดเลือกเนื้อหาจากมาตรฐานและตัวชี้วัดที่สามารถจัดการเรียนรู้ร่วมกันได้ แล้ว ร่วมกันออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อธรรมชาติวิชานั้น ตัวอย่างเช่น วิชาสังคมศึกษาและวิทยาศาสตร์ที่รวมการจัดการเรียนรู้เรียนฟิสิกส์นิวเคลียร์โดยยกประวัติศาสตร์ช่วงสงครามโลกครั้งที่สองมาจัดการเรียนรู้ร่วมกับการค้นพบองค์ประกอบของอะตอมจนถึงการนำเอาความรู้ที่ได้ไปใช้พัฒนาระเบิดปรมาณู

2.2 การดำเนินการจัดการเรียนรู้ (E: Execution) คือ การดำเนินการจัดการเรียนรู้ จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยการค้นคว้าอย่างหลากหลาย ออกแบบการประเมินเชิงปฏิบัติในการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง อภิปรายโต้เถียงเชิงวิชาการเพื่อพัฒนาความรู้ของตนเอง โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งให้แรงเสริมทางบวกแก่นักเรียนให้เกิดความมุ่งมั่นตั้งใจ และกล้าที่แสดงความเป็นตัวตนของตนเอง

2.3 การประเมิน (E: Evaluation) คือ การประเมินระหว่างเรียนที่สะท้อนให้เห็นพัฒนาการของผู้เรียน โดยมีลักษณะการประเมินที่หลากหลาย เช่น การประเมินโดยครู เพื่อน ผู้ปกครอง และผู้เรียน ประเมินตนเอง จุดมุ่งหมายของการประเมินที่ไม่ใช่มุ่งเน้นเกรด หรือผลการเรียน แต่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนา ตัวเองยิ่งขึ้น โดยที่ทุกคนสามารถพัฒนางานของตนเองในกรอบที่กำหนด ซึ่งการประเมินอาจกำหนดคะแนนให้อยู่ในรายวิชาใดรายวิชาหนึ่งแต่มีการประเมินร่วมกันของครูมากกว่าหนึ่งคน หรือกำหนดให้อยู่ในรายวิชาทั้งสองวิชาก็ได้ตามความเหมาะสม

การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์เป็นฐานลงสู่การปฏิบัติจำเป็นต้องออกแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้จากองค์ความรู้ของศาสตร์ต่าง ๆ อย่างลุ่มลึก ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องบูรณาการทั้งในสาขาเดียวกัน และภายนอกสาขาวิชา โดยสามารถสรุปเป็นแนวทางได้ดังนี้ (สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2562)

1. ครูที่ต้องการจัดการเรียนรู้ร่วมกันจะต้องมีความเข้าใจพื้นฐาน ดังนี้

1.1 ความรู้ในโลกสามารถหาได้จากมุมมองที่แตกต่างกัน แต่มีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกัน

1.2 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ความรู้ได้ลุ่มลึกขึ้นจากการเรียนรู้ผ่านความแตกต่างขององค์ความรู้ และธรรมชาติวิชาในแต่ละสาขา

1.3 ทุกรายวิชามีธรรมชาติวิชาแตกต่างกัน แต่มีความสำคัญเท่าเทียมกัน

1.4 บางรายวิชามีเนื้อหาบางส่วนที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกัน และสามารถนำมาจัดการเรียนรู้ร่วมกันได้

2. ความต้องการพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างรายวิชาสามารถดำเนินการ โดยมีเงื่อนไขสำคัญ 3 ประการ ได้แก่

2.1 ต้องมีครูมากกว่า 1 สาขาวิชามาร่วมออกแบบการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้ และประเมินผลการเรียนรู้ร่วมกัน

2.2 ต้องมีการทำงานร่วมกันเป็นทีม เป็นกัลยาณมิตรเปิดกว้างในการจัดการเรียนรู้ร่วมกันให้กับผู้เรียน

2.3 ต้องจัดโครงสร้างหลักสูตรและกำหนดตารางเรียนร่วมกัน โดยอาจเป็นภาคเรียนละ 1 ครั้ง ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง หรืออย่างอื่นตามความเหมาะสมและบริบทของสถานศึกษา

3. การเลือกวิธีการสอนให้เหมาะสมกับธรรมชาติวิชา ตัวอย่างเช่น

3.1 การพรรณนา (Narrative) ใช้เพื่อพิสูจน์ข้อเท็จจริงผ่านการอธิบายที่เป็นลำดับขั้นตอน และเชื่อมโยงองค์ความรู้ต่าง ๆ ผ่านการอธิบายโดยใช้หลักฐานเชิงประจักษ์ จากนั้นจึงตีความและวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือจากคำอธิบายต่าง ๆ แล้วลงข้อสรุปร่วมกัน

3.2 การสอนแบบแบบสตอรีไลน์ (Story line) เป็นการสอนบูรณาการเนื้อหาหลักสูตรและกระบวนการ ใช้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยใช้คำถามขยายขอบเขต ความรู้ของผู้เรียนเพื่อผู้เรียนทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัว โดยมีการเรียงลำดับเหตุการณ์และคำถามจากง่ายไปยาก ซึ่งจะทำให้มีความน่าสนใจในการเรียนรู้และส่งเสริมต่อเจตคติค่านิยมทักษะและความรู้

4. ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ประกอบด้วย มิติที่เกี่ยวข้องกัน 5 ประการ ที่แสดงลักษณะสำคัญการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดนี้ ประกอบด้วย

4.1 ความเป็นองค์รวม (Holisticity) การเรียนรู้แบบสหวิทยาการของการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยไม่แบ่งเป็นรายวิชาเหมือนการจัดการศึกษาโดยทั่วไป ให้ความสำคัญกับการสำรวจผ่านปรากฏการณ์ที่เป็นระบบด้วยความเข้าใจในสถานการณ์ปัจจุบัน และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง

4.2 สภาพจริง (Authenticity) การใช้วิธีการ เครื่องมือ และวัสดุที่จำเป็นในสถานการณ์ของโลกแห่งความเป็นจริง เพื่อแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอยู่ของผู้เรียนและที่มีความสำคัญกับชุมชน ทฤษฎีและข้อมูลมีคุณค่าโดยทันทีเมื่อได้ใช้ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาชีพจากหลากหลายสาขาวิชาเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนแห่งการเรียนรู้ และผู้เรียนได้รับการส่งเสริมให้เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและการปฏิบัติด้วยความเชี่ยวชาญอย่างแท้จริง สภาพแวดล้อมที่แท้จริงเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงว่าเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่แท้จริงมากกว่าในชั้นเรียนปกติ

4.3 บริบท (Contextuality) การเรียนรู้ปรากฏการณ์จากสิ่งที่เป็นระบบ ซึ่งมีความหมายในบริบทและฉากอย่างเป็นธรรมชาติ โดยปรากฏการณ์ไม่สามารถกำหนดไว้ล่วงหน้าได้ แต่ค่อนข้างไม่ชัดเจนและคลุมเครือเมื่อผู้เรียนได้สังเกตในบริบทที่กว้างขึ้นกว่าบริบทของตนเอง

4.4 การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Inquiry Learning) ในการเรียนรู้นั้น ผู้เรียนตั้งคำถามของแต่ละคนด้วยตนเองและร่วมกันสร้างความรู้ในระหว่างกระบวนการเรียนรู้

4.5 กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) เป็นกระบวนการที่มุ่งมั่นในการพัฒนาสมมติฐานและทฤษฎีที่ใช้ในการเรียนรู้ ภาระงานการเรียนรู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้และให้แนวทางแก่ผู้เรียนให้กลายเป็นผู้ที่มีความสำคัญกับการเรียนรู้สำหรับชั้นการเรียนรู้ สำหรับชั้นการเรียนรู้ที่ก้าวหน้ามากขึ้น ผู้เรียนสามารถวางแผนกระบวนการเรียนรู้โดยการสร้างภาระงานการเรียนรู้ของตนเองและใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการให้ความช่วยเหลือเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้เรียนที่จะช่วยให้ก้าวไปไกลกว่าสิ่งที่ผู้เรียนรู้อยู่ในปัจจุบันและอะไรที่ได้อ่านแล้ว

ในส่วนของมิติทั้ง 5 ที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม นำไปสู่การออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม นำไปสู่การออกแบบกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน เพื่อสร้างมุมมองแบบองค์รวม และการเข้าถึงโลกแห่งความเป็นจริง

5. วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning) และบทบาทของผู้เรียน (สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2562)

5.1 วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

5.1.1 วิธีการจัดการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับพื้นฐานแนวคิดสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มุ่งเน้นไปที่การประเมินเชิงวิพากษ์ในการเรียนรู้ของผู้เรียน มากกว่าเนื้อหาที่ได้รับการถ่ายทอดจากผู้สอนเท่านั้น ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้และการสืบเสาะแสวงหาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการเรียนรู้แบบตื่นตัว ซึ่งหมายถึงความรู้และความหมายของการได้มาของความรู้ที่แท้จริงในความคิดของผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

5.1.2 วิธีการจัดการเรียนรู้ใช้บริบทเป็นส่วนสำคัญ เริ่มต้นจากการกำหนดคำถามหรือปัญหาของการเรียนรู้ ผ่านปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ โดยปรากฏการณ์ที่นำมาศึกษานั้น ต้องมีการพิจารณาความเกี่ยวข้องกับบริบทสิ่งแวดล้อมมุมมองและ แง่คิดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างหลากหลายในเชิงวิทยาการ เช่น คุณภาพชีวิตของมนุษย์ คณิตศาสตร์ภูมิศาสตร์ เป็นต้น

5.1.3 วิธีการจัดการเรียนรู้ใช้แนวคิดในการสร้างความร่วมกันของผู้เรียน เป็นสำคัญในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืน ในบริบททางสังคมเมื่อพิจารณาถึงความซับซ้อนทางธรรมชาติของปัญหาที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่เกิดจากการล่มสลายทางสังคมกับการขาดแรงจูงใจในการควบคุมตนเอง โดยการแก้ปัญหานั้นได้ผลนั้นเป็นการดำเนินการด้วยความร่วมมือกันมากกว่าจะเป็นกลุ่มที่มีการแข่งขันกัน

5.1.4 วิธีการจัดการเรียนรู้ใช้โครงสร้างของกลุ่มการเรียนรู้โดยใช้คำถามหรือปัญหาที่เกิดขึ้นจากการสังเกตปรากฏการณ์ในการสืบเสาะแบบเปิดแสดงการคิดวิพากษ์ และการคิดกลับไปกลับมาระหว่างสมาชิกในกลุ่มรวมทั้งส่งเสริมการมีส่วนร่วมในประเพณีและการสร้างความคิดเห็นร่วมกัน บนพื้นฐานของการโต้แย้งกลุ่มการเรียนรู้

5.1.5 วิธีการจัดการเรียนรู้เป็นการศึกษาความเป็นจริงที่เกิดขึ้นบนฐานปรัชญาการศึกษา การสร้างองค์ความรู้ในตนเอง ซึ่งจะขึ้นอยู่กับความเป็นตัวแทนที่หลากหลายเพื่อให้สามารถแก้ปัญหาที่ซับซ้อนและมีแง่มุมต่าง ๆ ที่ปรากฏขึ้น โดยจะแตกต่างจากรูปแบบของการตอบคำถามเพียงคำตอบเดียวในการศึกษาแบบเดิม ในระหว่างการวิจัยและพัฒนาในการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ผู้เรียนจะตระหนักถึงแนวคิดและการปฏิบัติที่แตกต่างหลากหลาย

5.2 บทบาทของผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีบทบาทหลักในกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เริ่มต้นจากการสังเกต สำรวจและลงมือปฏิบัติผ่านปรากฏการณ์ที่สนใจศึกษา ด้วยมุมมองแบบองค์รวม และการเข้าถึงโลกแห่งความจริงเพื่อให้ได้คำตอบ หรือการแก้ปัญหอย่างมีจุดมุ่งหมายมีรายละเอียด ดังนี้

5.2.1 การสังเกตปรากฏการณ์ที่ศึกษาร่วมกันจากมุมมองแบบองค์รวมหรือสหวิทยาการ เริ่มต้นจากการสังเกตร่วมกันของชุมชนแห่งการเรียนรู้ ในความเป็นองค์รวมของปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงที่สนใจศึกษา โดยการสังเกตไม่ได้จำกัดอยู่เพียงมุมมองเดียว แต่เป็นปรากฏการณ์ที่มีการศึกษาจากมุมมองที่หลากหลายแตกต่างกัน ข้ามเขตแดนระหว่างสาระวิชาต่าง ๆ อย่างเป็นธรรมชาติ บูรณาการสาระวิชาและหัวข้อที่แตกต่างกัน เพื่อนำไปสู่การตั้งคำถามที่เป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษาปรากฏการณ์ โดยผู้เรียนเป็นผู้อำนวยความสะดวก

5.2.2 การตั้งคำถามหรือการกำหนดปัญหาเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่สนใจศึกษาร่วมกัน ในการสอนโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการทำความเข้าใจและการศึกษาปรากฏการณ์ของกลุ่มผู้เรียน โดยการตั้งคำถามหรือกำหนดปัญหาที่กลุ่มผู้เรียนมีความสนใจร่วมกันอย่างแท้จริงเพื่อขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนสามารถค้นหาคำตอบหรือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่ศึกษาที่มีการบูรณาการข้ามศาสตร์ การตั้งคำถามหรือการกำหนดปัญหาจึงเป็นส่วนสำคัญในการผลักดันกระบวนการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นต่อไป

5.2.3 การใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายผ่านการลงมือปฏิบัติเพื่อศึกษาปรากฏการณ์ภายใต้แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ในตนเอง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นการกำหนดการเรียนรู้จากคำถามที่ถาม หรือประเด็นที่ต้องเรียนรู้ หรือปัญหาที่ต้องการแก้ไขที่เกิดขึ้นจากผู้เรียนอย่างเป็นธรรมชาติและเข้าถึงโลกแห่งความเป็นจริง สามารถใช้การสืบเสาะหาความรู้ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้แบบโครงการเป็นกระบวนการสำคัญที่ผู้เรียนสามารถสืบค้น ค้นคว้า อภิปราย วิพากษ์ และเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างชิ้นงาน หรือลงมือปฏิบัติเพื่อการเรียนรู้ โดยข้อมูลความรู้และทักษะของผู้เรียนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ โดยตรง

5.2.4 การสะท้อนคิดและการประเมินตามสภาพจริง การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานสามารถเพิ่มการเรียนรู้ที่แท้จริงอย่างเห็นได้ชัดในบริบทนี้ สภาพจริงมีผลในกระบวนการทางปัญญา กระบวนการคิด หรือกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน ในสถานการณ์การเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับกระบวนการในการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจที่จำเป็นในสถานการณ์จริงจากการใช้ข้อมูลหรือทักษะที่แท้จริงด้วยการสะท้อนคิดในคุณค่าที่อยู่เบื้องหลังของปรากฏการณ์และสิ่งที่ได้เรียนรู้ ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะจัดกระบวนการเรียนรู้ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยนี้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามของตนเองและสร้างความรู้ร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้ปรากฏการณ์ที่อาจจะคลุมเครือ ไม่ชัดเจน มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ถือเป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการนำทฤษฎีมาใช้ โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้และได้รับการชี้แนะว่าควรจะเรียนรู้อย่างไร ทำให้มี “Know how” และในระดับที่สูงขึ้น ผู้เรียนจะสามารถวางแผนกระบวนการเรียนรู้โดยการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่ต้องใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะช่วยให้ผู้เรียนก้าวข้ามสิ่งที่เรียนรู้ในปัจจุบันไปสู่สิ่งที่จะเรียนรู้ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์ต่าง ๆ โดยเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต ปัจจุบัน หรือ กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต ซึ่งปรากฏการณ์เหล่านั้นต้องมีความสอดคล้องกับ ทักษะพลเมืองดิจิทัลและสมรรถนะของผู้เรียนตามหลักสูตร ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยอาศัยแนวคิดพื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามสภาพจริง ภายใต้แนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และข้อมูลความรู้คือผลที่เกิดจากการแก้ปัญหา ตามขั้นตอนการเรียนรู้ ที่นำเอาปรากฏการณ์ที่ใกล้ตัวผู้เรียนหรือมีความสำคัญต่อชีวิตของผู้เรียนมาเป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้

ทักษะพลเมืองดิจิทัล

1. ความเป็นพลเมืองดิจิทัล: พลเมืองแห่งศตวรรษที่ 21

สำนักงานราชบัณฑิตยสภาให้นิยาม “พลเมือง” ว่าเป็น คนที่มีสิทธิและหน้าที่ในฐานะประชาชนของประเทศใดประเทศหนึ่ง หรือประชาชนที่อยู่ภายใต้การปกครองเดียวกันและมีวิถีวัฒนธรรมเดียวกัน ส่วนในความเข้าใจของคนทั่วไป พลเมืองคือบุคคลที่เกิดในประเทศนั้น ๆ หรือได้รับสัญชาติและมีความจงรักภักดีต่อรัฐ รวมทั้งหมายถึงกลุ่มคนที่มีสิทธิและความรับผิดชอบร่วมกันในฐานะสมาชิกของสังคม อย่างไรก็ตาม ทุกวันนี้การดำรงชีวิต ทำงาน และเรียนรู้อยู่ในสังคมที่เชื่อมต่อกันในระดับโลก อีกทั้งเรายังทำกิจกรรมต่าง ๆ ในโลกออนไลน์มากขึ้นเรื่อย ๆ จนโลกเสมือนและโลกจริงแทบจะหลอมรวมเป็นเนื้อเดียวกัน การนิยามความเป็นพลเมืองโดยยึดติดกับ “ประเทศใดประเทศหนึ่ง” และละเลยข้อเท็จจริงที่ว่า ชีวิตของเราส่วนหนึ่งได้เข้าไปอยู่ในโลกดิจิทัล อาจไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงในโลกสมัยใหม่อีกต่อไป การเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 นั้นแตกต่างจากการเป็นพลเมืองในศตวรรษก่อนหน้า การใช้ชีวิตในสังคมโลกและในสังคมออนไลน์ได้ซับซ้อนขยาย แนวคิดความเป็นพลเมืองออกไป ความเป็นพลเมืองทุกวันนี้จึงไม่ได้ถูกตีกรอบแคบ ๆ ว่าหมายถึง การไปเลือกตั้งหรือการมีส่วนร่วมกับรัฐบาลชาติเท่านั้น แต่ยัง หมายถึงการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับโลกไปพร้อม ๆ กัน ไปจนถึงการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม และปลอดภัย เราอาจแบ่งแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองออกเป็น 3 แนวคิดหลัก ซึ่งความเป็นพลเมืองทั้งสามแบบนี้ทำงานร่วมกันมากกว่าแยกขาดจากกัน นั่นคือ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2560)

1. ความเป็นพลเมืองชาติตามชนบ (traditional citizenship) แนวคิดความเป็นพลเมืองแบบเดิมนั้นให้ความสำคัญกับ “การเป็นสมาชิกภายใต้กฎหมายของชาติที่ตนสังกัด” หรือที่เรียกว่า “ความเป็นพลเมืองภายใต้กฎหมาย” (legal citizenship) สิ่งสำคัญสำหรับการเป็นพลเมืองที่ดีตามแนวคิดนี้คือ การมีความรู้เกี่ยวกับรัฐบาลและหน้าที่พลเมืองตามกฎหมาย เช่น การไปเลือกตั้งและจ่ายภาษี

2. ความเป็นพลเมืองโลก (global citizenship) แนวคิดความเป็นพลเมือง โลกวิพากษ์ ความเชื่อที่ว่าพลเมืองจะต้องผูกติดกับความเป็นชาติและวัฒนธรรม ชาติที่ตนสังกัดเพียงหนึ่งเดียว ซึ่งตีกรอบความเป็นพลเมืองไว้คับแคบและกีดกัน กลุ่มคนที่มีเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา และวัฒนธรรม อันแตกต่างหลากหลาย ออกจากความเป็นพลเมือง แนวคิดความเป็นพลเมืองโลกตระหนักถึงความเชื่อมโยง และการพึ่งพาอาศัยกันในระดับโลก และมีจิตสำนึกร่วมถึงปัญหาในระดับโลก เช่น ปัญหาโลกร้อน พลเมืองที่อาศัยในสังคมโลกจึงต้องมีความสามารถและความเข้าใจในระดับโลก ตัวอย่างเช่น ความสามารถในการเชื่อมโยงปรากฏการณ์ระหว่างท้องถิ่นกับโลก และทักษะการทำงานร่วมกับผู้คนที่มีความแตกต่างทั้งในเชิงภาษา วัฒนธรรม และเชื้อชาติ

3. ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) แนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล กล่าวถึงความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อมีส่วนร่วมในสังคมเศรษฐกิจ ดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบ และปลอดภัย การปฏิบัติเทคโนโลยี การสื่อสารได้เปิดโอกาสและหยิบยื่นความท้าทายใหม่ ๆ ให้กับพลเมืองดิจิทัล เราสามารถเข้าถึงข้อมูลโดยไร้ข้อจำกัดเชิงภูมิศาสตร์ เข้าร่วมชุมชนที่มีความสนใจร่วมกัน สร้างสรรค์แนวคิดใหม่ ๆ ในการแก้ไขปัญหา และทำให้เสียงของพลเมืองดังขึ้นในสังคม แต่เราก็ต้องเผชิญกับความเสี่ยงใหม่ ๆ เช่น การสอดแนมความเป็นส่วนตัว อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นเราในฐานะพลเมืองดิจิทัลจึงต้องตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล พัฒนาทักษะและความรู้ที่จำเป็นในโลกใหม่ และเข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ นอกจากนี้เราอาจนิยามความเป็นพลเมืองดิจิทัลออกเป็น 3 มิติ คือ (Choi, 2016)

มิติด้านความรู้เกี่ยวกับสื่อและสารสนเทศ พลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้ ความสามารถในการเข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูล ข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล ดังนั้นพลเมืองยุคใหม่จึงต้องมีความรู้ด้านเทคนิค ในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงทักษะในการรู้คิดขั้นสูง เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจำเป็นต่อการเลือก จัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร

มิติด้านจริยธรรม พลเมืองดิจิทัลจะใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ และมีจริยธรรมอย่างไร พลเมืองที่ดีจะต้องรู้จักคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี ต้องตระหนักถึงผลพวงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต รวมถึงรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบออนไลน์ อาทิ เสรีภาพในการพูด การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสี่ยงออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้ง ออนไลน์ ภาพลามกอนาจารเด็ก เป็นต้น

มิติด้านการมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคมพลเมืองดิจิทัล ต้องรู้จักใช้ศักยภาพของอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม อินเทอร์เน็ตเป็นได้ทั้งเครื่องมือเพิ่มการมีส่วนร่วมทางการเมืองในระบบ เช่น รัฐบาลใช้อินเทอร์เน็ตในการรับฟังความเห็นของประชาชน

ก่อนออกกฎหมาย การลงคะแนนเสียงอิเล็กทรอนิกส์ (e-Voting) หรือการยื่นคำร้องออนไลน์ (online petition) นอกจากนั้น อินเทอร์เน็ตยังใช้ส่งเสริมการเมืองภาคพลเมืองผ่านวิธีการใหม่ ๆ ซึ่งทำทลายให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการเมืองในระดับโครงสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล สามารถแยกองค์ประกอบได้เป็น 4 มิติ ดังนี้ (สุวรรณณี ไหวท์, 2564)

มิติการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล การสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์ถือเป็นปรากฏการณ์ใหม่ ที่ทำให้บุคคลสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเองต่อสังคมภายนอกด้วยการอาศัยช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมเพื่ออธิบายรูปแบบใหม่ของการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ตที่ทำให้เกิดการแสดงออกเกี่ยวกับตัวตนผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมต่าง ๆ เพื่อการสื่อสารและเชื่อมต่อกับความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น การที่ผู้ใช้ปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีสื่อใหม่และการใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ เพื่อนำเสนอตัวตนบนโลกออนไลน์ พลเมืองดิจิทัลจะต้องมีความตระหนักในความเท่าเทียมกันทางดิจิทัล การรักษาความปลอดภัยของข้อมูลตนเองในสังคมดิจิทัล ที่มีความจำเป็นจะต้องบริหารจัดการข้อมูลของตนเอง รู้ว่าข้อมูลใดควรเผยแพร่และข้อมูลใดไม่ควรเผยแพร่ การปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล การจัดการกับความเสียหายของข้อมูลของตนในสื่อสังคมดิจิทัล

มิติของกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล พลเมืองดิจิทัลที่ความจำเป็นต้องมีความสามารถในการจัดการธุรกรรมการเงินทางอินเทอร์เน็ต เช่น การซื้อขายสินค้าในอินเทอร์เน็ต บัตรเครดิต อิเล็กทรอนิกส์ การค้าแบบดิจิทัล การเมือง เศรษฐกิจ การมีส่วนร่วมวัฒนธรรมพลเมืองดิจิทัลต้องรู้จักใช้ศักยภาพของอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม อินเทอร์เน็ตเป็นได้ทั้งเครื่องมือเพิ่มการมีส่วนร่วมทางการเมืองในระบบ เช่น รัฐบาลใช้อินเทอร์เน็ตในการรับฟังความเห็นของประชาชนก่อนออกกฎหมาย การลงคะแนนเสียงอิเล็กทรอนิกส์ หรือการยื่นคำร้องออนไลน์ อีกทั้งพลเมืองดิจิทัลจะต้องการรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับคนในสังคมดิจิทัล มีน้ำใจการแสดงความคิดเห็น ออกเห็นใจ เสียใจ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ยินดี สนุกสนาน เพื่อสานสัมพันธ์กับผู้คนในโลกออนไลน์ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสังคมและสิ่งแวดล้อมเพื่อให้สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

มิติทักษะและความสามารถในการสภาพแวดล้อมดิจิทัล พลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้ความสามารถในการเข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล ดังนั้นพลเมืองยุคใหม่จึงต้องมีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงทักษะในการรู้คิดขั้นสูง เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจำเป็นต่อการเลือก จัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร มีความรู้และทักษะในสภาพแวดล้อมดิจิทัล การรู้ดิจิทัลโดยมุ่งให้เป็นผู้ใช้ที่ดี เป็นผู้เข้าใจบริบทที่ดี และเป็นผู้สร้างเนื้อหาทางดิจิทัลที่ดี ในสภาพแวดล้อมสังคมดิจิทัล

มิติจริยธรรมทางดิจิทัล พลเมืองดิจิทัลจะต้องเป็นผู้รู้กฎหมายที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ การใช้เทคโนโลยีอย่างรู้จริยธรรม รู้จักคุณค่าและจริยธรรม

จากการใช้เทคโนโลยี มีความรู้ในงานลิขสิทธิ์และเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชน มีความรับผิดชอบทางดิจิทัล รู้จักสิทธิเสรีภาพให้เกียรติในการพูดการกระทำในสังคมดิจิทัล มารยาททางดิจิทัล เข้าใจถึงการรับความในการบริหารจัดการความเสี่ยงในโลกออนไลน์ เช่น การไม่ไปรังแกและสามารถจัดการกับการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) รวมไปถึงการก๊อปปี้ การเหยียดผิว-เหยียดชนชั้น รวมไปถึงเนื้อหาต่าง ๆ ที่สุ่มเสี่ยง เช่น เนื้อหาที่มีความรุนแรง ไปเปลือย ลามกหยาบคายด้วย

จากแนวคิดทักษะการเป็นพลเมือง ผู้วิจัยสามารถกล่าวได้ว่า พลเมืองดิจิทัลที่ดีจะต้องมีทักษะทางดิจิทัลมีชุดทักษะและความรู้ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและการคิดขั้นสูง ในการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคลของตนเอง เคารพสิทธิเสรีภาพการใช้ข้อมูลทั้งของตนเองและผู้อื่น สามารถบริหารจัดการกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล รวมถึงการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสังคมและสิ่งแวดล้อม มีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ รู้จักคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี มีความรู้ในงานลิขสิทธิ์และเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น การปกป้องตนเองและชุมชน และเกิดความรับผิดชอบต่อทางดิจิทัล ภายใต้โลกการเรียนรู้ในชุมชนดิจิทัล ประกอบด้วยทักษะพลเมืองดิจิทัล 5 ได้แก่

1. ทักษะด้านการแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์
2. ทักษะด้านการวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัลตรงตามข้อเท็จจริง
3. ทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ
4. ทักษะด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย
5. ทักษะด้านการปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัลตามลักษณะของพลโลกที่ดี

การเป็นพลเมืองที่ดีในศตวรรษใหม่เรียกร้องทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งรวม ถึงทักษะและความรู้ดิจิทัล (digital literacies) เพื่อให้พลเมืองประสบความสำเร็จในการทำงาน การใช้ชีวิต และการมีส่วนร่วมในสังคมการเมืองในบริบทของศตวรรษใหม่ ดังนั้น การทำความเข้าใจทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 จึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาความรู้ดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วยทักษะต่าง ๆ ดังนี้ (James, 2556)

1. ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 นำมาใช้ทั้งในและนอกแควตวงการศึกษา ซึ่งมีสถาบันและหน่วยงานต่าง ๆ นำเสนอกรอบคิดเพื่อยินยอมทักษะแห่งศตวรรษใหม่ เช่น องค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (OECD) สมาคมเทคโนโลยีการศึกษานานาชาติ (ISTE) ศูนย์บริการทดสอบทางการศึกษา (ETS) รวมถึงรัฐบาลต่าง ๆ อย่างสิงคโปร์หรือฮ่องกง แต่กรอบคิดที่โดดเด่นในการอธิบายทักษะแห่งศตวรรษใหม่นี้ เป็นของภาคีเพื่อการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Learning) หรือที่เรียกอย่างย่อว่า P21 ซึ่งเกิดจากการร่วมตัวของผู้มีส่วนได้เสีย

อันหลากหลาย อาทิ ผู้นำด้านการศึกษา ผู้กำหนดนโยบาย นักวิชาการ ภาคธุรกิจ ภาพ 1 แสดงให้เห็น วิสัยทัศน์สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของกลุ่ม P21 ซึ่งอธิบายชุดผลลัพธ์สำคัญสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ผสมผสานทั้งเนื้อหาความรู้ (สาระวิชาหลักและความรู้สำคัญในการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21) และชุดทักษะต่าง ๆ ซึ่งรวมถึงทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และทักษะชีวิตและการทำงานเข้าด้วยกัน โดยผลลัพธ์เหล่านี้เชื่อมโยงกับระบบส่งเสริมการเรียนรู้รอบด้าน ได้แก่ มาตรฐานและการประเมิน หลักสูตรและวิธีการสอน การพัฒนาวิชาชีพ และสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ ซึ่งควรได้รับการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21

2. ทักษะและความรู้ดิจิทัล

เทคโนโลยีดิจิทัลทำให้ภูมิทัศน์ด้านการสื่อสารและบรรทัดฐานทางสังคมเปลี่ยนไป ไม่ว่าจะเป็นการเสฟสื่อ การเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร หรือการสื่อสารกับผู้อื่น ทุกวันนี้เราอยู่ในโลกที่สามารถเข้าถึงสารสนเทศจำนวนมากเหลืออยู่ในโลก ที่การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว และอยู่ในโลกที่เปิดโอกาสให้เราสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างสรรค์และเผยแพร่แนวคิดได้อย่างที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน การจะเป็นพลเมืองที่สมบูรณ์ในยุคดิจิทัลนั้นปฏิเสธไม่ได้ว่าเราจะต้องมีทักษะและความรู้ดิจิทัล ลำพังแค่เพียงการเข้าถึงเทคโนโลยีนั้นไม่เพียงพอ ตัวอย่างเช่น ถ้าจะหาข้อมูลเกี่ยวกับสุขภาพ เราต้องรู้ว่าจะแยกความแตกต่าง ระหว่างกลลวงการตลาดที่หลอกขายอาหารเสริมกับข้อมูลน่าเชื่อถือที่มาจากฐานงานวิจัยอย่างไร ถ้าจะหางานในโลกออนไลน์ เราก็ต้องมีทักษะในการค้นหา ข้อมูลที่ตรงกับงานที่เราต้องการ ถ้าจะหาโอกาสด้านการศึกษาในโลกออนไลน์ เพื่อพัฒนาตัวเอง เราก็ต้องรู้ว่าจะค้นหาแหล่งการศึกษาที่น่าเชื่อถือได้ที่ไหนและรู้จักเครื่องมือการเรียนรู้ออนไลน์ แล้วถ้าอยากลุกขึ้นมาทำกิจกรรมพัฒนาชุมชน เราก็ต้องรู้ว่าจะใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในการสื่อสารและทำงานร่วมกับคนในชุมชนอย่างไร

2. ทักษะพลเมืองดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล" ที่ทุกประเทศทั่วโลกคาดหวังให้เกิดขึ้นในประชากรของตน คือ "พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์อย่างเข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสม และมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดนจำเป็นต้องมีความฉลาดทางดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence) “ความฉลาดทางดิจิทัล” (Digital Intelligence Quotient: DQ) คือ กลุ่มของความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้นักคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายบนเส้นทางของชีวิตในยุคดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทักษะคิดและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ทักษะการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์

ดังนั้น พลเมืองดิจิทัล จึงหมายถึง สมาชิกบนโลกออนไลน์ ที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม ดังนั้น พลเมืองดิจิทัลทุกคนจึงต้องมี “ความเป็นพลเมืองดิจิทัล” ที่มีความฉลาดทางดิจิทัลบนพื้นฐานของความรับผิดชอบ การมีจริยธรรม การมีส่วนร่วม ความเห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น โดยมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม ปฏิบัติและรักษาไว้ซึ่งกฎเกณฑ์ เพื่อสร้างความสมดุลของการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข การเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น มีทักษะสำคัญ 8 ประการ ที่ควรบ่มเพาะให้เกิดขึ้นกับพลเมืองดิจิทัลทุกคนในศตวรรษที่ 21 ดังนี้ (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2563)

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) ต้องมีความสามารถในการสร้างสมดุล บริหารจัดการ รักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ให้ได้ ทั้งในส่วนของโลกออนไลน์และโลกความจริง โดยตอนนี้ประเด็นเรื่องการสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์ถือเป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่ทำให้บุคคลสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวตนต่อสังคมภายนอก โดยอาศัยช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมในการอธิบายรูปแบบใหม่ของการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการแสดงออกเกี่ยวกับตัวตนผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมต่าง ๆ

2. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) ดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่นเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องประกอบอยู่ในพลเมืองดิจิทัลทุกคน และพวกเขาจะต้องมีความตระหนักในความเท่าเทียมกันทางดิจิทัล เคารพในสิทธิของคนทุกคน รวมถึงต้องมีวิจรรย์ญาณในการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลตนเองในสังคมดิจิทัล รู้ว่าข้อมูลใดควรเผยแพร่ ข้อมูลใดไม่ควรเผยแพร่ และต้องจัดการความเสี่ยงของข้อมูลของตนในสื่อสังคมดิจิทัลได้ด้วย

3. ทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจรรย์ญาณที่ดี (Critical Thinking) ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ต้องการและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย รู้ว่าข้อมูลลักษณะใดที่ถูกส่งผ่านมาทางออนไลน์แล้วควรตั้งข้อสงสัย หากคำตอบให้ชัดเจนก่อนเชื่อและนำไปแชร์ ด้วยเหตุนี้ พลเมืองดิจิทัล จึงต้องมีความรู้ความสามารถในการเข้าถึง ใช้สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล ซึ่งจำเป็นต้องมีความรู้ด้านเทคนิคเพื่อใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงมีทักษะในการรู้คิดขั้นสูง เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณที่จำเป็นต่อการเลือก จัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร มีความรู้และทักษะในสภาพแวดล้อมดิจิทัล การรู้ดิจิทัล โดยมุ่งให้เป็นผู้ใช้ที่ดี เป็นผู้เข้าใจบริบทที่ดี และเป็นผู้สร้างเนื้อหาทางดิจิทัลที่ดี ในสภาพแวดล้อมสังคมดิจิทัล

4. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) ทักษะในการบริหารเวลากับการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์

และโลกภายนอก นับเป็นอีกหนึ่งความสามารถที่บ่งบอกถึง ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นที่รู้กันอยู่แล้วว่าการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ขาดความเหมาะสมย่อมส่งผลเสียต่อสุขภาพโดยรวม ทั้งความเครียดต่อสุขภาพจิตและเป็นสาเหตุก่อให้เกิดความเจ็บป่วยทางกาย ซึ่งนำไปสู่การสูญเสียทรัพย์สินเพื่อใช้รักษา และเสียสุขภาพในระยะยาวโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์

5. ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) จากข้อมูลทางสถิติล่าสุด สถานการณ์ในเรื่องการระรานทางไซเบอร์ (Cyber bullying) ในไทย มีค่าเฉลี่ยการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ที่สูงกว่าค่าเฉลี่ยโลก อยู่ที่ 47% และเกิดในรูปแบบที่หลากหลาย อาทิ การด่าทอกันด้วยข้อความหยาบคาย การตัดต่อภาพ สร้างข้อมูลเท็จ รวมไปถึงการตั้งกลุ่มออนไลน์กีดกันเพื่อนออกจากกลุ่ม ฯลฯ ดังนั้น ว่าที่พลเมืองดิจิทัลทุกคน จึงควรมีความสามารถในการรับรู้และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด เพื่อป้องกันตนเองและครอบครัวจากการคุกคามทางโลกออนไลน์ให้ได้

6. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานทั้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) มีรายงานการศึกษาวิจัยยืนยันว่า กลุ่มคนที่เกิดในช่วงเวลาที่ต่างกัน (Baby Boomer) ที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2487 - 2505 มักจะใช้งานอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้อื่น และเปิดใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไร้สายสาธารณะ (Wifi) เสร็จแล้วมักจะละเลย ไม่ลบรหัสผ่านหรือประวัติการใช้งานถึง 47% ซึ่งเสี่ยงมากที่จะถูกผู้อื่นสวมสิทธิ ขโมยตัวตนบนโลกออนไลน์ และเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคลได้อย่างง่ายดาย ดังนั้น ความเป็นพลเมืองดิจิทัล จึงต้องมีทักษะความสามารถที่จะเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล ว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงต้องเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ

7. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็งและป้องกันการโจรกรรมข้อมูลไม่ให้เกิดขึ้นได้ ถ้าต้องทำธุรกรรมกับธนาคารหรือซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น ซื้อเสื้อผ้า ชุดเดรส เป็นต้น ควรเปลี่ยนรหัสบ่อย ๆ และควรหลีกเลี่ยงการใช้คอมพิวเตอร์สาธารณะ และหากสงสัยว่าข้อมูลถูกนำไปใช้หรือสูญหาย ควรรีบแจ้งความและแจ้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทันที

8. ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) ความสามารถในการเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ พลเมืองดิจิทัลที่ดีจะต้องรู้ถึงคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี ต้องตระหนักถึงผลพวงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต การกดไลค์ กดแชร์ ข้อมูล ข่าวสาร ออนไลน์ รวมถึงรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบออนไลน์ อาทิ เสรีภาพในการพูด การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสี่ยงออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ ภาพลามก อนาจารเด็ก สแปม เป็นต้น

จากทักษะศตวรรษใหม่ข้างต้น ผู้วิจัยสามารถกล่าวโดยสรุปได้ว่า การจะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีนั้น ต้องมีความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งประกอบขึ้นด้วยชุดทักษะและความรู้ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและการคิดขั้นสูง หรือที่เรียกว่า “**ความรู้เท่าทันดิจิทัล**” (Digital Literacy) เพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในโลกไซเบอร์ รู้วิธีป้องกันตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจถึงสิทธิ ความรับผิดชอบ และจริยธรรมที่สำคัญในยุคดิจิทัล และใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ที่เกี่ยวกับตนเอง ชุมชน ประเทศ และพลเมืองบนโลก ได้อย่างสร้างสรรค์

3. สมรรถนะทักษะพลเมืองดิจิทัลขององค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO)

กรอบสมรรถนะทักษะพลเมืองดิจิทัล โดย องค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) จัดทำขึ้นเป็นกรอบแนวทางการพัฒนา การศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในระดับชาติและระดับโลก เพื่อส่งเสริมและพัฒนาพลเมืองให้มีทักษะทางดิจิทัล ดังนี้ (UNESCO, 2018)

ตาราง 2 แสดงสมรรถนะทักษะพลเมืองดิจิทัลขององค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO)

สมรรถนะทักษะพลเมืองดิจิทัล	ทักษะดิจิทัล
1. การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ	1.1 การสืบค้นข้อมูลดิจิทัลและสารสนเทศ 1.2 การประเมินข้อมูลดิจิทัลและสารสนเทศ 1.3 การจัดการข้อมูลดิจิทัลและสารสนเทศ
2. ความสามารถในการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น	2.1 การสื่อสารและการทำงานทางดิจิทัล 2.2 การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในระบบ ดิจิทัล 2.3 การมีส่วนร่วมในการเป็นพลเมืองดิจิทัล 2.4 การทำงานผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล 2.5 มารยาทการสื่อสารทางดิจิทัล
3. การสร้างสรรค์เนื้อหาทางดิจิทัล	3.1 การสร้างสรรค์และพัฒนาเนื้อหาทางดิจิทัล 3.2 การบูรณาการและการปรับปรุงเนื้อหาทางดิจิทัล 3.3 การปฏิบัติตามสิทธิและลิขสิทธิ์ทางดิจิทัล 3.4 การสร้างโปรแกรมทางดิจิทัล

สมรรถนะทักษะพลเมืองดิจิทัล	ทักษะดิจิทัล
4. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย	4.1 การรักษาความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 4.2 การปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลและความเป็นส่วนตัวในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 4.3 การดูแลความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 4.4 การปกป้องสิ่งรอบตัวจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
5. ความสามารถในการแก้ปัญหาบนโลกออนไลน์	5.1 การแก้ปัญหาทางเทคนิค 5.2 การระบุความต้องการและการตอบสนองทางเทคโนโลยี 5.3 การสร้างสรรค์โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 5.4 การระบุความสามารถทางดิจิทัล

ที่มา: UNESCO, 2018

4. สิทธิและความรับผิดชอบแห่งศตวรรษที่ 21

สิทธิของพลเมืองในยุคดิจิทัลนั้นได้รับการพัฒนาต่อยอดจากหลักการสากล ด้านสิทธิมนุษยชน โดยมีองค์กรจำนวนมากที่ผลักดันสิทธิดังกล่าว เช่น องค์กร สหประชาชาติ (UN) กองทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (UNICEF) สภายุโรป (Council of Europe) แนวทางด้านสิทธิในคู่มือฉบับนี้อ้างอิงจากกฎบัตรว่าด้วย สิทธิมนุษยชนและหลักการพื้นฐานสำหรับอินเทอร์เน็ต (Charter of Human Rights and Principles for the Internet) และข้อเสนอว่าด้วยสิทธิมนุษยชน สำหรับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของสภายุโรป¹ สิทธิในการเข้าถึงและไม่ถูกเลือกปฏิบัติ สิทธิในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตควรเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานสำหรับมนุษย์ทุกคน บางประเทศ เช่น ฟินแลนด์และเอสโตเนีย กำหนดให้การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต เป็นสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐาน การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตไม่เพียงช่วยเปิดโอกาสทางเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมให้กับผู้ใช้ แต่ยังเสริมสร้างสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐานหลายอย่าง อาทิ เสรีภาพในการแสดงออก สิทธิในการเข้าถึงการศึกษา สิทธิในการสมาคมและชุมนุมโดยสันติ สิทธิในการมีส่วนร่วมกับรัฐบาล การเข้าไม่ถึงหรือถูกตัดการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตนั้นส่งผลกระทบต่อโอกาสและสิทธิขั้นพื้นฐานของมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง ด้วยเหตุนี้ สิทธิในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต โดยไม่ถูกตัดการเชื่อมต่อหรือถูกเลือกปฏิบัติจากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ไอเอสพี) หรือผู้ให้บริการเนื้อหาออนไลน์ ไม่ว่าจะอยู่บนฐานของอะไรก็ตาม เช่น เพศชาติพันธุ์ ภาษา ศาสนา ความเชื่อทางการเมือง จึงถือเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานในยุคดิจิทัล ยกเว้นแต่กรณีที่มีการกำหนดไว้ในกฎหมาย ชัดเจน กระทบกับสิทธิของผู้อื่น หรือส่งผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติ ความสงบเรียบร้อย และศีลธรรมอันดีของประชาชน

หรือกรณีที่มีการผิดสัญญาไม่จ่ายเงิน ค่าบริการอินเทอร์เน็ต (แต่ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตหรือไอเอสพี ควรใช้มาตรการตัดสัญญาณเป็นมาตรการสุดท้ายเท่านั้น) หรือกรณีที่พ่อแม่ผู้ปกครองควบคุมการใช้ อินเทอร์เน็ตของเด็กและผู้เยาว์ให้เหมาะสม หากมีการตัดการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ไอเอสพีควรแจ้ง ผู้ใช้ให้ทราบถึงเหตุผล และข้อกฎหมายที่ใช้เป็นฐานในการตัดอินเทอร์เน็ต รวมถึงแจ้งให้ผู้ใช้ง่ายทราบถึง กระบวนการร้องเรียนและคำขอให้มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต สิทธิในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตครอบคลุม ถึงประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2563)

ดิจิทัลเพื่อคนทั้งมวล ดิจิทัลเพื่อคนทั้งมวลคือแนวคิดที่เรียกร้องให้คนทุกคนมีสิทธิ เข้าถึง รวมถึงใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลและช่องทางการสื่อสารที่หลากหลายในฐานะเครื่องมือสำคัญ ในชีวิตประจำวัน เช่น การสื่อสาร การเข้าถึงความรู้ การทำธุรกรรม รัฐบาลควรดำเนินมาตรการส่งเสริม ให้เกิดการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตอย่างทั่วถึง ราคาไม่แพง ปลอดภัย มีคุณภาพเชื่อถือได้ และรองรับ กลุ่มคนที่หลากหลาย โดยเฉพาะกลุ่มคนที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกล มีรายได้น้อย เป็นคนกลุ่มน้อยของสังคม หรือต้องการความช่วยเหลือเป็นพิเศษ เช่น ผู้พิการ นอกจากนี้ รัฐบาลควรจัดให้มีจุดบริการ อินเทอร์เน็ตอย่างทั่วถึง เช่น ศูนย์กลางชุมชน ห้องสมุด โรงเรียน คลินิก รวมทั้งคำนึงถึงการเข้าถึง อินเทอร์เน็ต ผ่านโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ต ซึ่งทวีความสำคัญมากขึ้นในยุคที่คนเข้าถึง อินเทอร์เน็ต ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่มากขึ้นเรื่อย ๆ (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2563)

คุณภาพบริการ คุณภาพบริการขั้นต่ำซึ่งประชาชนควรเข้าถึงได้นั้นต้องสอดคล้องกับ การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่เรียกร้องการใช้ข้อมูลมากขึ้นเรื่อย ๆ อีกทั้งการเข้าถึง จะต้องมิ ราคาคงและมีความเท่าเทียมมากขึ้น ตัวอย่างเช่น การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของนักเรียนในกรุงเทพฯ ที่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวใช้ในโรงเรียนกับนักเรียนต่างจังหวัดที่ใช้เน็ตได้เฉพาะที่ห้องสมุดโรงเรียน แม้ทั้งคู่จะเข้าถึงเน็ตได้เหมือนกัน แต่โอกาสจากการเรียนรู้ที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง เสรีภาพ ในการเลือกใช้ซอฟต์แวร์ แอปพลิเคชัน และระบบปฏิบัติการ การเข้าถึงยังครอบคลุมถึงเสรีภาพ ในการเลือกใช้ซอฟต์แวร์ แอปพลิเคชัน และระบบปฏิบัติการตามที่เราต้องการ ซึ่งจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อ โครงสร้างการสื่อสาร และโปรโตคอลทำงานข้ามระบบได้ รวมถึงรักษามาตรฐานแบบเปิด (open standard) เอาไว้ นอกจากนี้อินเทอร์เน็ตจะต้องเปิดให้ทุกคนมีสิทธิในการสร้างสรรค์ เนื้อหา แอปพลิเคชัน และบริการต่าง ๆ โดยไม่ต้องผ่านกระบวนการตรวจสอบ หรือผ่านการรับรองจาก ผู้มีอำนาจ ความเป็นกลางของเครือข่าย สถาปัตยกรรมของอินเทอร์เน็ตต้องได้รับการปกป้องให้มี ความเป็นกลาง หรือที่เรียกว่าความเป็นกลางของเครือข่าย (net neutrality) กล่าวคือ ต้องมี ลักษณะเปิด เท่าเทียม และไม่เลือกปฏิบัติ เพื่อเป็นแพลตฟอร์มในการนำเสนอเนื้อหา และบริการ ออนไลน์อย่างเป็นกลาง ไม่มีใครได้สิทธิพิเศษ (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2563)

เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและการเข้าถึงข้อมูล มาตราที่ 19 ในปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนบัญญัติไว้ว่า “มนุษย์ทุกคน มีสิทธิในเสรีภาพทางความคิดและการแสดงออก สิทธิดังกล่าวรวมถึงเสรีภาพ ในการแสดงความคิดเห็นโดยปราศจากการแทรกแซง และสิทธิในการแสวงหา รับ ส่งต่อข้อมูลและแนวคิดผ่านสื่อใด ๆ และโดยไม่ต้องคำนึงถึงพรมแดน” เสรีภาพ ดังกล่าว ครอบคลุมถึงการแสดงความคิดเห็นในโลกอินเทอร์เน็ตด้วยเช่นกัน เสรีภาพในการแสดงออกเป็นสิทธิที่มีความสำคัญต่อสังคมประชาธิปไตย และการพัฒนาของมนุษย์ หลักการสากลยืนยันถึงสิทธิในการแสดงตัวตน มุมมอง ความคิด ความเห็น รวมทั้งสิทธิในการเข้าถึงและเผยแพร่ข้อมูล/ความเห็นของผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้อย่างเสรี เสรีภาพดังกล่าวครอบคลุมถึงการพูดทางการเมือง มุมมองทางศาสนา ความเห็น และการแสดงออกที่ไม่สร้างความขุ่นเคือง และอาจรวมถึงการแสดงออกที่อาจสร้างความขุ่นเคือง และสร้างความรำคาญใจให้กับผู้อื่นด้วย ซึ่งต้องพิจารณาควบคู่กับเงื่อนไขอื่น ๆ เช่น กฎหมาย และวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ แน่แน่นอนว่าเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นไม่ใช่สิทธิที่ไร้ข้อจำกัด และต้องคำนึงถึงสิทธิอื่น ๆ เช่น สิทธิในการปกป้องชื่อเสียงและความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น รวมถึงผลประโยชน์สาธารณะด้วย เช่น เพื่อปกป้องความมั่นคงของชาติหรือความสงบเรียบร้อย อย่างไรก็ตาม การแทรกแซง เสรีภาพในการแสดงออกต้องได้รับการบัญญัติไว้ในกฎหมายด้วย โดยกฎหมายนั้นต้องกำหนดขอบเขต ข้อห้ามให้ชัดเจน และวางกรอบให้แคบเท่าที่จำเป็น เพื่อให้ประชาชนเข้าใจและกำกับพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็นได้อย่างถูกต้อง รวมถึงต้องไม่ทำโดยเลือกปฏิบัติ มีเหตุผลอันชอบธรรมตามหลักสากล ขอบเขตการแทรกแซงต้องเหมาะสม อีกทั้งยังต้องมีกลไกในการแจ้งให้ผู้ที่ถูกแทรกแซงสิทธิเสรีภาพทราบถึงสิทธิในการร้องเรียนให้มีการแก้ไข (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2563)

สิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและเข้าถึงข้อมูลครอบคลุมประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ เสรีภาพจากการเซ็นเซอร์ ประชาชนทุกคนมีสิทธิในการใช้อินเทอร์เน็ตโดยปราศจากการเซ็นเซอร์ทุกรูปแบบ การคุกคามข่มขู่ การแสดงออกผ่านอินเทอร์เน็ตนั้นถือเป็นการละเมิดเสรีภาพ การเซ็นเซอร์ผ่านการบล็อกและฟิเตอร์ โดยเฉพาะการบล็อกเนื้อหาล่วงหน้าเพื่อไม่ให้ประชาชนทั้งหมดเข้าถึงได้นั้น ถือเป็นการเซ็นเซอร์ที่ขาดความชอบธรรม เว้นแต่เนื้อหาเฉพาะนั้น ๆ ถูกตัดสินว่าผิดกฎหมาย และผ่านกระบวนการตรวจสอบความชอบด้วยกฎหมายแล้ว นอกจากนั้น มาตรการใด ๆ ที่ใช้ในการบล็อกเนื้อหาเฉพาะนั้น ๆ จะต้องทำภายใต้ขอบเขตที่จำกัดที่สุด และไม่ส่งผลให้ประชาชนไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลอื่น ๆ ได้ เช่น หากพบว่ามีเนื้อหาที่ผิดกฎหมายในเว็บบอร์ด มาตรการการบล็อกก็ควรจำกัดที่กระทู้ที่ผิดกฎหมายเท่านั้น ไม่ใช่ปิดกั้นการเข้าถึงทั้งเว็บบอร์ดดังกล่าว เช่น ไอเอสพี ไม่ควรถูกกดดันหรือบังคับโดยกฎหมายให้นำเนื้อหาออก บล็อกเนื้อหา หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ใช้ หากเนื้อหาดังกล่าวไม่ผิดกฎหมาย นอกจากนั้น รัฐยังมีหน้าที่คุ้มครองและเคารพ เสรีภาพในการแสดงออก และสิทธิในการสื่อสารของประชาชน ซึ่งรวมถึงการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น การออกกฎหมายเพื่อป้องกันการดักฟังและคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ไอเอสพี รวมถึงผู้ให้บริการ

เนื้อหาและผู้ให้บริการออนไลน์ ต้องเคารพสิทธิ เสรีภาพในการแสดงออก กระนั้นก็ตาม ผู้ให้บริการเนื้อหาและบริการออนไลน์ บางรายอาจมีนโยบายห้ามเนื้อหาและพฤติกรรมบางอย่าง เช่น ประทุษวาทา ภาพอนาจาร แต่ต้องทำภายใต้หลักเกณฑ์ที่ไม่ละเมิดหลักสากล รวมถึงมีกระบวนการที่โปร่งใสในการเปิดเผยข้อมูล และเปิดช่องทางให้มีการตรวจสอบการบล็อกหรือฟิลเตอร์เนื้อหา เพื่อเป็นข้อมูลให้ผู้ใช้ตัดสินใจว่าจะเลือกใช้บริการออนไลน์นั้น ๆ หรือไม่ (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2563)

สิทธิในข้อมูล ประชาชนทุกคนมีสิทธิในการค้นหา เข้าถึง และส่งต่อข้อมูลและความคิดผ่านอินเทอร์เน็ต เรามีสิทธิเข้าถึงและใช้ข้อมูลของรัฐบาล โดยรัฐบาลควรดำเนินการเปิดเผยข้อมูลในเวลาอันเหมาะสมและในรูปแบบที่สามารถเข้าถึงและนำไปใช้ได้ต่อไปได้ง่าย นอกจากนั้น เรายังสามารถแชร์งานและสร้างสรรค์งานจากการปรับเปลี่ยนงานต้นฉบับของผู้อื่น แต่สิทธิดังกล่าวต้องพิจารณาควบคู่กับสิทธิของผู้ผลิตงานต้นฉบับที่จะได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ โดยระบบลิขสิทธิ์ต้องไม่บั่นทอนศักยภาพของอินเทอร์เน็ตในการสร้างสรรค์และต่อยอดเนื้อหา ซึ่งหลักการสำคัญในการพิจารณา คือ หลักการใช้อย่างเป็นธรรม (fair use) โครงการคอมมอนเซนส์เอดูเคชั่น สรุปลักษณะและตัวอย่างการนำผลงานไปใช้ที่เข้าข่าย “การใช้เป็นธรรม” ตามภาพด้านล่าง (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2563)

ความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ “อำนาจที่ยิ่งใหญ่มาพร้อมกับความรับผิดชอบอันยิ่งใหญ่” ประโยคยอดฮิต จากภาพยนตร์สไปเดอร์แมนสามารถประยุกต์ใช้กับพลเมืองดิจิทัลได้เป็นอย่างดี เมื่ออินเทอร์เน็ตมอบอำนาจอันยิ่งใหญ่ให้กับเรา เราก็ต้องรู้จักใช้มันอย่างมีความรับผิดชอบเช่นกัน ตลอดประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา เทคโนโลยีใหม่ ๆ กระตุ้นให้สังคมต้องมาถกเถียงถึงความรับผิดชอบ จริยธรรม และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยี และผลกระทบของมัน ตัวอย่างเช่น สถาบันจริยธรรมคอมพิวเตอร์ได้บัญญัติจริยธรรมคอมพิวเตอร์ 10 ประการไว้ในปี 1992 เพื่อรับมือกับประเด็นจริยธรรมจากการใช้คอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมมากขึ้นในยุคนั้น ซึ่งหลายประเด็นยังคงทันสมัยมาจนถึงทุกวันนี้ (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2563)

บัญญัติ 10 ประการ ด้านคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต (Herndon, 2009)

1. ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ทำร้ายผู้อื่น
2. ไม่รบกวนงานในคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น
3. ไม่แอบดูแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น
4. ไม่ใช่คอมพิวเตอร์เพื่อลักขโมย
5. ไม่ใช่คอมพิวเตอร์เพื่อเป็นพยานเท็จ
6. ไม่ใช่หรือทำสำเนาซอฟต์แวร์ที่ตนไม่ได้ซื้อสิทธิ์
7. ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยไม่มีอำนาจหน้าที่
8. ไม่ฉวยเอาทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่นมาเป็นของตน

9. คิดถึงผลต่อเรื่องทางสังคมของโปรแกรมที่เขียน
10. ใช้คอมพิวเตอร์ในทางที่แสดงถึงความใคร่ครวญ

5. สิทธิของพลเมืองดิจิทัล

พลเมืองที่ดีคือพลเมืองที่เข้าใจในสิทธิและความรับผิดชอบ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญต่อการสร้างสังคมประชาธิปไตยที่ดี พลเมืองดิจิทัลเองก็ต้องตระหนักถึงสิทธิและความรับผิดชอบของตนเช่นเดียวกัน เพียงแต่สิทธิและความรับผิดชอบในยุคดิจิทัลได้ถูกตีความและต่อยอดให้สัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี สิทธินั้นหมายถึงเสรีภาพขั้นพื้นฐานที่รัฐบาลมีพันธะหน้าที่ต้องปกป้องและส่งเสริมสิทธิบางอย่างถูกบัญญัติไว้ในกฎหมายระดับประเทศ ขณะที่สิทธิบางประการถูกรับรองไว้ในปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน ซึ่งตั้งอยู่บนหลักการเรื่องอิสรภาพ ความเท่าเทียม และความเสมอภาค เช่น เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น เสรีภาพในการรวมกลุ่มและการสมาคม เสรีภาพสื่อ เสรีภาพในการนับถือศาสนา เสรีภาพในความเป็นส่วนตัว อย่างไรก็ตาม สิทธิมีข้อจำกัดและต้องมาพร้อมกับความรับผิดชอบในการคำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมและหลักจริยธรรม เช่น การเคารพสิทธิ ความเชื่อ และความเห็นของผู้อื่น (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2563)

สิทธิของพลเมืองในยุคดิจิทัลนั้นได้รับการพัฒนาต่อยอดจากหลักการสากลด้านสิทธิมนุษยชน โดยมีองค์กรจำนวนมากที่ผลักดันสิทธิดังกล่าว เช่น องค์กรสหประชาชาติ (UN) กองทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (UNICEF) สภายุโรป (Council of Europe) แนวทางด้านสิทธิในคู่มือฉบับนี้อ้างอิงจากกฎบัตรว่าด้วยสิทธิมนุษยชนและหลักการพื้นฐานสำหรับอินเทอร์เน็ต (Charter of Human Rights and Principles for the Internet) และข้อเสนอว่าด้วยสิทธิมนุษยชนสำหรับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของสภายุโรป โดยมีสิทธิที่สามารถกระทำได้ ดังนี้ (โครงการการพัฒนาทักษะและการเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship, 2564)

5.1 สิทธิในการเข้าถึงและไม่ถูกเลือกปฏิบัติ

สิทธิในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตควรเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานสำหรับมนุษย์ทุกคน บางประเทศ เช่น ฟินแลนด์และเอสโตเนีย กำหนดให้การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเป็นสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐาน การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตไม่เพียงช่วยเปิดโอกาสทางเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมให้กับผู้ใช้ แต่ยังเสริมสร้างสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐานหลายอย่าง อาทิ เสรีภาพในการแสดงออก สิทธิในการเข้าถึงการศึกษา สิทธิในการสมาคมและชุมนุมโดยสันติ สิทธิในการมีส่วนร่วมกับรัฐบาล การเข้าไม่ถึงหรือถูกตัดการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตนั้นส่งผลกระทบต่อโอกาสและสิทธิขั้นพื้นฐานของมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง ด้วยเหตุนี้ สิทธิในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตโดยไม่ถูกตัดการเชื่อมต่อหรือถูกเลือกปฏิบัติจากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ไอเอสพี) หรือผู้ให้บริการเนื้อหาออนไลน์ ไม่ว่าจะอยู่บนฐานของอะไรก็ตาม เช่น เพศชาติพันธุ์ ภาษา ศาสนา ความเชื่อทางการเมือง จึงถือเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานในยุคดิจิทัล (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2563)

5.2 สิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและการเข้าถึงข้อมูล

ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนบัญญัติไว้ว่า “มนุษย์ทุกคนมีสิทธิในเสรีภาพทางความคิดและการแสดงออก สิทธิดังกล่าวรวมถึงเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นโดยปราศจากการแทรกแซง และสิทธิในการแสวงหา รับ ส่งต่อข้อมูลและแนวคิดผ่านสื่อใด ๆ และโดยไม่ต้องคำนึงถึงพรมแดน” เสรีภาพดังกล่าวครอบคลุมถึงการแสดงความคิดเห็นในโลกอินเทอร์เน็ตด้วยเช่นกัน เสรีภาพในการแสดงออกเป็นสิทธิที่มีความสำคัญต่อสังคมประชาธิปไตยและการพัฒนาของมนุษย์ หลักการสากลยืนยันถึงสิทธิในการแสดงตัวตน มุมมอง ความคิด ความเห็น รวมทั้งสิทธิในการเข้าถึงและเผยแพร่ข้อมูล/ความเห็นของผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้อย่างเสรี เสรีภาพดังกล่าวครอบคลุมถึงการพูดทางการเมือง มุมมองทางศาสนา ความเห็นและการแสดงออกที่ไม่สร้างความขุ่นเคือง และอาจรวมถึงการแสดงออกที่อาจสร้างความขุ่นเคืองและสร้างความรำคาญใจให้กับผู้อื่นด้วย ซึ่งต้องพิจารณาควบคู่กับเงื่อนไขอื่น ๆ เช่น กฎหมายและวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2563)

5.3 สิทธิในการชุมนุมและการสมาคมออนไลน์

ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนบัญญัติไว้ว่า “มนุษย์ทุกคนมีสิทธิในอิสรภาพแห่งการชุมนุมและการสมาคมโดยสันติ บุคคลใดไม่อาจถูกบังคับให้สังกัดสมาคมได้” หลักการดังกล่าวประยุกต์ใช้กับโลกอินเทอร์เน็ตด้วยเช่นกัน ดังนั้น เราทุกคนจึงมีสิทธิในการชุมนุมและสมาคมผ่านอินเทอร์เน็ต ทุกคนมีเสรีภาพจะเลือกใช้เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน หรือบริการออนไลน์ใด ๆ เพื่อการจัดตั้ง ชับเคลื่อน และมีส่วนร่วมในการชุมนุมหรือการสมาคม เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อจัดตั้งสหภาพแรงงาน การจัดทำเว็บไซต์เพื่อให้ผู้สนใจติดตามประเด็นการกำกับดูแลอินเทอร์เน็ต พุดคุย (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2563)

5.4 สิทธิในความเป็นส่วนตัวและการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนบัญญัติไว้ว่า “บุคคลใดจะถูกแทรกแซงในความเป็นส่วนตัว ครอบครัว ที่อยู่อาศัย หรือการสื่อสาร หรือจะถูกลบลู่เกียรติยศและชื่อเสียงตามอำเภอใจ หรือโดยผิดกฎหมายไม่ได้ ทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับความคุ้มครองต่อการแทรกแซงสิทธิหรือการลบลู่ดังกล่าว” ในโลกดิจิทัลที่มีการเก็บข้อมูลส่วนบุคคลไว้มากมาย พลเมืองมีสิทธิเรียกร้องชีวิตส่วนตัวในอินเทอร์เน็ต รวมถึงความเป็นส่วนตัวในการสื่อสารถึงกัน สอดคล้องกับการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และข้อมูลความรู้คือผลที่เกิดจากการแก้ปัญหา ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะจัดกระบวนการเรียนรู้ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยนี้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามของตนเองและสร้างความรู้ร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้ปรากฏการณ์ที่อาจจะคลุมเครือไม่ชัดเจน มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ถือเป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการนำทฤษฎีมาใช้ โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้และได้รับการชี้แนะว่าควรจะเรียนรู้อย่างไร ทำให้มี “Know how” และในระดับที่สูงขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย

จากแนวคิดและทักษะพลเมืองดิจิทัลดังกล่าว สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับสมรรถนะผู้เรียนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ได้แก่ 1) ผู้เรียนสามารถแสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาอย่างสร้างสรรค์ ตรงตามความเป็นจริงในสื่อดิจิทัล 2) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และสืบค้นข้อมูล เพื่อประเมินสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลกในกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 3) ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และมีจริยธรรมบนพื้นฐานของศาสนธรรม 4) ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้การบริหารจัดการข้อมูลบนสื่อดิจิทัลในการดำเนินชีวิตของตนเอง 5) ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตนเป็นพลโลกที่ดีและสืบสานอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2563)

หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

1. หลักเกณฑ์และแนวปฏิบัติการจัดการอาชีวศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ยุทธศาสตร์ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 มีทั้งหมด 10 ยุทธศาสตร์ โดยมี 6 ยุทธศาสตร์ตามกรอบยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และอีก 4 ยุทธศาสตร์ที่เป็นปัจจัยสนับสนุนการผลิตและพัฒนากำลังคนด้านอาชีวศึกษา โดยงานวิจัยนี้ได้ดำเนินการเพื่อให้แผน นโยบาย ยุทธศาสตร์เกี่ยวกับการผลิตและพัฒนากำลังคนด้านอาชีวศึกษา ในด้านที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

ด้านที่ 1 การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ ทุนมนุษย์ของประเทศไทยยังมีปัญหาในด้านคุณภาพคนในแต่ละช่วงวัย โดยผลลัพธ์ทางการศึกษาของเด็กวัยเรียนค่อนข้างต่ำ การพัฒนาความรู้และทักษะของแรงงานไม่ตรงกับตลาดงาน ในขณะที่คนไทยจำนวนไม่น้อยยังไม่สามารถคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม ซึ่งส่งผลต่อวิกฤตค่านิยม ทักษะคติ และพฤติกรรมในการดำเนินชีวิต การพัฒนาในระยะต่อไปจึงต้องให้ความสำคัญกับการวางรากฐานการพัฒนาคนให้มีความสมบูรณ์ เพื่อให้คนไทยมีทัศนคติและพฤติกรรมตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม ได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพสูงตามมาตรฐานสากล และสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง มีสุขภาวะที่ดีขึ้น คนทุกช่วงวัยมีทักษะ ความรู้และความสามารถเพิ่มขึ้น รวมทั้ง สถาบันทางสังคมมีความเข้มแข็งและมีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศเพิ่มขึ้น 6-6-4 ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี สู่ยุทธศาสตร์ของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 12 การปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ ความมั่นคงสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม สร้างความสามารถในการแข่งขัน สร้างโอกาสความเสมอภาค และเท่าเทียมกันทางสังคม พัฒนาและเสริมสร้าง ศักยภาพคน การเพิ่มประสิทธิภาพและธรรมาภิบาลในภาครัฐ ความมั่นคง การเติบโตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมเพื่อพัฒนาอย่างยั่งยืน การสร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจและแข่งขันได้อย่างยั่งยืน การสร้างความเป็นธรรม ลดความ

เหลื่อมล้ำในสังคม การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพ ทุมนมนุษย์ การต่างประเทศ ประเทศเพื่อนบ้าน และภูมิภาค การพัฒนาภูมิภาค เมือง และพื้นที่พิเศษ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิจัยและนวัตกรรม การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน และระบบโลจิสติกส์ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 12

ด้านที่ 5 ยุทธศาสตร์การเสริมสร้างความมั่นคงแห่งชาติเพื่อการพัฒนาประเทศสู่ความมั่งคั่งและยั่งยืน กระแสโลกาภิวัตน์และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบันมีแนวโน้มส่งผลกระทบต่อความมั่นคงและเสถียรภาพของประเทศไทยในหลายมิติ ทั้งภัยคุกคามภายนอกในเรื่องการขยายอิทธิพล และการเพิ่มบทบาทของประเทมหาอำนาจในภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก อาชญากรรมข้ามชาติและการก่อการร้ายและภัยคุกคามภายในประเทศ ได้แก่ ความเห็นต่างทางความคิดและอุดมการณ์ของคนในชาติ การสร้างสถานการณ์ในจังหวัดชายแดนภาคใต้ และการคุกคามทางเศรษฐกิจโดยอาชญากรรมคอมพิวเตอร์

ด้านที่ 8 ยุทธศาสตร์การพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิจัยและนวัตกรรม การพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทยในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา อาศัยการเพิ่มประสิทธิภาพจากปัจจัยความได้เปรียบด้านแรงงาน ทรัพยากรธรรมชาติ และการนำเข้าเทคโนโลยี สำเร็จรูปจากต่างประเทศมากกว่าการสะสมองค์ความรู้เพื่อพัฒนาเทคโนโลยีของตนเอง ทำให้ส่วนแบ่งผลประโยชน์ทางด้านเทคโนโลยี ซึ่งมีมูลค่าเพิ่มสูงตกอยู่กับประเทศผู้เป็นเจ้าของเทคโนโลยี อีกทั้งการลงทุนด้านการวิจัยและพัฒนาอย่างไม่เพียงพอที่จะขับเคลื่อนประเทศสู่สังคมนวัตกรรมได้ ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยให้สอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ ตาม 6 ยุทธศาสตร์ ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2562)

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติ มีเป้าหมาย ดังนี้

1. คนทุกช่วงวัยมีความรักในสถาบันหลักของชาติ และยึดมั่นการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

2. คนทุกช่วงวัยในเขตพัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้และพื้นที่พิเศษได้รับการศึกษาและเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

3. คนทุกช่วงวัยได้รับการศึกษา การดูแลและป้องกันจากภัยคุกคามในชีวิตรูปแบบใหม่

ยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตและพัฒนากำลังคน การวิจัยและนวัตกรรม เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ มีเป้าหมาย ดังนี้

1. กำลังคนมีทักษะที่สำคัญจำเป็นและมีสมรรถนะตรงตามความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ

2. สถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่จัดการศึกษาผลิตบัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญและเป็นเลิศเฉพาะด้าน

3. การวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมที่สร้างผลผลิตและมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย และการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ มีเป้าหมาย ดังนี้

1. ผู้เรียนมีทักษะและคุณลักษณะพื้นฐานของพลเมืองไทย และทักษะและคุณลักษณะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21
2. คนทุกช่วงวัยมีทักษะ ความรู้ความสามารถ และสมรรถนะตามมาตรฐานการศึกษา และมาตรฐานวิชาชีพ และพัฒนาคุณภาพชีวิตได้ตามศักยภาพ
3. สถานศึกษาทุกระดับการศึกษาสามารถจัดกิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้ตามหลักสูตรอย่างมีคุณภาพและมาตรฐาน
4. แหล่งเรียนรู้ สื่อตำราเรียน นวัตกรรม และสื่อการเรียนรู้มีคุณภาพและมาตรฐาน และประชาชนสามารถเข้าถึงได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่
5. ระบบและกลไกการวัด การติดตาม และประเมินผลมีประสิทธิภาพ
6. ระบบการผลิตครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา ได้มาตรฐานระดับสากล
7. ครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา ได้รับการพัฒนาสมรรถนะตามมาตรฐานการจัดการอาชีวศึกษา

ยุทธศาสตร์ที่ 4 การสร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษา มีเป้าหมาย ดังนี้

1. ผู้เรียนทุกคนได้รับโอกาสและความเสมอภาคในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ
2. การเพิ่มโอกาสทางการศึกษาผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการศึกษาสำหรับคนทุกช่วงวัย
3. ระบบข้อมูลรายบุคคลและสารสนเทศทางการศึกษาที่ครอบคลุม ถูกต้องเป็นปัจจุบัน เพื่อการวางแผนการบริหารจัดการศึกษา การติดตามประเมิน และรายงานผล

ยุทธศาสตร์ที่ 5 การจัดการศึกษาเพื่อสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม มีเป้าหมาย ดังนี้

1. คนทุกช่วงวัย มีจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม มีคุณธรรม จริยธรรม และนำแนวคิดตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ
2. หลักสูตร แหล่งเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม คุณธรรม จริยธรรม และการนำแนวคิดตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ
3. การวิจัยเพื่อพัฒนาองค์ความรู้และนวัตกรรมด้านการสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

ยุทธศาสตร์ที่ 6 การพัฒนาประสิทธิภาพของระบบบริหารจัดการศึกษา มีเป้าหมาย ดังนี้

1. โครงสร้าง บทบาท และระบบการบริหารจัดการการศึกษามีความคล่องตัวชัดเจน และสามารถตรวจสอบได้
2. ระบบการบริหารจัดการศึกษามีประสิทธิภาพและประสิทธิผลส่งผลกระทบต่อคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา
3. ทุกภาคส่วนของสังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาที่ตอบสนองความต้องการของประชาชนและพื้นที่
4. กฎหมายและรูปแบบการบริหารจัดการทรัพยากรทางการศึกษารองรับลักษณะที่แตกต่างกันของผู้เรียน สถานศึกษา และความต้องการกำลังแรงงานของประเทศ
5. ระบบบริหารงานบุคคลของครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษามีความเป็นธรรม สร้างขวัญกำลังใจ และส่งเสริมให้ปฏิบัติงานได้อย่างเต็มตามศักยภาพ โดยเป้าหมายของการจัดการอาชีวศึกษา ตามพระราชบัญญัติการอาชีวศึกษา พ.ศ. 2551 มาตรา 6 กล่าวว่า การจัดการอาชีวศึกษา และการฝึกอบรมวิชาชีพ เป็นการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นการผลิตและพัฒนากำลังคนในด้านวิชาชีพ ระดับฝีมือระดับเทคนิคและระดับเทคโนโลยี ให้มีคุณภาพและมาตรฐาน สอดคล้องกับการพัฒนา เศรษฐกิจและสังคม ความต้องการของตลาดแรงงาน สภาพเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม โดยนำความรู้ในทางทฤษฎีอันเป็นสากลและภูมิปัญญาไทยมาพัฒนาผู้รับการศึกษา ให้มีความรู้ความสามารถในทางปฏิบัติและมีสมรรถนะที่สามารถนำไปประกอบอาชีพในลักษณะผู้ปฏิบัติ หรือประกอบอาชีพโดยอิสระได้ โดยได้กำหนดรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาอาชีวศึกษา ดังนี้

แนวทางการจัดการศึกษาอาชีวศึกษา

การจัดการศึกษาอาชีวศึกษาและการฝึกอบรมวิชาชีพให้บรรลุวัตถุประสงค์ พระราชบัญญัติการอาชีวศึกษา พ.ศ. 2551 มาตรา 10 กำหนดให้ค่านึงเรื่องต่าง ๆ ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2562)

1. การมีเอกภาพด้านนโยบายและมีความหลากหลายในทางปฏิบัติ โดยมีการกระจายอำนาจจากส่วนกลางไปสู่สถานศึกษาอาชีวศึกษาและสถาบัน
2. การศึกษาในด้านวิชาชีพสำหรับประชาชนวัยเรียนและวัยทำงานตามความถนัดและความสนใจอย่างทั่วถึงและต่อเนื่องจนถึงระดับปริญญาตรี
3. การมีส่วนร่วมชุมชน สังคม และสถานประกอบการในการกำหนดนโยบายการผลิตและพัฒนากำลังคน รวมทั้งการกำหนดมาตรฐานการอาชีวศึกษา

4. การศึกษาที่มีความยืดหยุ่น หลากหลาย และมีระบบเทียบโอนผลการเรียน และระบบเทียบประสบการณ์การทำงานของบุคคล เพื่อเข้ารับการศึกษและการฝึกอบรมวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

5. การมีระบบจูงใจให้สถานประกอบการมีส่วนร่วมในการจัดการอาชีวศึกษาและการฝึกอบรมวิชาชีพ

6. การระดมทรัพยากรทั้งภาครัฐและเอกชนในการจัดการอาชีวศึกษาและการฝึกอบรมวิชาชีพ โดยคำนึงถึงการประสานประโยชน์อย่างทั่วถึงและเป็นธรรม

7. การมีระบบการพัฒนาครูและคณาจารย์ของการอาชีวศึกษาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี

หลักสูตรอาชีวศึกษา

พระราชบัญญัติการอาชีวศึกษา พ.ศ. 2551 มาตรา 9 กำหนดให้การจัดการอาชีวศึกษา และฝึกอบรมวิชาชีพ ต้องจัดตามหลักสูตรที่คณะกรรมการการอาชีวศึกษากำหนด ประกอบด้วย (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2562)

1. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ใช้ระยะเวลาในการศึกษา 3 ปีการศึกษา โดยรับผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.3) หรือเทียบเท่า

2. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ใช้ระยะเวลาในการศึกษา 2 ปีการศึกษา สำหรับผู้เข้าเรียนที่สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพหรือเทียบเท่า ในประเภทวิชา และสาขาวิชาตามที่หลักสูตรกำหนด ส่วนผู้เข้าเรียนที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) หรือเทียบเท่า และผู้เข้าเรียนที่สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือเทียบเท่าต่างประเภทวิชาและสาขาวิชาที่กำหนด ใช้ระยะเวลาประมาณ 3 ปีการศึกษา

3. หลักสูตรปริญญาตรีสายเทคโนโลยีหรือสายปฏิบัติการ (ทล.บ.) รับผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงในสาขาวิชาที่ตรงกับสาขาวิชาที่จะเข้าศึกษา ใช้ระยะเวลาในการศึกษา 2 ปีการศึกษา มีเอกภาพด้านนโยบายและมีความหลากหลายในทางปฏิบัติ จัดการศึกษาตามความถนัดและความสนใจอย่างทั่วถึงและต่อเนื่อง มีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบายและมาตรฐานการอาชีวศึกษา มีความยืดหยุ่น หลากหลาย และมีระบบเทียบโอนผลการเรียนรู้ มีระบบจูงใจให้สถานประกอบการมีส่วนร่วม มีการระดมทรัพยากรทั้งภาครัฐและเอกชน มีระบบพัฒนาครูและคณาจารย์อย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ คณะกรรมการการอาชีวศึกษาอาจกำหนดหลักสูตรที่จัดขึ้นเพื่อความรู้หรือทักษะ ในการประกอบอาชีพหรือการศึกษาต่อ ซึ่งจัดขึ้นเป็นโครงการหรือสำหรับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะได้ ทั้งนี้ ในการจัดการศึกษาอาชีวศึกษาและการฝึกอบรมวิชาชีพ สำนักงานคณะกรรมการ การอาชีวศึกษา ได้จัดแบ่งกลุ่มสายวิชาชีพสำหรับการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนเป็น ประเภทวิชา ได้แก่

1. ประเภทวิชาอุตสาหกรรม
2. ประเภทวิชาพาณิชยกรรม (ระดับ ปวช.) หรือประเภทวิชาบริหารธุรกิจ (ระดับ ปวส.)
3. ประเภทวิชาศิลปกรรม
4. ประเภทวิชาคหกรรม
5. ประเภทวิชาเกษตรกรรม
6. ประเภทวิชาประมง
7. ประเภทวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว
8. ประเภทวิชาอุตสาหกรรมสิ่งทอ
9. ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
10. ประเภทวิชาอุตสาหกรรมบันเทิงและดนตรี
11. ประเภทวิชาพาณิชยนาวิ ในแต่ละประเภทวิชา จะแบ่งเป็นสาขาวิชาและสาขางาน

เพื่อให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตาม ความถนัดและความสนใจ เมื่อจบการศึกษาแล้วมีความรู้ ทักษะ และความสามารถในการประยุกต์ใช้ และความรับผิดชอบเฉพาะทาง ตลอดจนมีคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตรงตาม ความต้องการของงานอาชีพ มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาวิชาชีพของสาขาวิชาและสาขางานที่เรียน สามารถนำไปประกอบอาชีพหรือศึกษาต่อได้

การพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาและการจัดการเรียนการสอน ในการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาและการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้สามารถผลิต ผู้สำเร็จการศึกษาได้อย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพ จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือของสถานประกอบการ หน่วยงานภาครัฐ รัฐวิสาหกิจ แหล่งวิชาการ ตลอดจนภูมิปัญญาท้องถิ่น ทั้งในด้านการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะการฝึกอาชีพและการฝึกประสบการณ์สมรรถนะวิชาชีพ ทั้งนี้ ในการบริหารการจัดการศึกษาตามหลักสูตรที่เปิดสอน สถานศึกษาอาชีวศึกษาและสถาบัน ควรดำเนินการ ดังนี้

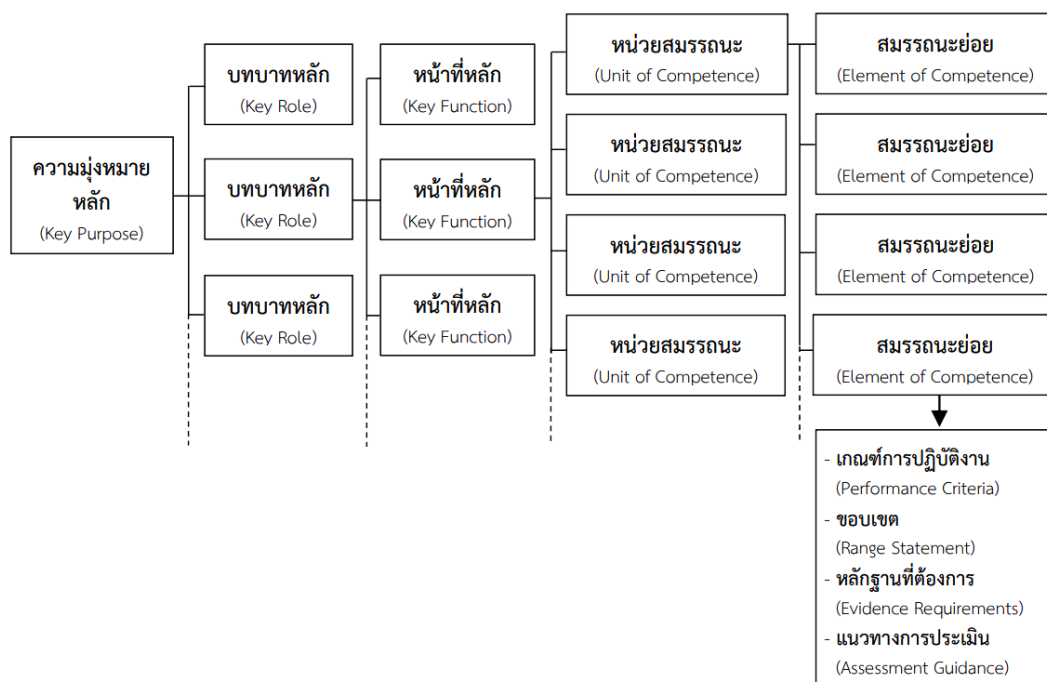
1. จัดการศึกษาให้มีความทันสมัย ยืดหยุ่น สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน สถานประกอบการและการประกอบอาชีพอิสระ เพื่อการดำรงชีวิตตามสภาพเศรษฐกิจ สังคม ท้องถิ่น วัฒนธรรม เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม มุ่งเน้นการปฏิบัติงานจริงตามความพร้อมและศักยภาพของสถานศึกษา
2. จัดการศึกษาโดยประสานความร่วมมือกับสถานศึกษาและหน่วยงานอื่น ทั้งในด้านการจัดการวิชาการ การใช้บุคลากรและทรัพยากรร่วมกัน
3. จัดการศึกษาโดยการระดมทรัพยากรด้านการเงิน ทรัพย์สิน และบุคลากร ทั้งจากรัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น บุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรชุมชน เอกชน องค์กรเอกชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันศาสนา สถานประกอบการ สถาบันสังคมอื่น รวมทั้งความร่วมมือในการจัดกิจกรรม และการจัดการทุนเพื่อพัฒนาการอาชีวศึกษา

4. จัดการศึกษาให้ผู้เรียนเป็นผู้มีสมรรถนะทางวิชาชีพ สามารถประกอบอาชีพ เป็นพลเมืองดีของสังคม มีความสามารถในการคิด เรียนรู้ วางแผน และพัฒนาตนเอง
5. เป็นศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง และการให้บริการวิชาชีพแก่ชุมชนและท้องถิ่น
6. วิจัยเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ เทคโนโลยีและนวัตกรรม
7. ทำนุบำรุงศาสนา ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ส่งเสริมการกีฬา พละนาถัยและอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อม
8. ส่งเสริมการจัดการศึกษาเชิงธุรกิจ การรับงานการค้า และการรับจัดทำ รับบริการ รับจ้าง ผลิตเพื่อจำหน่ายที่สอดคล้องกับการเรียนการสอน สำหรับการจัดการเรียนการสอนของ สถานศึกษาอาชีวศึกษาและสถาบันนั้น จำเป็นต้องดำเนินการในรูปของคณะกรรมการ และการมีส่วนร่วมของหน่วยงานและบุคคลที่เกี่ยวข้องในเรื่องต่าง ๆ ได้แก่
 - 8.1 การจัดทำเอกสาร คู่มือ แนวปฏิบัติ ประกาศ ระเบียบ ปฏิทินงานต่าง ๆ ของ สถานศึกษา
 - 8.2 การวางแผนการบริหารจัดการศึกษา ได้แก่ การจัดซื้อ จัดหา จัดเตรียมความพร้อม ด้านอาคารสถานที่ ทรัพยากรการเรียนการสอน ครูและบุคลากร การจัดหาและพัฒนาแหล่งความรู้ สนับสนุนการเรียนการสอน การแสวงหาความร่วมมือภาครัฐและเอกชนเพื่อเป็นสถานที่ฝึกอาชีพและ หรือฝึกประสบการณ์สมรรถนะวิชาชีพ
 - 8.3 การจัดทำแผนการเรียน ตารางเรียน ตารางสอน ตารางการใช้ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ
 - 8.4 การพัฒนา ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ และวัด ประเมินผลการพัฒนาสื่อประกอบการเรียนการสอน
 - 8.5 การนิเทศ กำกับ ติดตามประเมินผลการจัดการเรียนการสอน

2. มาตรฐานอาชีพกับหลักสูตรฐานสมรรถนะ

“มาตรฐานอาชีพหรือมาตรฐานสมรรถนะ (Occupational Standards/Competency Standards)” หมายถึง แนวทางการกำหนดระดับความสามารถในการปฏิบัติงาน หรือระดับสมรรถนะ ในการปฏิบัติที่มีความยุ่งยากซับซ้อนต่างกัน เพื่อใช้ในการรับรองระดับความรู้ ความสามารถ หรือ ระดับสมรรถนะในการปฏิบัติงานให้แก่ผู้ที่ผ่านการประเมินตามข้อกำหนดของมาตรฐานอาชีพนั้น ๆ สำหรับแนวทางในการวิเคราะห์หน้าที่ (Functional Analysis) เพื่อจัดทำมาตรฐานอาชีพ เริ่มต้นด้วยการกำหนดความมุ่งหมายหลักของสาขาอาชีพ แล้ววิเคราะห์ต่อเนื่องไปตามผังแสดงหน้าที่ โดยใช้ การตั้งคำถามถึงหน้าที่หรืองานที่ต้องทำในอาชีพนั้นมากกว่าจะถามถึงวิธีการทำงาน ความน่าเชื่อถือ ขึ้นอยู่กับความสามารถของกลุ่มคณะทำงานที่เข้าใจปรัชญาของสมรรถนะ และความสามารถของ ผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ที่จะดูแลการให้ข้อมูลของกลุ่มคณะทำงาน ทั้งนี้ จากโครงสร้าง

ของผังแสดงหน้าที่ คณะทำงานจะต้องกำหนดสมรรถนะหรือความสามารถในการปฏิบัติงานที่เกิดจากการประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในแต่ละระดับ จากความมุ่งหมายหลัก ไปจนถึงสมรรถนะย่อย



ภาพ 1 แสดงโครงสร้างของผังแสดงหน้าที่ (Functional Map)

ที่มา: สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

ความมุ่งหมายหลัก (Key Purpose) ความมุ่งหมายหลักเป็นสิ่งที่ผู้จัดทำมาตรฐาน อาชีพจะต้องกำหนดเพื่อให้เห็นเป็นรูปธรรม มีข้อพิจารณาในการเขียน ดังนี้

1. ความมุ่งหมายหลักจะต้องแสดงภาพรวมของอาชีพที่จะจัดทำมาตรฐานอาชีพ
2. ข้อความแสดงความมุ่งหมายหลักต้องกระชับ ชัดเจน และครอบคลุมบทบาทหลัก

ทุกรายการ

3. รูปแบบของการเขียน คือ “กริยา-กรรม-เงื่อนไข” กริยา คือ คำที่แสดงการกระทำ ซึ่งแสดงสมรรถนะในการปฏิบัติการผลิต หรือบริการกรรม คือ สิ่งที่ถูกกระทำ อาจเป็นบุคคล สิ่งของ ผลิตภัณฑ์ หรือข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ เงื่อนไข คือ บริบท สถานการณ์ ใช้ระบุการดำเนินการให้เกิดสมรรถนะที่ชัดเจน

4. ความมุ่งหมายหลักจะต้องสามารถแยกย่อยออกเป็นบทบาทหลัก ซึ่งเป็นระดับชั้นที่ลดลงไปได้มากกว่า 1 รายการ

บทบาทหลัก (Key Role) บทบาทหลักเกิดจากการแยกย่อยความมุ่งหมายหลักเป็นระดับชั้นถัดลงมา หรือเป็นการรวมหน้าที่หลักต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กันเข้าด้วยกัน มีข้อพิจารณาในการเขียนดังนี้

1. เขียนในรูปของ “กริยา-กรรม-เงื่อนไข”
2. ข้อความแสดงบทบาทหลักต้องกระชับ ชัดเจนและครอบคลุมหน้าที่หลักทุกรายการ
3. บทบาทหลักแต่ละรายการต้องมีระดับความสำคัญเท่ากัน ซึ่งโดยส่วนใหญ่จะเป็นอิสระต่อกัน แต่เมื่อรวมกันแล้วต้องสนองข้อกำหนดของความมุ่งหมายหลัก
4. การจัดลำดับของบทบาทหลักแต่ละรายการ จะเรียงจากงานอาชีพที่เป็นต้นน้ำไปหาปลายน้ำ หรือเรียงลำดับตามลักษณะงานอาชีพที่ใช้ความรู้และทักษะจากง่ายไปสู่ที่มีความยุ่งยากซับซ้อน
5. บทบาทหลักแต่ละรายการจะต้องสามารถแยกย่อยออกเป็นหน้าที่หลัก ซึ่งเป็นระดับชั้นที่ลดลงไปได้มากกว่า 1 รายการ

บทบาทหลักและหน้าที่หลัก (Key Role and Key Function) หน้าที่หลักเกิดจากการแยกย่อยบทบาทหลักเป็นระดับชั้นถัดลงมา หรือเป็นการรวมหน่วย สมรรถนะต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กันเข้าด้วยกัน มีข้อพิจารณาในการเขียน ดังนี้

1. เขียนในรูปของ “กริยา-กรรม-เงื่อนไข”
2. ข้อความแสดงหน้าที่หลักต้องกระชับ ชัดเจน และครอบคลุมหน่วยสมรรถนะในระดับชั้นที่ลดลงไปจากหน้าที่หลักนั้น ๆ
3. หน้าที่หลักแต่ละรายการในแต่ละบทบาทหลักต้องมีระดับความสำคัญเท่ากัน โดยอาจเป็นอิสระต่อกันหรือเป็นกระบวนการที่เรียงลำดับต่อเนื่องกัน แต่เมื่อรวมกันแล้วต้องสนองข้อกำหนดของบทบาทหลักที่จำแนกออกมา
4. หน้าที่หลักแต่ละรายการจะต้องสามารถแยกย่อยออกเป็นหน่วยสมรรถนะ ซึ่งเป็นระดับชั้นที่ลดลงไปได้มากกว่า 1 รายการ

หน่วยสมรรถนะ (Unit of Competence) หน่วยสมรรถนะเกิดจากการแยกย่อยหน้าที่หลักเป็นระดับชั้นถัดลงมา หรือเป็นการรวม หน่วยย่อยหรือสมรรถนะย่อยต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กันเข้าด้วยกัน หน่วยสมรรถนะเป็นส่วนสำคัญที่มีคุณค่า และอิสระในการปฏิบัติงาน การรับรองผลหรือการเทียบโอน มีข้อพิจารณาในการเขียนดังนี้

1. เขียนในรูปของ “กริยา-กรรม-เงื่อนไข”

2. ข้อความแสดงหน่วยสมรรถนะต้องกระชับ ชัดเจน และครอบคลุมสมรรถนะย่อยในระดับชั้นที่ลดลงไปจากหน่วยสมรรถนะนั้น ๆ

3. หน่วยสมรรถนะแต่ละรายการในแต่ละหน้าที่หลักต้องมีระดับความสำคัญเท่ากัน โดยอาจเป็นอิสระต่อกันหรือเป็นกระบวนการที่เรียงลำดับต่อเนื่องกัน แต่เมื่อรวมกันแล้วต้องสนองข้อกำหนดของหน้าที่หลักที่จำแนกออกมา

4. หน่วยสมรรถนะแต่ละรายการต้องสามารถทำสำเร็จได้ด้วยรายบุคคล โดยอาจจะทำงานคนเดียวหรือเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

5. หน่วยสมรรถนะแต่ละรายการจะต้องสามารถแยกย่อยออกเป็นหน่วยสมรรถนะซึ่งเป็นระดับชั้นที่ลดลงไปได้มากกว่า 1 รายการ

สมรรถนะย่อย (Element of Competence) สมรรถนะย่อยเป็นลำดับขั้นสุดท้ายของการวิเคราะห์หน้าที่ โดยแยกย่อยมาจากหน่วยสมรรถนะ สมรรถนะย่อยประกอบด้วย ข้อความหรือข้อกำหนด ซึ่งแต่ละบุคคลต้องทำได้ มีข้อพิจารณาในการเขียน ดังนี้

1. เขียนในรูปของ “กริยา-กรรม-เงื่อนไข”
2. ข้อความแสดงสมรรถนะย่อยต้องกระชับ ชัดเจน สามารถทำสำเร็จได้ด้วยรายบุคคล
3. การจัดลำดับของสมรรถนะย่อยในแต่ละหน่วยสมรรถนะจะจัดเรียงตามกระบวนการหรืองานที่ต้องปฏิบัติ และเมื่อรวมกันแล้วต้องสนองข้อกำหนดของหน่วยสมรรถนะที่จำแนกออกมา
4. แต่ละสมรรถนะย่อยต้องสามารถเขียนองค์ประกอบสนับสนุนเพื่อนำไปใช้ในการประเมินได้คือ เกณฑ์การปฏิบัติงาน ขอบเขต หลักฐานด้านความรู้และด้านการปฏิบัติงานที่ต้องการ และแนวทางการประเมิน

การจัดทำรายละเอียดของแต่ละสมรรถนะย่อย

ขั้นตอนนี้จัดว่าเป็นขั้นตอนสำคัญที่จะบอกว่าผู้ปฏิบัติงานที่มีสมรรถนะตามข้อกำหนดนี้จะต้องปฏิบัติงานอย่างไร และผลลัพธ์ของงานคืออะไร ปริมาณมากน้อยเท่าไร และมีคุณภาพอย่างไร (Performance Criteria) ระดับของงานยากง่ายเพียงไร ใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ วัสดุอะไร ใช้เทคโนโลยีระดับพื้นฐานหรือระดับใด (Range Statement) ต้องใช้พื้นฐานความรู้และทักษะในเรื่องใดบ้าง (Evident Requirement) และมีแนวทางการประเมินผลงานนั้นอย่างไร (Assessment Guidance) โดยจะทำการ วิเคราะห์สมรรถนะย่อยแต่ละรายการดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2562)

1. เกณฑ์การปฏิบัติงาน (Performance Criteria) เป็นหัวใจของการประเมินหรือเป็นมาตรฐานด้านผลลัพธ์ของการปฏิบัติงาน เขียนในรูปของผลลัพธ์ ข้อกำหนดการประเมิน โดยกำหนดด้านที่สำคัญที่สุดของการปฏิบัติงาน คำที่ไม่ให้เขียนแสดงไว้ในเกณฑ์การปฏิบัติงาน เช่น รู้ เข้าใจ ตระหนักถึง หรือมีความซาบซึ้ง คำที่ไม่สื่อความหมาย เช่น ถูกต้อง เหมาะสม หากจะใช้ต้องนิยามให้ชัดเจนว่าถูกต้องหรือเหมาะสมอย่างไร

2. ขอบเขต (Range) ขอบเขตของสมรรถนะย่อย ครอบคลุมถึงเรื่องต่อไปนี้
 - 2.1 ปฏิบัติเกี่ยวกับสิ่งใด และสิ่งนั้นมีขอบเขตอะไรบ้าง
 - 2.2 ปฏิบัติอยู่ภายใต้เงื่อนไขใด
 - 2.3 ปฏิบัติอย่างหลากหลาย โดยวิธีใดบ้าง
 - 2.4 จัดให้มีความเชื่อมโยงระหว่างมาตรฐานกับการปฏิบัติในงาน
 - 2.5 มุ่งเน้นการประเมิน
 - 2.6 สามารถปรับให้เป็นปัจจุบัน
3. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence) เพื่อมั่นใจว่าการปฏิบัติงานนั้นมีความคงเส้น คงวา และเป็นความสามารถที่ยั่งยืน หลักฐานที่ต้องการมี 2 ลักษณะ ได้แก่
 - 3.1 หลักฐานการปฏิบัติงาน สามารถระบุโดยพิจารณาจากหลักฐานกระบวนการว่า ขั้นตอนใดที่จะใช้เป็นหลักฐานการประเมิน และหลักฐานผลงานหรือผลผลิตว่าจะอยู่ในรูปแบบใด ลักษณะใด
 - 3.2 หลักฐานด้านความรู้สามารถระบุได้โดยพิจารณาแต่ละขั้นตอนว่าจะต้องมีความรู้ อะไร อย่างไร จึงจะทำงานได้ตามมาตรฐาน อาจเขียนในรูปของเนื้อหาสาระที่เป็นหัวข้อเรื่อง โดยรายละเอียดของความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีหรือแนวคิดทางทฤษฎี ความมุ่งหมาย หลักการและวิธีการที่สนับสนุนงานนั้นในแต่ละขั้นตอนหรือทั้งสมรรถนะย่อย หรืออาจเขียนในรูปจุดประสงค์การเรียนรู้ก็ได้ แต่ทั้งระบบต้องเขียนในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งตลอดทุกมาตรฐาน ในการประเมินอาจใช้การสอบสัมภาษณ์ทั้งในขณะที่ปฏิบัติงานและนอกเวลาปฏิบัติงาน แบบทดสอบ และคำถามอัตนัย
4. แนวทางการประเมิน (Assessment Guidance) เป็นข้อแสดงรายละเอียดทั่วไปของวิธีการประเมิน และความแตกต่างของข้อเปรียบเทียบของชุดหลักฐาน หรืออาจเป็นข้อกำหนดทั่วไปของวิธีการประเมิน เพื่อให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้ทราบแนวทางในขั้นต้น ส่วนรายละเอียดอาจแยกไว้ในคู่มือการประเมิน

มาตรฐานการศึกษาวิชาชีพ

หลังจากกำหนดจุดประสงค์สาขาวิชาซึ่งเป็นการกำหนดถึงคุณลักษณะและสมรรถนะวิชาชีพที่ต้องการอย่างกว้าง ๆ แล้ว ขั้นตอนต่อไปจะเป็นการกำหนดมาตรฐานการศึกษาวิชาชีพของสาขาวิชา และสาขางานซึ่งเป็นการกำหนดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ จำแนกตามสมรรถนะแกนกลางและสมรรถนะวิชาชีพที่สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิอาชีวศึกษาและมาตรฐานอาชีพตามระดับคุณวุฒิวิชาชีพ ซึ่งเป็นการระบุคุณลักษณะและสมรรถนะที่ต้องการที่ละเอียด และชัดเจนมากขึ้นทั้งสมรรถนะบังคับและสมรรถนะเลือก เพื่อนำไปสู่การกำหนดรายวิชาในหมวดวิชา กลุ่ม และกลุ่มวิชาต่าง ๆ ในหลักสูตรฐานสมรรถนะที่มี

ความสอดคล้องกับมาตรฐานอาชีพและความต้องการของสถานประกอบการ และจะต้องมีการวิเคราะห์ ทวนสอบด้วยว่ารายวิชาที่พัฒนาขึ้นนั้น สามารถทำให้เกิดมาตรฐานการศึกษาวิชาชีพจริงหรือไม่ รายการใดบ้าง เป็นสมรรถนะบังคับหรือสมรรถนะเลือก และสมรรถนะเหล่านั้นตรงกับระดับคุณวุฒิ อาชีวศึกษาและคุณวุฒิวิชาชีพหรือไม่ กล่าวคือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพเทียบเคียงกับคุณวุฒิ วิชาชีพระดับ 2-3 และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงเทียบเคียงกับคุณวุฒิวิชาชีพระดับ 4-5

มาตรฐานการศึกษาวินิจฉัยนี้ยังใช้เป็นกรอบในการกำหนดเกณฑ์และเครื่องมือประเมิน มาตรฐานฐานวิชาชีพ เพื่อการรับรองคุณภาพมาตรฐานของผู้สำเร็จการศึกษาวินิจฉัยแต่ละระดับ สาขาวิชาและสาขางานด้วยการเขียนมาตรฐานการศึกษาวินิจฉัยแต่ละสาขาวิชา และสาขางานจึงต้อง เขียนให้ชัดเจน สามารถวัดและประเมินผลได้จริง ประกอบด้วย

ด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

มาตรฐานการศึกษาวินิจฉัยด้านนี้ จะกำหนดไว้เหมือนกันทุกระดับคุณวุฒิอาชีวศึกษา และจะไม่มีรายวิชาที่กำหนดให้เรียนรู้และปฏิบัติโดยตรง แต่ให้ครูผู้สอนนำไปบูรณาการสอดแทรก ควบคู่กับกระบวนการจัดการเรียนการสอนแต่ละรายวิชา โดยให้กำหนดสัดส่วนการประเมินด้านจิตพิสัย ไว้ร้อยละสิบในทุกรายวิชา รวมทั้งการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร กิจกรรมของสถานศึกษา และหรือ กิจกรรมของสถานประกอบการสำหรับผู้เรียนทวิภาคี ประกอบด้วย

ด้านคุณธรรม จริยธรรม ประกอบด้วย รายการคุณธรรม จริยธรรมที่ผู้เรียนและผู้สำเร็จ การอาชีวศึกษาทุกระดับ ทุกสาขาวิชาพึงมี เพื่อความเป็นพลเมืองและพลโลกที่ดี

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ประกอบด้วย รายการพฤติกรรมลักษณะนิสัยของผู้เรียน และผู้สำเร็จการอาชีวศึกษาทุกระดับ ทุกสาขาวิชา ที่ต้องพัฒนาให้เกิดเป็นกิจนิสัยที่ดีในการดำเนินชีวิต และการประกอบอาชีพ

ด้านสมรรถนะแกนกลาง

สมรรถนะแกนกลาง ได้แก่ ความรู้ ทักษะ และความสามารถในการประยุกต์ใช้และ ความรับผิดชอบในด้านภาษาและการสื่อสาร ด้านการคิดและการแก้ปัญหา และด้านสังคมและการดำรง ชีวิต ซึ่งเกิดจากการเรียนรู้และปฏิบัติรายวิชาในหมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง เพื่อนำไปใช้ และหรือ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียนรายวิชาชีพและการประกอบอาชีพ ตลอดจนเพื่อการศึกษาต่อ คือ

ด้านภาษาและการสื่อสาร ได้แก่ รายวิชาในกลุ่มวิชาภาษาไทย และกลุ่มวิชา ภาษา ต่างประเทศ

ด้านการคิดและการแก้ปัญหา ได้แก่ รายวิชาในกลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ และกลุ่มวิชา คณิตศาสตร์

ด้านสังคมและการดำรงชีวิต ได้แก่ รายวิชาในกลุ่มวิชาสังคมศึกษา (หลักสูตร ปวช.)/
กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ (หลักสูตร ปวส.) และกลุ่มวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา (หลักสูตร ปวช.)/
กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ (หลักสูตร ปวส.)

ด้านสมรรถนะวิชาชีพ

สมรรถนะวิชาชีพเป็นมาตรฐานที่ต้องการให้เกิด ขึ้นกับผู้เรียนในสาขาวิชาและสาขางาน โดยแปลงมาจากมาตรฐานอาชีพตามระดับคุณวุฒิวิชาชีพ ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ ประกอบด้วย สมรรถนะวิชาชีพบังคับที่ผู้เรียนในสาขาวิชานั้นต้องเรียนเพื่อสะท้อนความเป็นสาขาวิชาที่ ก.พ. รับรองคุณวุฒิ และสมรรถนะวิชาชีพเลือก ซึ่งผู้เรียนในสาขาวิชานั้นสามารถเลือกเรียนในสาขางานที่สนใจเพื่อเป็นสมรรถนะเฉพาะทางในการประกอบอาชีพ ทั้งนี้ ผู้สำเร็จการศึกษาอาชีวศึกษาทุกคนจะต้องผ่านเกณฑ์การประเมินมาตรฐานวิชาชีพ ทั้งภาคความรู้และภาคปฏิบัติตามสมรรถนะวิชาชีพของสาขาวิชา และสาขางานที่กำหนดไว้ด้วย

สมรรถนะวิชาชีพบังคับ จะนำไปสู่การกำหนดรายวิชาชีพในหมวดวิชาสมรรถนะวิชาชีพ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพเฉพาะ กลุ่มฝึกประสบการณ์สมรรถนะวิชาชีพ และกลุ่มโครงการพัฒนาสมรรถนะวิชาชีพ ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนทุกรายวิชาที่กำหนดไว้ในโครงสร้างหลักสูตร โดยในบางสาขาวิชาอาจมีการกำหนดลำดับรายวิชาด้วยว่าจะต้องเรียนรายวิชาใดก่อน - หลัง

สมรรถนะวิชาชีพเลือก จะนำไปสู่การกำหนดกลุ่มรายวิชาในสาขางาน ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกเรียน หลังจากมีความรู้และทักษะที่จำเป็นจากการเรียนรายวิชาชีพพื้นฐาน และรายวิชาชีพเฉพาะที่กำหนดแล้ว

สมรรถนะรายวิชา คำว่า “สมรรถนะ” หมายถึง ความสามารถในการปฏิบัติงานที่เกิดจากการประยุกต์ ใช้ความรู้ ทักษะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เนื่องจากหลักสูตรฐานสมรรถนะแต่ละสาขาวิชา และสาขางานได้มาจากการวิเคราะห์หน้าที่งานในมาตรฐานอาชีพ ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชาจะต้องมุ่งเน้นสมรรถนะเป็นสำคัญ ซึ่งสรุปแนวพิจารณาในการเขียนสมรรถนะรายวิชาได้ ดังนี้

รูปแบบการเขียน คือ กริยา-กรรม-เงื่อนไขหรือสถานการณ์ คล้ายกับการเขียนจุดประสงค์นำทางหรือจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม แต่ไม่แจกแจงละเอียดถึงระดับของพฤติกรรม การเรียนรู้แต่ละด้าน โดยทั่วไปสมรรถนะด้านพุทธิพิสัยหรือด้านความรู้จะเขียนเพียง 1 ข้อ

การเขียนสมรรถนะรายวิชาด้านพุทธิพิสัย มีแนวทางพิจารณา ดังนี้

1. เริ่มต้นด้วยข้อความ “แสดงความรู้เกี่ยวกับ..” ตามด้วยสาระสำคัญด้านแนวคิด ทฤษฎี หลักการ ซึ่งสรุปมาจากองค์ความรู้หลักในคำอธิบายรายวิชาเช่นเดียวกับการเขียนจุดประสงค์

การเรียนรู้รายวิชาด้านพุทธิพิสัย โดยจะไม่ลงรายละเอียดไปถึงความหมาย ความสำคัญ หรือ องค์ความรู้ย่อย

2. ไม่ระบุระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ เช่น บอก อธิบาย ระบุ ยกตัวอย่าง จำแนก ฯลฯ ระดับพฤติกรรมการเรียนรู้เหล่านี้ครูผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของแต่ละหน่วยการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การกำหนดเกณฑ์และเครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้

3. สมรรถนะด้านพุทธิพิสัยหรือด้านความรู้โดยทั่วไปจะเขียนเพียง 1 ข้อ

การเขียนสมรรถนะรายวิชาด้านทักษะพิสัย มีแนวทางพิจารณาดังนี้

1. ขึ้นต้นด้วยคำกริยาที่แสดงถึงสิ่งที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติได้ในรายวิชานั้น ซึ่งจะเป็นการแจงรายละเอียดพฤติกรรมการเรียนรู้จากจุดประสงค์รายวิชาด้านทักษะพิสัย เพื่อนำไปสู่การ กำหนดเกณฑ์และเครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เช่น ถอดประกอบ

2. จะต้องสอดคล้องกับเนื้อหาสาระภาคปฏิบัติรวมทั้งด้านจิตพิสัยในคำอธิบายรายวิชา และสอดคล้องกับจุดประสงค์รายวิชาด้านทักษะพิสัย

3. โดยทั่วไปจะระบุคำกริยาที่เป็นพฤติกรรมที่ต้องการวัดและประเมินผลเพียงข้อละ 1 รายการ เช่น ติดตั้ง เขียน ออกแบบ ให้อาหาร ฯลฯ ยกเว้นพฤติกรรมที่กระทำต่อเนื่อง เช่น ถอดประกอบ เลือกใช้งาน ฯลฯ

4. คำกริยาที่เลือกใช้ควรเป็นคำกริยาที่แสดงถึงพฤติกรรมในภาพรวมที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติได้ในรายวิชา เช่น ปฏิบัติดูแลพืชหลังปลูกตามหลักการและกระบวนการ ไม่จำเป็นต้อง ระบุรายละเอียดกระบวนการปฏิบัติดูแลพืชทุกขั้นตอน เช่น ให้น้ำพืชหลังปลูกตามหลักการและกระบวนการ ให้น้ำพืชหลังปลูกตามหลักการ และกระบวนการกำจัดศัตรูพืชหลังปลูกตามหลักการและกระบวนการ รายละเอียดเหล่านี้จะอยู่ในจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของแต่ละหน่วยการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การกำหนดเกณฑ์และเครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของครูผู้สอน

5. หลีกเลี่ยงคำกริยาที่เป็นคำที่กว้างเกินไป คำกริยาที่ไม่สามารถนำไปสู่การวัดและประเมินผลได้อย่างชัดเจน เช่น ศึกษา ปฏิบัติ ดำเนินการ ใช้ ฯลฯ

6. เจือปนหรือสถานการณ์ของสมรรถนะถือเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งนำไปสู่การวัดและประเมินผลได้อย่างชัดเจน สามารถใช้คำว่า “หลักการและกระบวนการ” โดยคำว่า “หลักการ” จะซ่อนองค์ความรู้ภาคทฤษฎีจากคำอธิบายรายวิชา เช่น ความหมาย ความสำคัญ หลัก ทฤษฎี แนวคิด หลักการทำงาน ฯลฯ ส่วนคำว่า “กระบวนการ” จะซ่อนองค์ความรู้ย่อยด้านทักษะปฏิบัติ เช่น การเตรียมพื้นที่ปฏิบัติงาน การเลือกใช้เครื่องมืออุปกรณ์ การปฏิบัติงานตามลำดับขั้นตอน และวิธีการ การตรวจสอบและปรับปรุงผลงาน การจัดการพื้นที่หลังการปฏิบัติงาน การบำรุงรักษาและ

จัดเก็บเครื่องมือ เป็นต้น ซึ่งรายละเอียดเหล่านี้ครูผู้สอนสามารถนำไปกำหนดในการจัดการเรียนรู้และวัดประเมินผลในหน่วยการเรียนรู้ของรายวิชาที่รับผิดชอบ

7. ค่าที่ควรหลีกเลี่ยงในการเขียนเงื่อนไขหรือสถานการณ์ เช่น ถูกต้อง เหมาะสม มีคุณภาพ ฯลฯ นอกจากมีส่วนขยายให้ชัดเจนและนำไปกำหนดเกณฑ์ในการวัดประเมินผลได้ เช่น ถูกต้องตามคู่มือ เหมาะสมกับชนิดของพืช มีคุณภาพตามมาตรฐานอาหารปลอดภัย เป็นต้น

8. สมรรถนะรายวิชาด้านทักษะพิสัยบางรายการอาจเป็นสมรรถนะที่สะท้อนทักษะทางปัญญาที่สามารถวัดและประเมินผล ซึ่งโดยทั่วไปจะประเมินจากผลงานของผู้เรียน สำหรับคำกริยาที่ใช้ เช่น วิเคราะห์ข้อขัดข้องของเครื่องยนต์... คำนวณพื้นที่การปลูกไม้ผล.. วางแผนการจำหน่ายสินค้า เป็นต้น

9. เจตคติ กิจนิสัย หรือพฤติกรรมลักษณะนิสัยส่วนใหญ่จะไม่นำมากำหนดเป็นรายการสมรรถนะรายวิชา ครูผู้สอนสามารถพิจารณารายการเจตคติและกิจนิสัยจากจุดประสงค์ รายวิชาด้านจิตพิสัย เพื่อนำไปกำหนดรายการประเมินในหน่วยการเรียนรู้ที่สามารถสังเกตได้จากการพฤติกรรมของผู้เรียนขณะปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนและหรืองานที่มอบหมาย เช่น วินัย ความรับผิดชอบ ความละเอียดรอบคอบ การตรงต่อเวลา ความปลอดภัย เป็นต้น แต่หากต้องการเน้นเป็นเงื่อนไขสำคัญในสมรรถนะรายวิชาบางรายการก็สามารถทำได้ เช่น ขับรถยนต์ตามกฎหมายจราจรโดยคำนึงถึงความปลอดภัย

3. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563

3.1 หลักการของหลักสูตร

3.1.1 เป็นหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง เพื่อพัฒนากำลังคนระดับเทคนิคให้มีสมรรถนะ มีคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ สามารถประกอบอาชีพได้ตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานและการประกอบอาชีพอิสระ สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และแผนการศึกษาแห่งชาติ เป็นไปตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ มาตรฐานการศึกษาของชาติ และกรอบคุณวุฒิอาชีวศึกษาแห่งชาติ

3.1.2 เป็นหลักสูตรที่เปิดโอกาสให้เลือกเรียนได้อย่างกว้างขวางเน้นสมรรถนะเฉพาะด้านด้วยการปฏิบัติจริง สามารถเลือกวิธีการเรียนตามศักยภาพและโอกาสของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเทียบโอนผลการเรียน สะสมผลการเรียน เทียบโอนความรู้และประสบการณ์จากแหล่งวิทยาการ สถานประกอบการและสถานประกอบอาชีพอิสระ

3.1.3 เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นให้ผู้สำเร็จการศึกษามีสมรรถนะในการประกอบอาชีพ มีความรู้เต็มภูมิ ปฏิบัติได้จริง มีความเป็นผู้นำ และสามารถทำงานเป็นหมู่คณะได้ดี

3.1.4 เป็นหลักสูตรที่สนับสนุนการประสานความร่วมมือในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างหน่วยงานและองค์กรที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชน

3.1.5 เป็นหลักสูตรที่เปิดโอกาสให้สถานศึกษา สถานประกอบการ ชุมชน และท้องถิ่น มีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตรให้ตรงตามความต้องการ และสอดคล้องกับสภาพยุทธศาสตร์ของภูมิภาค เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

3.2 จุดหมายของหลักสูตร

3.2.1 เพื่อให้มีความรู้ทางทฤษฎีและเทคนิคเชิงลึกภายใต้ขอบเขตของงานอาชีพ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารเพื่อใช้ในการดำรงชีวิตและงานอาชีพ สามารถศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมหรือศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น

3.2.2 เพื่อให้มีทักษะและสมรรถนะในงานอาชีพตามมาตรฐานวิชาชีพ สามารถบูรณาการความรู้ ทักษะจากศาสตร์ต่าง ๆ ประยุกต์ใช้ในงานอาชีพ สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี

3.2.3 เพื่อให้มีปัญญา มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ วางแผน บริหารจัดการตัดสินใจ แก้ปัญหา ประสานงานและประเมินผลการปฏิบัติงานอาชีพ มีทักษะการเรียนรู้ แสวงหาความรู้และแนวทางใหม่ ๆ มาพัฒนาตนเองและประยุกต์ใช้ในการสร้างงานให้สอดคล้องกับวิชาชีพและการพัฒนางานอาชีพอย่างต่อเนื่อง

3.2.4 เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ มีความมั่นใจและภาคภูมิใจในงานอาชีพ รักงาน รักหน่วยงาน สามารถทำงานเป็นหมู่คณะได้ดี มีความภาคภูมิใจในตนเองต่อการเรียนวิชาชีพ

3.2.5 เพื่อให้มีบุคลิกภาพดี มีคุณธรรม จริยธรรม ซื่อสัตย์ มีวินัย มีสุขภาพสมบูรณ์แข็งแรงทั้งร่างกายและจิตใจ เหมาะสมกับการปฏิบัติงานในอาชีพนั้น ๆ

3.2.6 เพื่อให้เป็นผู้มีพฤติกรรมทางสังคมที่ดีงาม ต่อต้านความรุนแรง และสารเสพติด ทั้งในการทำงาน การอยู่ร่วมกัน มีความรับผิดชอบต่อครอบครัว องค์กร ท้องถิ่นและประเทศชาติ อุทิศตนเพื่อสังคม เข้าใจและเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญาท้องถิ่น

3.2.7 เพื่อให้ตระหนักและมีส่วนร่วมในการพัฒนาและแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจของประเทศ โดยเป็นกำลังสำคัญในด้านการผลิตและให้บริการ

3.2.8 เพื่อให้เห็นคุณค่าและดำรงไว้ซึ่งสถาบันชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ ปฏิบัติตนในฐานะพลเมืองดี ตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

4. รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย

4.1 จุดประสงค์รายวิชา

4.1.1 เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย หลักธรรมาภิบาลในองค์กร หลักธรรมในการพัฒนางาน พัฒนาคณะและสังคม สันติวัฒนธรรม และความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ในสังคมโลก

4.1.2 วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมไทย โดยประยุกต์ใช้ศาสนธรรมในการพัฒนางาน พัฒนาคนและสังคม การใช้หลักสันติวิธีในสังคมไทยและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

4.1.3 ตระหนักในการเป็นพลเมืองดีในสังคมประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข เห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย

4.2 สมรรถนะรายวิชา

4.2.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญาไทย หลักธรรมาภิบาล หลักธรรมในการพัฒนางาน พัฒนาคนและสังคม สันติวัฒนธรรม ความเป็นพลเมืองดี เศรษฐกิจพอเพียง ปัญหาการทุจริต และความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ทางสังคม เศรษฐกิจ การเมืองและสิ่งแวดล้อม

4.2.2 วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมไทยกับสังคมโลก

4.2.3 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม ศาสนธรรม วัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญาไทย เศรษฐกิจพอเพียงในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการทุจริต ปัญหาสังคม การดำเนินชีวิตตามบทบาทหน้าที่การเป็นพลเมืองดี

**การจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย หมวดวิชาสังคม แผนกวิชาสามัญ
สัมพันธ์ วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก**

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้
1	สังคมไทยในศตวรรษที่ 21
2	การจัดระเบียบและมารยาททางสังคม
3	ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมยุคดิจิทัล
4	หลักธรรม เพื่อการพัฒนางาน พัฒนาคนและสังคม
5	ปัญหาสังคมไทย
6	เศรษฐกิจพอเพียงในยุคดิจิทัล
7	หลักธรรมาภิบาลในยุคปัจจุบัน
8	ความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย
9	สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายทางสังคม
10	ความร่วมมือระหว่างประเทศและสิทธิมนุษยชน
11	การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในยุคดิจิทัล

4.3 คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับสังคม การจัดระเบียบทางสังคม ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย หลักธรรมมาภิบาลในองค์กร หลักธรรมเพื่อพัฒนางาน พัฒนาคนและสังคม สันติวัฒนธรรม ความเป็นพลเมืองดี ความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต

4.4 สื่อการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อการจัดการเรียนรู้เพื่อใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ในรูปแบบสื่อ AR

เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกแห่งความจริง (Augmented Reality: AR)

เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกแห่งความจริง (Augmented Reality: AR) ถูกพัฒนามาตั้งแต่ปี ค.ศ. 2004 จัดเป็นแขนงหนึ่งของงานวิจัยด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ ว่าด้วยการเพิ่มภาพเสมือนของโมเดลสามมิติที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ลงไปในการถ่ายภาพมาจากกล้องวิดีโอ กล้องเว็บแคม หรือกล้องในโทรศัพท์มือถือ แบบเฟรมต่อเฟรมด้วยเทคนิคทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก แต่ด้วยข้อจำกัดทางเทคโนโลยีจึงมีการใช้ไม่แพร่หลายเท่าไร แต่ปัจจุบันเทคโนโลยี มือถือ และการสื่อสารข้อมูลไร้สายรวมทั้งการประมวลผลต่าง ๆ มีความรวดเร็วขึ้นและมีราคาถูกลง จึงทำให้อุปกรณ์สมาร์ตโฟน และแท็บเล็ตทำให้เทคโนโลยีที่อยู่แต่ในห้องทดลอง กลับกลายเป็นแอปที่สามารถดาวน์โหลดมาใช้กันได้ฟรี โดยในช่วง 2-3 ปีมานี้ AR เป็นเรื่องที่ถูกกล่าวถึงอยู่เป็นระยะ สามารถนำมาประยุกต์ใช้งานได้กว้างขวางหลากหลาย ทั้งด้านอุตสาหกรรม การทหาร การแพทย์ การตลาด การบันเทิง การสื่อสาร และการศึกษา

AR เป็นเทคโนโลยีใหม่ ที่ผสานเอาโลกแห่งความเป็นจริง (Real) เข้ากับโลกเสมือน (Virtual) โดยผ่านอุปกรณ์ทางด้านฮาร์ดแวร์รวมกับการใช้ซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ทำให้สามารถมองเห็นภาพมีลักษณะเป็นวัตถุ (Object) แสดงผลในจอภาพกลายเป็นวัตถุ 3 มิติ ลอยอยู่เหนือพื้นผิวจริง มีการแสดงผลที่แสดงวัตถุมีการเคลื่อนไหว ภูมิทัศน์มีความตื่นตันทึ่งใจ โดยสามารถนำรูปแบบใหม่ของการนำเสนอสินค้า ลอยออกมาจอกจอกคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการนำเสนอรูปแบบใหม่ในโลกสังคมออนไลน์หรือการตลาดออนไลน์อีกทางหนึ่ง เป็นการเปลี่ยนแปลงโฉมหน้าสื่อยุคใหม่ พอ ๆ กับเมื่อครั้งเกิดอินเทอร์เน็ตขึ้นในโลกก็ว่าได้ หากเปรียบสื่อต่าง ๆ เทคโนโลยีเสมือนจริงนี้มีหลักการการทำงานโดยสามารถแบ่งประเภทตามส่วนวิเคราะห์ภาพ (Image Analysis) เป็น 2 ประเภท ได้แก่ การวิเคราะห์ภาพโดยอาศัย Marker เป็นหลักในการทำงาน (Marker based AR) และการวิเคราะห์ภาพโดยใช้ลักษณะต่าง ๆ ที่อยู่ในภาพมาวิเคราะห์ (Marker-less based AR) หลักการของเทคโนโลยีเสมือนจริง ประกอบด้วย เครื่องหมาย/สัญลักษณ์ หรือที่เรียกว่า Markup กล้องวิดีโอ เว็บแคม กล้องโทรศัพท์มือถือ หรือตัวจับ

สัญญาณ (Sensor) อื่น ๆ ส่วนการแสดงผลภาพ เช่น จอภาพจากอุปกรณ์แสดงผลซอฟต์แวร์ส่วนประมวลผลเพื่อวัตถุแบบสามมิติ object 3D ใช้หลักการของการตรวจจับการเคลื่อนไหว (Motion Detection) การตรวจจับการเต้นหรือการเคาะ (Beat Detection) การจดจำเสียง (Voice Recognize) และการประมวลผลภาพ (Image Processing) โดยนอกจากการตรวจจับการเคลื่อนไหวผ่าน Motion Detect แล้ว การตอบสนองบางอย่างของระบบผ่านสื่ออื่น ต้องมีการตรวจจับเสียงของผู้ใช้และประมวลผลด้วยหลักการ Beat Detection เพื่อให้เกิดจังหวะในการสร้างทางเลือกแก่ระบบ เช่น เสียงในการสั่งให้ตัว Interactive Media ทำงาน ทั้งนี้การสั่งการด้วยเสียงจัดว่าเป็น AR และในส่วนของการประมวลผลภาพนั้น เป็นส่วนเสริม เพราะเน้นไปที่การทำงานของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligent: AI) ในการสื่ออารมณ์กับผู้ใช้บริการผ่านสีและรูปภาพ เทคโนโลยี AR นี้ จะสามารถทำให้ผู้ใช้เห็นภาพเสมือนจริงได้รอบ โดยไม่จำเป็นต้องเดินทางไปสถานที่จริง หากในอนาคตเทคโนโลยีจะมีความก้าวหน้าเป็นอย่างไร สิ่งสำคัญที่สุดคือความก้าวหน้าของมนุษย์ก็ต้องพัฒนาควบคู่กันไปด้วย

1. ขั้นตอนการทำเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกแห่งความจริง ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2563)

1.1 การวิเคราะห์ภาพ (Image Analysis) เป็นขั้นตอนการค้นหา Marker จากภาพได้จากกล้องแล้วสืบค้นจากฐานข้อมูล (Marker Database) ที่มีการเก็บข้อมูลขนาดและรูปแบบของ Marker เพื่อนำมาวิเคราะห์รูปแบบของ Marker การวิเคราะห์ภาพ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ การวิเคราะห์ภาพโดยอาศัย Marker เป็นหลักในการทำงาน (Marker based AR) และการวิเคราะห์ภาพโดยใช้ลักษณะต่าง ๆ ที่อยู่ในภาพมาวิเคราะห์ (Marker-less based AR)

1.2 การคำนวณค่าตำแหน่งเชิง 3 มิติ (Pose Estimation) ของ Marker เทียบกับกล้อง

1.3 กระบวนการสร้างภาพสองมิติ จากโมเดลสามมิติ (3D Rendering) เป็นการเพิ่มข้อมูลเข้าไปในภาพ โดยใช้ค่าตำแหน่ง เชิง 3 มิติ ที่คำนวณได้จนได้ภาพเสมือนจริง

2. องค์ประกอบของเทคโนโลยีเสมือนจริง ประกอบด้วย (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2563)

2.1 AR Code หรือตัว Marker ใช้ในการกำหนดตำแหน่งของวัตถุ

2.2 Eye หรือ กล้องวิดีโอ กล้องเว็บแคม กล้องโทรศัพท์มือถือ หรือตัวจับ Sensor อื่น ๆ ใช้มองตำแหน่งของ AR Code แล้วส่งข้อมูลเข้า AR Engine

2.3 AR Engine เป็นตัวส่งข้อมูลที่อ่านได้ผ่านเข้าซอฟต์แวร์หรือส่วนประมวลผล เพื่อแสดงเป็นภาพต่อไป

2.4 Display หรือจอแสดงผล เพื่อให้เห็นผลข้อมูลที่ AR Engine ส่งมาให้ในรูปแบบของภาพ หรือวิดีโอ

ในยุคปัจจุบันนี้ นอกจากความบันเทิงแล้ว ระบบ AR ยังถูกพัฒนาต่อยอดให้กลายเป็นนวัตกรรมชิ้นใหม่ ที่ถูกนำไปใช้ในการช่วยแก้ปัญหาเฉพาะหน้าแบบ Realtime ของแพทย์ การก่อสร้าง หรือการซ่อมบำรุงเครื่องจักรในโรงงานอุตสาหกรรม และการศึกษา เป็นต้น

3. ขั้นตอนการพัฒนาหนังสือ AR ประกอบการสอน

3.1 การกำหนดเนื้อหา

3.2 เก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.1 เนื้อหา โดยการเตรียมเป็นไฟล์ข้อมูล (ในที่นี้ให้เตรียมเนื้อหาเป็นไฟล์ docx)

3.2.2 รูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับเนื้อหา เป็นไฟล์ jpg, gif bmp, png, tiff

3.2.3 ไฟล์วีดีโอที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับเนื้อหา

3.3 การวิเคราะห์เนื้อหา คือ การนำเนื้อหาที่สืบค้นได้มาเรียบเรียงให้ได้ใจความและกะทัดรัดยิ่งขึ้น

3.4 การออกแบบ คือ การออกแบบเป็นการกำหนดว่าในหนังสือ AR ที่จะจัดทำจะต้องครบถ้วนตามโครงสร้าง เริ่มจาก ปกหน้า หน้าคำนำ หน้าสารบัญ หน้าเนื้อหา หน้าอ้างอิง ปกหลัง ส่วนที่ต้องกำหนดและออกแบบเพิ่ม คือ หน้าที่บรรจุเนื้อหาโดยจะต้อง ออกแบบให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่ได้เตรียมไว้ เป็นการกำหนดว่าจะต้องใช้หน้าเนื้อหากี่หน้า ในแต่ละหน้าประกอบไปด้วยอะไรบ้าง

ปรัชญาการศึกษา: ปรัชญากระบวนทัศน์หลังนวยุค

ปรัชญากระบวนทัศน์หลังนวยุค (Postmodern Philosophical Paradigm) เป็นแนวคิดที่ยอมรับความรู้ทุกสิ่งด้วยวิจรณ์ญาณ โดยไม่ยึดหลักความเชื่อเดิม เพื่อหาจุดร่วมของทุกศาสตร์ โดยมีแนวคิดเกี่ยวกับวาทกรรมของมิเชล ฟูโกต์ เป็นแนวคิดกระแสหลัก มองความจริงและปัญญาชนผู้เสนอความจริงแยกเป็นอิสระจากความสัมพันธ์ทางอำนาจรวมทั้ง ยังมองว่า ปัญญาชนที่แท้จริงเป็นฝ่ายค้านการใช้อำนาจในทางกดขี่ (Foucault, 1981)

ปรัชญากระบวนทัศน์หลังนวยุค (Post-Modern Philosophy) เป็นกระแสที่ไม่มีขอบเขตเริ่มต้นชัดเจน แต่เป็นการปรับท่าทีต่อการใช้ปรัชญาโดยชี้ว่าปัญหาใหญ่ของโลกเช่นสงครามโลก ล้วนเกิดจากความยึดมั่นถือมั่น ของผู้ถือปรัชญายุคก่อนหน้าทั้งสิ้น จุดสะดุดสำคัญ คือ สงครามโลกครั้งที่ 1 ระหว่าง ค.ศ. 1914 - 1918 ขบวนการสำคัญ คือ นโยบายจักรวรรดินิยมที่แย่งชิงการมีอิทธิพลเหนือผลประโยชน์ในดินแดนต่าง ๆ จนมีกองกำลัง จุดสะดุดที่เป็นฟางเส้นสุดท้ายบนหลังลา คือ สงครามโลกครั้งที่ 2 ระหว่าง ค.ศ. 1939 - 1945 และจบสงครามด้วยการทิ้งระเบิดนิวเคลียร์ที่ฮิโรชิมา และนางาซากิ ซึ่งเป็นความก้าวหน้าล่าสุดของวิทยาศาสตร์ในขณะนั้น มนุษยชาติจึงพากันตระหนักว่า โลกไม่อาจรองรับสงครามโลกครั้งที่ 3 ได้อย่างแน่นอน การค้นหาความเป็นจริงตามแนวคิดทางอภิปรัชญา

ที่เกิดขึ้นตามแนวคิดกระบวนทัศน์ที่ 5 หลังนวยุค เกิดจากการค้นความเป็นจริงด้วยแนวทางวิทยาศาสตร์ ที่คำนึงต่อความตายตัวของกฎฟิสิกส์ที่ควบคุมตรงไปตรงมา และกระบวนการทางสังคมที่ต่อต้านนวยุคภาพ รวมถึงวจนศูนยนิยม ปรัชญามองว่าความรุนแรงของสงครามเกิดจากการพัฒนาวิทยาศาสตร์เข้มข้น ตามปรัชญาสมัยใหม่ (modern philosophy) นักอภิปรัชญาในกระบวนทัศน์หลังนวยุคซึ่งส่วนหนึ่ง เป็นนักอภิปรัชญาจากปลายนวยุคเริ่มมองว่าความเป็นจริงที่กล่าวอ้างนั้นเป็นเพียงความเชื่อถือ ทางภาษาเท่านั้น และไม่เชื่อว่ามนุษย์สามารถรู้ความจริงเชิงวัตถุวิสัยได้และความรู้ที่ได้ก็เป็นเพียง ความเชื่อทางภาษาเท่านั้น กระแสหลังนวยุคแบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะข้อกังขา ระยะรื้อทิ้ง (deconstructionism) และระยะรื้อสร้างใหม่ (reconstructionism) (กิริติ บุญเจือ, 2546)

สรุปได้ว่าแนวความคิดหลักของกระบวนทัศน์หลังนวยุค เชื่อว่า ความเป็นจริงที่กล่าวอ้างนั้น เป็นเพียงความเชื่อถือทางภาษาเท่านั้น และไม่เชื่อว่ามนุษย์สามารถรู้ความจริงเชิงวัตถุวิสัยได้และ ความรู้ที่ได้ก็เป็นเพียงความเชื่อทางภาษาเท่านั้น จึงมีทฤษฎีต่อระบบความรู้ว่าเป็นเรื่องเล่าเรื่องหนึ่ง เท่านั้น ซึ่งนิยมแบ่งเรื่องเล่าออกเป็นยุคก่อนนวยุคนิยม (ยุคโบราณ ยุคกลาง) ที่นิยมทำภาษาให้มีความหมายด้วยเรื่องปริมาตรและเรื่องเล่าโดยเชื่อว่ามี ความหมายตรงกับความเป็นจริงอยู่บ้าง แต่ไม่มีความเป็นจริงวัตถุวิสัยอย่างแท้จริง เพราะมีส่วนอัตวิสัยของผู้เล่านำเข้ามาแทรกไว้ ต่อมาเมื่อมาถึง นวยุคนิยมก็พยายามปลดเปลื้องภาษาจากความหมายปริมาตรและเรื่องเล่า เพราะถือว่ามีความหมาย ไม่ตรงกับความเป็นจริง ตามความเชื่อของนวยุคนิยมที่ว่า **มีความจริงวัตถุวิสัยในระบบความรู้ ซึ่งความรู้ที่เชื่อว่าความจริงต้องมีวัตถุวิสัยที่ตรงกัน 3 อย่าง คือ ความเป็นจริง ความคิด และ ภาษา เป็นระบบเครือข่าย ของนวยุคภาพ และได้สร้างความหมายใหม่ให้กับภาษาด้วยเหตุผล (อุปนัยและนิรนัย) และระบบที่ทำให้ความหมายเก่าที่มีความหมายโฉมหน้าใหม่**

นักปรัชญาและชาวหลังนวยุคไม่เชื่อว่ามนุษย์เราสามารถรู้ความจริงวัตถุวิสัย และเชื่อว่า ภาษาไม่สามารถสื่อความจริง ดังเช่น นวยุคภาพพยายามวิจารณ์และขจัดเรื่องปริมาตร และเรื่องเล่าของ ศาสนาคริสต์ออกจากความรู้ยุคกลาง แต่ก็ทำไม่สำเร็จเพราะในที่สุดชาวนวยุคก็สร้างเรื่องปริมาตรใหม่ ขึ้นมาแทน คือ **สร้างวิถีคิดด้วยระบบเหตุผลขึ้นมา** และให้มีอำนาจแทนพระเจ้า ความรู้ที่นวยุคเสนอ ออกมาด้วยเหตุผลก็เป็นเพียงเรื่องเล่าอีกเรื่องหนึ่ง ซึ่งเป็นเรื่องเล่าประเภทสร้างความเชื่อถือให้กับ ความรู้ด้วยอำนาจของเหตุผล (กิริติ บุญเจือ, 2546)

กระบวนทัศน์หลังนวยุคนิยมพยายามปลดเปลื้องความหมายของภาษาให้พ้นไปจากพันธะนี้ โดยการรื้อถอนความหมาย และคัดเอาความหมายที่ติดข้องอยู่กับเหตุผลและระบบออกทิ้งไปให้เหลือ แต่ความหมายที่มีคุณค่าจริง ๆ ไว้ จากนั้นสร้างความหมายใหม่ให้กับภาษา ด้วยการวางใจเป็นกลาง ให้ความเป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย โดยใช้วิธีการย้อนอ่านใหม่ทั้งหมดและแสวงหาความหมายใหม่จากเรื่อง ปริมาตร และเรื่องเล่าตั้งแต่ดึกดำบรรพ์ กระบวนทัศน์หลังนวยุคมุ่งที่จะแก้จุดบกพร่องของกระบวน ทัศน์ในอดีตให้ได้ จะต้องแก้ไขประเด็นที่เอื้อสงครามและสนับสนุนประเด็นส่งเสริมสันติภาพ ส่งเสริม

วิถีทางที่มนุษย์ควรจะดำรงอยู่ในโลกได้อย่างสันติสุข เพราะแนวคิดต่าง ๆ จากกระบวนทัศน์ทั้ง 4 กระบวนทัศน์ก็ยังมีประเด็นที่เอื้อต่อสงครามคือความยึดมั่นถือมั่น (attachment) กล่าวคือ ใครเชื่อปรัชญาแบบใดก็จะคิดตามระบบนั้นระบบเดียวเป็นความจริงถูกต้อง มีประโยชน์ ระบบอื่น ๆ ล้วนแต่เท็จ ผิด หลงประเด็น ให้โทษทั้งนั้น (กิริติ บุญเจือ, 2546)

วิถีทางที่จะทำให้เกิดความสันติสุขได้นั้น จะต้องไม่มีการยึดมั่นถือมั่น ซึ่ง ศาสตราจารย์กิริติ บุญเจือ ได้กล่าวไว้ว่า การยึดมั่นถือมั่นเป็นเหตุให้เกิดการแบ่งแยก การแบ่งแยกเป็นเหตุให้เกิด การแข่งขัน การแข่งขันเป็นเหตุให้เกิดความไม่ไว้ใจกัน ความไม่ไว้ใจกันเป็นเหตุให้เกิดการทำลายกัน แนวทางที่ควรส่งเสริมและสนับสนุนคือ ควรหันหน้ามาปรึกษาหารือกันให้รอบคอบและเปิดโอกาส ให้พิจารณาข้อดีจากทุกส่วนทุกทางสามารถร่วมมือกันได้โดยไม่ต้องคิดเหมือนกัน สร้างบรรยากาศ เอกภาพในความหลากหลายและช่วยเสริมกันและกัน โดยความไม่ยึดมั่นถือมั่นนำไปสู่การแบ่งหน้าที่กัน รับผิดชอบ การแบ่งหน้าที่นำไปสู่การส่งเสริมกัน การส่งเสริมกันนำไปสู่ความไว้ใจกัน ความไว้ใจกัน นำไปสู่ความร่วมมือกัน ความร่วมมือกันนำไปสู่สันติภาพ แนวทางการสร้างกระบวนทัศน์ใหม่นี้จะเป็น แนวทางที่ส่งเสริมสันติสุขของโลกได้ ซึ่งเป็นการใช้ประโยชน์จากความรู้ได้อย่างถูกต้องที่สุดในแนวทาง ของการแสวงหาความรู้ของปรัชญา (กิริติ บุญเจือ, 2546)

จากการศึกษาแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า มนุษย์ในสังคมสามารถสร้าง บรรยากาศเอกภาพในความหลากหลายและช่วยเสริมกันและกัน ผ่านกระบวนทัศน์หลังนวยุคมุ่งที่จะ แก่จุดบกพร่องของกระบวนทัศน์ในอดีตได้ ด้วยการ **สร้างวิถีคิดด้วยระบบเหตุผลขึ้นมา** ซึ่งแนวคิดนี้ ผู้วิจัยสามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้ เพื่อให้ผู้เรียนยอมรับความรู้ทุกสิ่ง ด้วยวิจรรณญาณ โดยไม่ยึดหลักความเชื่อเดิม เพื่อหาจุดร่วมของทุกศาสตร์

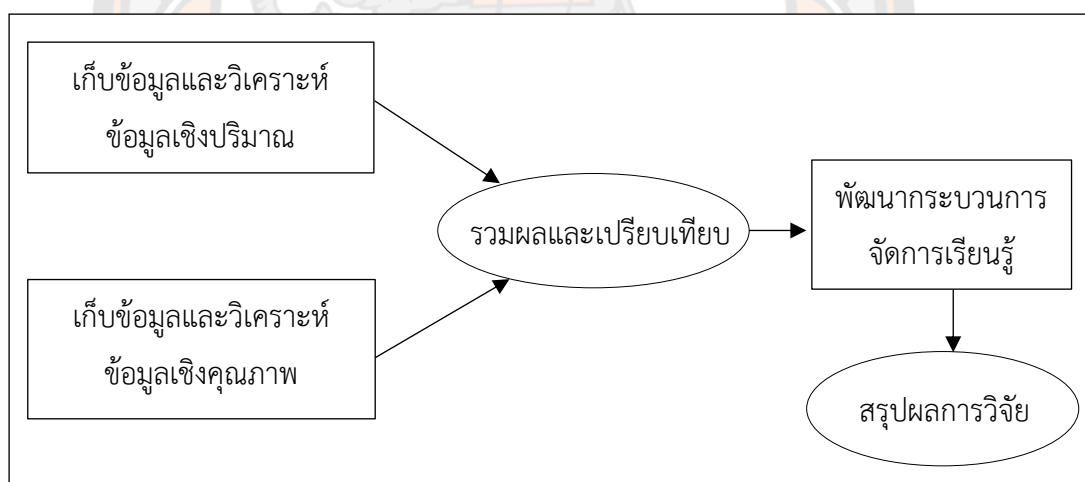
การวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method)

แบบแผนแบบคู่ขนาน (The Convergent Design) คือ การรวม ผลลัพธ์ของการวิเคราะห์ ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เข้าด้วยกันเพื่อให้เห็นภาพของปัญหาทั้ง เชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เนื่องจากข้อมูลทั้งสองรูปแบบให้ข้อมูลเชิงลึกที่แตกต่างกัน การรวมกันจะสนับสนุนให้เห็นปัญหาจาก หลายมุมมอง ผลจากข้อมูลเชิงปริมาณจะให้แนวโน้มและความสัมพันธ์ทั่วไปซึ่งมักเป็นสิ่งจำเป็น ในขณะที่ผลจากข้อมูลเชิงคุณภาพจะให้มุมมองส่วนบุคคลในเชิงลึก ทั้งสองวิธีการให้ผลที่เป็นประโยชน์ การรวมกันนี้ไม่เพียงแต่ได้ข้อมูลเพิ่มเติม แต่ยังให้ความเข้าใจที่สมบูรณ์มากขึ้นกว่าฐานข้อมูลที่มีเพียง อย่างเดียว ขั้นตอนของแบบแผนการวิจัยแบบคู่ขนานมี ดังนี้ (Creswell, & Plano Clark, 2018)

1. ออกแบบการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพจากวัตถุประสงค์การวิจัยและออกแบบ วิธีการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพโดยทำการแยกกันในแต่ละวิธี
2. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและวิเคราะห์เชิงคุณภาพตามบริบทของงานวิจัย

3. นำข้อมูลทั้งสองที่ได้จากทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพมารวมผล (merge) หลังจากที่มีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพแยกกัน ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การตีความหรือข้อสรุปที่ตั้งมาจากฐานข้อมูลทั้งสองแล้วนำเอาผลมาอภิปรายร่วมกัน การเปรียบเทียบผลลัพธ์จากฐานข้อมูลทั้งสอง โดยการแสดงการเปรียบเทียบแบบเคียงข้างกัน หรืออีกวิธีหนึ่งคือการแปลงข้อมูลเพื่อแปลงฐานข้อมูลแบบใดแบบหนึ่ง ให้เป็นรูปแบบอื่นที่สามารถเปรียบเทียบได้ง่าย

4. แปลผลที่เกิดขึ้นจากการนำข้อมูลทั้งสองที่ได้จากทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ มารวมผล หลังจากที่มีการรวมผลลัพธ์แล้วให้ตรวจสอบว่าขอบเขตอะไรของผลเชิงปริมาณที่ได้รับการยืนยันโดยผลเชิงคุณภาพ (หรือกลับกัน) ถ้าแตกต่างกัน ให้อธิบายว่าเหตุใดความแตกต่างเหล่านี้ จึงเกิดขึ้นแบบแผนแบบคู่ขนานเป็นแบบแผนที่นิยมมากที่สุดที่นักวิจัยส่วนใหญ่เลือกใช้ เนื่องจาก สามารถเก็บข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพได้ในระยะเดียวกัน สามารถเปรียบเทียบข้อมูลทั้งสอง อย่างได้โดยตรง เช่น ข้อคิดเห็นเชิงคุณภาพกับผลจากการรายงานแนวโน้มทางสถิติ ซึ่งข้อมูลหนึ่งเป็นตัวเลขและอีกข้อมูลหนึ่งเป็นข้อความ และที่สำคัญต้องให้ความสำคัญของข้อมูลเท่า ๆ กัน การออกแบบการวิจัยแบบคู่ขนานแสดงดังภาพ 3



ภาพ 2 แสดงแบบแผนแบบคู่ขนาน (The Convergent Design)

ที่มา: Adapted from Creswell, & Plano Clark, 2018

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

ด้านพลเมืองดิจิทัล

ชูชิต ชายทวีป (2565) ศึกษาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน พบว่า ระดับทักษะของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาใน สถาบันอุดมศึกษา เอกชนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีทักษะด้านการเคารพตนเอง/คนอื่น ด้านการให้ความรู้ตนเอง/เชื่อมต่อกับคนอื่น และด้านการป้องกันตนเอง/คนอื่น และมีปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน 2 ปัจจัย ได้แก่ ทักษะคิดต่ออินเทอร์เน็ตและประสิทธิภาพการใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่งมีอำนาจในการพยากรณ์ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้

สุวรรณี ไหวท์ (2564) ศึกษามนุษย์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัล Human: Digital Citizenship การวิจัยครั้งนี้ มุ่งเน้นการเป็นพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องเรียนรู้ เข้าใจ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นอย่างดีมีความรับผิดชอบ สร้างสรรค์ และมีความเป็นเจ้าของด้านดิจิทัล ครอบคลุมทักษะสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence Quotient) 8 ประการ ได้แก่ ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ทักษะการคิดวิเคราะห์ มีวิจารณญาณที่ดี ทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ ทักษะการรักษา ข้อมูลส่วนตัว ทักษะการจัดสรรเวลาหน้าจอ ทักษะการบริหารจัดการข้อมูลที่มีการทิ้งไว้บนโลก ออนไลน์ และทักษะการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และสิ่งสำคัญที่คอยกำกับให้ การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีมีคุณภาพก่อประโยชน์ไม่ก่อโทษทั้งต่อตนเองและผู้อื่นนั้น คือ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอยู่บนหลักของเบญจศีล (ศีล 5) เบญจธรรม (ธรรม 5) ซึ่งการดำรงชีวิตให้อยู่ในศีลในธรรมนั้น ย่อมทำให้ชีวิตมีความปกติสุข ปลอดภัย เปรียบเสมือนการมียานพาหนะที่มีสมรรถนะดีเยี่ยม และได้ขับขึ้นไปบนเส้นทางที่มีพื้นถนนราบเรียบ มีแสงสว่างเพียงพอ ย่อมทำให้ไปถึงจุดหมายได้รวดเร็วและปลอดภัยนั่นเอง

วรยุทธ วิลามาต (2563) ศึกษาความต้องการจำเป็นในการเป็นพลเมืองดิจิทัลของครูและบุคลากรทางการศึกษา จังหวัดสระบุรี พบว่า สภาพเป็นจริงในการเป็นพลเมืองดิจิทัลของครูและบุคลากรทางการศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก และสภาพคาดหวังในการเป็นพลเมืองดิจิทัลของครูและบุคลากรทางการศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งความต้องการจำเป็นในการเป็นพลเมืองดิจิทัลของครูและบุคลากรทางการศึกษา ประกอบด้วย ด้านการป้องกันตนเองและผู้อื่น ด้านการสื่อสารกับผู้อื่น และด้านการเคารพ ตนเองและผู้อื่น

ไพลินรัตน์ ภูณสิทธิ์ (2559) ศึกษาความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพพึงประสงค์ของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง 2) ศึกษาความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนมัธยม

วัดนายโรง ผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียน รองผู้อำนวยการโรงเรียน ครูรวมทั้งสิ้น 40 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ หาค่าเฉลี่ย หาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าดัชนีความต้องการจำเป็นด้วยวิธี PNI modified ผลการวิจัย พบว่า 1) สภาพพึงประสงค์มีค่าเฉลี่ยที่สูงกว่าสภาพปัจจุบันของการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง 2) ความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง พบว่า ด้านการปฏิบัติตามคำแนะนำมีค่าความต้องการจำเป็นสูงสุด รองลงมา คือ ด้านการสร้างความรู้ความตระหนัก ผลของการวิจัยสามารถนำไปใช้ในการกำหนดแนวทางเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรงต่อไป

ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน Phenomenon Based Learning: PhenoBL

หัตสนัส เฟ็งสันเทียะ (2565) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคะแนนการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน และระหว่างเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการศึกษาระบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน พบว่า บรรยากาศในชั้นเรียนมีความแปลกใหม่ มีอิสระในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีความสนุกสนาน นักเรียน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันให้ความร่วมมือและกระตือรือร้นในการเรียนเป็นอย่างดี และมีพฤติกรรมการแสดงออกทางความคิดที่มากขึ้น

ตะวัน ไชยวรรณ (2564) ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน: การเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อส่งเสริมความรู้ของผู้เรียนในโลกแห่งความจริง พบว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นแนวคิดทางการศึกษาของประเทศ ฟินแลนด์หลังปฏิรูปการศึกษาแกนกลางขั้นพื้นฐานในปี ค.ศ. 2016 โดยมีการจัดการเรียนการสอนผ่านปรากฏการณ์ที่เป็นจริงให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในประเด็นมุมมองที่หลากหลาย เป็นการเรียนแบบบูรณาการผ่านการตั้งคำถามนำไปสู่การหาคำตอบด้วยกระบวนการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ ซึ่งเป็นการขยายขอบเขตการเรียนรู้ของผู้เรียนจากห้องเรียนปกติไปสู่โลกของเทคโนโลยี มีการแลกเปลี่ยนความคิดผ่านการใช้ระบบสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมความรู้ของผู้เรียนในโลกแห่งความจริง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน รวมทั้ง บทบาทผู้เรียนผู้สอน และขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้สอนและผู้ที่มีความสนใจ สามารถเข้าใจและนำมาปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้

2. งานวิจัยในต่างประเทศ

ด้านพลเมืองดิจิทัล

Lastname (2021) ศึกษาสิทธิดิจิทัล พลเมืองดิจิทัล และความรู้ดิจิทัล: อะไรคือความแตกต่าง กล่าวว่า การใช้สื่อดิจิทัลมีความซับซ้อน และการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลเพิ่มขึ้น จึงต้องส่งเสริมให้พลเมืองได้รู้ถึงการเป็นพลเมืองดิจิทัล สิทธิดิจิทัล และความรู้ด้านดิจิทัล เพื่อใช้ความรู้ในการดำรงชีวิตยุคของสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ซึ่งจากการวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาข้อกำหนดทางปรัชญา จริยธรรม และการปฏิบัติของหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อหาข้อกำหนดและหาความแตกต่างของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการกำหนดแนวคิดและการปฏิบัติที่เหมาะสมอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อประโยชน์ของบุคคลในสังคม

Tohid (2017) ศึกษาจริยธรรมการวิจัยทางอินเทอร์เน็ต: การศึกษาเรื่องพลเมืองดิจิทัล จากการศึกษาวิจัย พบว่า พลเมืองในยุคดิจิทัลจะต้องตระหนักและเห็นคุณค่าของสิทธิและความรับผิดชอบในพฤติกรรมของตนเอง ภายใต้กฎหมายและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้เกิดความถูกต้องเหมาะสม ไม่กระทำความผิดต่อสังคมส่วนรวม ซึ่งจะต้องสร้างองค์ความรู้ทางด้านจริยธรรมให้กับ นักวิจัย นักการศึกษา นักเรียนและครอบครัว ให้มีความรับผิดชอบในการใช้พื้นที่ดิจิทัล เพื่อลดผลกระทบที่จะเกิดกับบุคคลอื่นในสังคม

Chun Meng Tang (2016) ศึกษาDigital Literacy: ข้อกำหนดเบื้องต้นสำหรับการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบผสมผสานการเรียนรู้ การศึกษาวิจัยนี้ เพื่อหาความจำเป็นของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ในสภาพแวดล้อมแบบผสมผสานการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และโครงสร้างการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสือดิจิทัล พบว่า การจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบผสมผสาน สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามโครงสร้างการเรียนรู้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ โดยใช้หนังสือดิจิทัลเข้ามาผสมผสานในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผล

ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning: PhenoBL)

Tara Garcia Mathewson (2019) ศึกษาบทบาทของครูใน “การเรียนรู้ตามปรากฏการณ์” PBL ของฟินแลนด์ เพื่อให้ครูสร้างสมดุลใหม่ในห้องเรียน กล่าวว่า การเรียนรู้ตามปรากฏการณ์นั้น คล้ายกับการเรียนรู้ด้วยโครงงาน ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกา โดยจัดลำดับความสำคัญของกิจกรรมภาคปฏิบัติให้นักเรียนดำเนินการตามกระบวนการโครงงาน เน้นการมอบหมายงานที่เกี่ยวข้องกับโลกแห่งความเป็นจริงเช่นกัน เน้นการเรียนรู้ทักษะที่ถ่ายทอดได้ของนักเรียน มากกว่าข้อเท็จจริงที่ครูระบุ สิ่งนี้ทำให้นักเรียนมีอิสระมากขึ้นสร้างองค์ความรู้ตามการเรียนรู้ด้วยปรากฏการณ์เป็นสหวิทยาการ

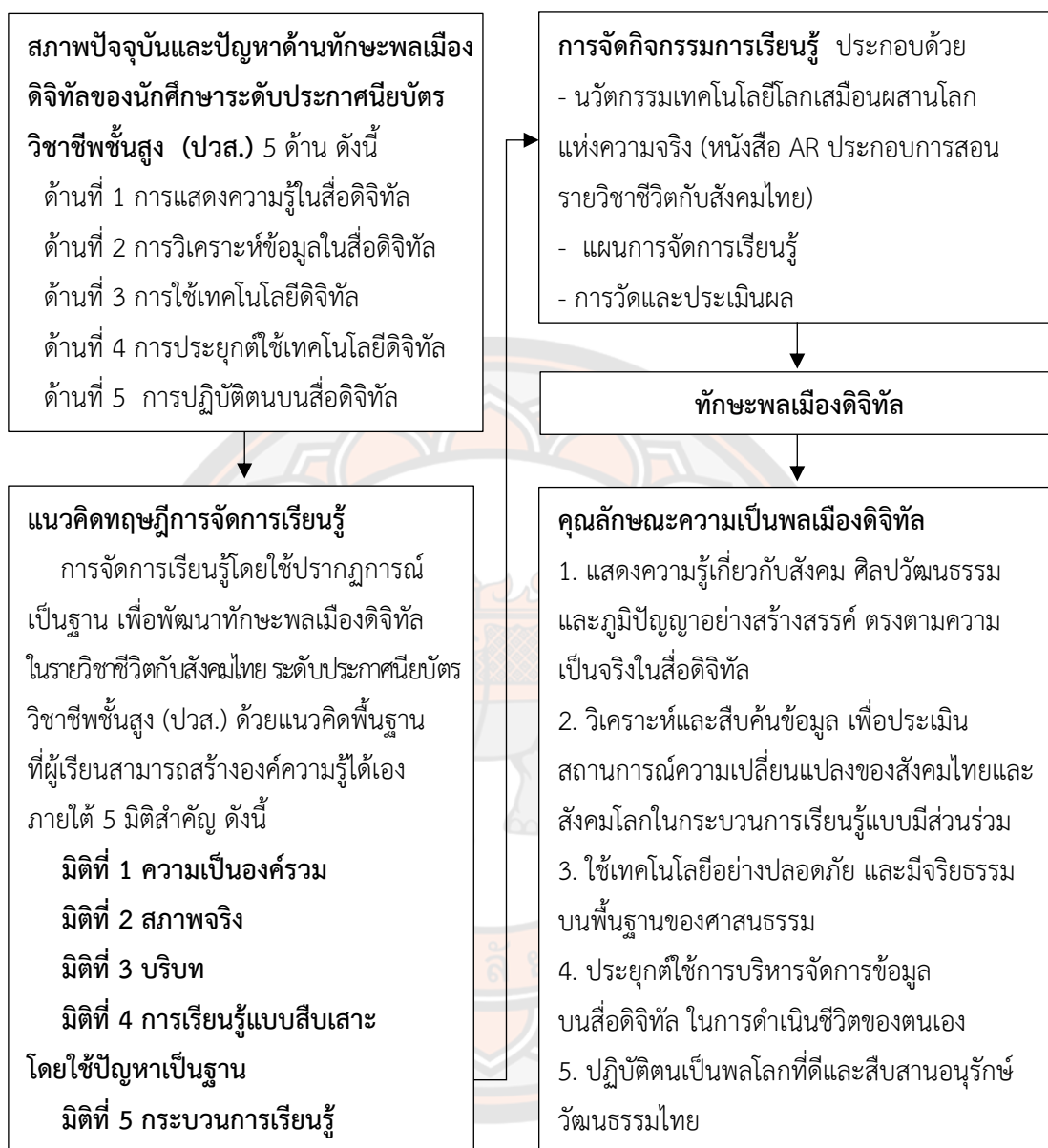
โดยขับเคลื่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยคำถามเกี่ยวกับโลกยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นหลักการสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

Silander (2015) ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน Phenomenon Based Learning. กล่าวว่า ในการเรียนรู้ตามปรากฏการณ์ (PhenoBL) และการสอนปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงแบบองค์รวม เป็นจุดเริ่มต้นสำหรับการเรียนรู้แบบองค์รวม แตกต่างจากวัฒนธรรมโรงเรียนแบบดั้งเดิมที่แบ่งออกออกเป็นวิชาต่าง ๆ ซึ่งสิ่งที่ศึกษามักจะถูกแบ่งออกเป็นส่วนย่อย ๆ ที่ค่อนข้างแยกจากกัน โครงสร้างการจัดการเรียนรู้ตามปรากฏการณ์เป็นฐาน สร้างการบูรณาการวิชาและหัวข้อต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ตลอดจนการใช้วิธีการที่มีความหมายในการสอนอย่างเป็นระบบ เช่น การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ การเรียนรู้จากปัญหา การเรียนรู้ด้วยโครงงาน ซึ่งเป็นการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและความเข้าใจเป้าหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

Vasileios Symeonidis (2016) ศึกษาการเรียนการสอนตามปรากฏการณ์ผ่านเลนส์การสอนของปรากฏการณ์วิทยา: หลักสูตรการปฏิรูปในฟินแลนด์ กล่าวว่า ปรัชญาของปรากฏการณ์โมดูลต่าง ๆ เป็นช่วงเวลาของการศึกษาที่อิงตามปรากฏการณ์ มีความสัมพันธ์ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตอบสนองการสอน ที่นักเรียนเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ภายใต้วีธีการสอนและการเรียนรู้แบบอิงตามปรากฏการณ์ ทำให้ขอบเขตของการสอนแบบจารีตเดิม ก้าวไปสู่สหวิทยาการด้วยการใช้ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคม มาช่วยในการเปิดมุมมองผ่านประสาทสัมผัสของผู้เรียน ซึ่งการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการนี้มีความซับซ้อน ภายใต้อาณาจักรต่าง ๆ ผู้สอนต้องเตรียมพร้อมที่จะชี้แนะผู้เรียนอยู่เสมอ

Zhukov (2015) ศึกษาการเรียนรู้ตามปรากฏการณ์ กล่าวว่า การเรียนรู้ตามปรากฏการณ์เป็นการผสมผสานระหว่างความเชื่อและแนวปฏิบัติที่ห้องเรียนจะอยู่ในรูปแบบการเรียน ด้วยการสังเกตสถานการณ์หรือการใช้ปรากฏการณ์ในชีวิตจริงมาประกอบการจัดการเรียนรู้ เช่น เหตุการณ์ปัจจุบันหรือสถานการณ์ปัจจุบันในโลกของนักเรียน และนำมาวิเคราะห์ผ่านแนวทางสหวิทยาการ ด้วยการใช้นวัตกรรมสมัยใหม่เข้ามาร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้สอดคล้องกับทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน ความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิพากษ์ ความยั่งยืน และความเข้าใจในระดับสากล

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพ 3 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) 2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ตาราง 3 แสดงวัตถุประสงค์ของงานวิจัย เครื่องมือ กลุ่มตัวอย่างและกลุ่มเป้าหมาย

ลำดับที่	วัตถุประสงค์การวิจัย	เครื่องมือเก็บข้อมูล	กลุ่มตัวอย่าง/ กลุ่มเป้าหมาย (คน)
1	เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)	- แบบสอบถาม	354
		- แนวคำถามในการสัมภาษณ์	15
2	เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)	- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (K)	40
		- แบบสังเกตพฤติกรรม	40
		- การมีส่วนร่วม (P)	40
		- แบบประเมินทักษะพลเมืองดิจิทัล (P)	40
		- แนวคำถามในการสัมภาษณ์	40
		ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ฯ (A)	

จากตารางผู้วิจัยจะนำเสนอรายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 นี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเพื่อ เก็บข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ (Mixed Method) โดยการออกแบบการวิจัยที่ดำเนินการตามลำดับสำรวจผลในแบบแผนแบบคู่ขนาน The Convergent Design (Creswell, & Plano Clark, 2018) จึงใช้ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย เพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ และตามด้วยการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ เพื่อนำมาวิเคราะห์ผล โดยมีวิธีการดำเนินการ 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถาม

1. วิธีดำเนินการวิจัยในขั้นตอนที่ 1

1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการวิจัยครั้งนี้ ดังตาราง

ตาราง 4 แสดงการสุ่มกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) โดยได้มาจากการสุ่มตามสูตรของ Krejcie & Morgan

ที่	วิทยาลัย	ประชากร (คน)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)
1	วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก	2,096	166
2	วิทยาลัยเทคนิคสองแคว	172	13
3	วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก	1,392	109
4	วิทยาลัยพัฒนวิชาการบึงพระพิษณุโลก	441	35
5	วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก	394	31
	รวม	4,465	354

ที่มา: Krejcie, & Morgan, 1970

1.2 การศึกษาเอกสาร ตำรา วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1.3 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ในประชากรและกลุ่มตัวอย่างการวิจัย ที่เรียนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย วิทยาลัยในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา อำเภอเมืองจังหวัดพิษณุโลก จำนวน 5 วิทยาลัย ด้วยแบบสอบถาม จำนวน 354 ชุด เพื่อนำมาวิเคราะห์ผลสภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในขั้นตอนที่ 1

แบบสอบถามการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) จำนวน 354 ชุด

3. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในขั้นตอนที่ 1

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามสภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert, 1961) ประกอบด้วย การศึกษาข้อมูล 5 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 การแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัล ด้านที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัล ด้านที่ 3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ด้านที่ 4 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และด้านที่ 5 การปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัล ซึ่งมีการกำหนดค่าระดับทักษะปรากฏในตารางต่อไปนี้

ตาราง 5 แสดงเกณฑ์การประเมินแบบสอบถามสภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

คะแนน	ระดับทักษะพลเมืองดิจิทัล
5	มีทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด
4	มีทักษะอยู่ในระดับมาก
3	มีทักษะอยู่ในระดับปานกลาง
2	มีทักษะอยู่ในระดับน้อย
1	มีทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ที่มา: Likert, 1961

นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพ ความตรงของเนื้อหา ภาษา และความหมายของการวัดเพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) ระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์ ประเมินผล ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าสามารถวัดได้ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อนั้น
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าสามารถวัดได้ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อนั้น
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่สามารถวัดได้ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อนั้น

หาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือโดยเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ตั้งแต่ 0.5 ถึง 1.0 นำไปใช้ และปรับภาษาตามที่คุณเชี่ยวชาญแนะนำ ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ทั้ง 5 ท่าน ดังนี้

- | | |
|----------------------------|--------------------------------|
| 1. ดร.อรรณพ ชัยพัฒน์กุล | ตำแหน่ง อาจารย์ |
| 2. อาจารย์สุนทรี จงวงศ์สุข | ตำแหน่ง อาจารย์ |
| 3. นางสมคิด ทองม่วง | ตำแหน่ง ครู ระดับชำนาญการพิเศษ |
| 4. นางธนัชพร ยันตะพันธ์ | ตำแหน่ง ครู ระดับชำนาญการพิเศษ |
| 5. นายสุต ปลื้มใจ | ตำแหน่ง ครู ระดับชำนาญการ |

จากการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ แบบสอบถามสภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ผู้เชี่ยวชาญที่ 4 ให้ปรับปรุงการใช้ภาษา ในข้อคำถามให้มีความชัดเจนขึ้นเพื่อให้สามารถใช้เก็บข้อมูลได้ตรงกับวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุง ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

4. การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 1

การศึกษาค้นคว้าวิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โดยดำเนินการ ดังนี้

แบบสอบถามตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ลักษณะของแบบ สอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check-List) ใช้วิธีการหาค่าความถี่ (Frequency) แล้วสรุป มาเป็นค่าร้อยละ (Percentage)

แบบสอบถามตอนที่ 2 แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล ของนักศึกษา แบบสอบถามเป็นแบบมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) สำหรับการให้ค่าความหมายค่าที่วัดได้ ผู้รายงานกำหนดที่ใช้ในการให้ความหมายโดยมีค่าระดับ (ค่าเฉลี่ย) โดยนำค่าระดับที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปแปลความหมาย ค่าระดับตามเกณฑ์ที่แปลงมาจาก กาญจนา วัฒนา (2550, น. 166) ดังนี้

- ระดับคะแนน 4.50 - 5.00 หมายถึง มีทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด
- ระดับคะแนน 3.50 - 4.49 หมายถึง มีทักษะอยู่ในระดับมาก
- ระดับคะแนน 2.50 - 3.49 หมายถึง มีทักษะอยู่ในระดับปานกลาง
- ระดับคะแนน 1.50 - 2.49 หมายถึง มีทักษะอยู่ในระดับน้อย
- ระดับคะแนน 1.00 - 1.49 หมายถึง มีทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด

5. ผลที่ได้จากการวิจัยในชั้นตอนที่ 1

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ในชั้นตอนที่ 1 ครบถ้วนแล้ว จึงนำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา และนำข้อมูลที่ได้ไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ตามกลุ่มตัวอย่างในวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ต่อไป

ชั้นตอนที่ 2 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ โดยใช้แนวคำถามในการสัมภาษณ์

1. กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยในชั้นตอนที่ 2

1.1 ครูผู้สอนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) จำนวน 5 คน เพื่อให้ข้อมูลและสะท้อนผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยแก่ผู้วิจัย โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกครูผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

1.1.1 ครูผู้ปฏิบัติหน้าที่สอนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

1.1.2 ครูผู้สอนที่ใช้สื่อดิจิทัลในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

หมายเหตุ: กรณีวิทยาลัยใดไม่มีครูผู้สอนในหมวดวิชาสังคมศึกษา ผู้ให้ข้อมูลเป็นครูหมวดวิชาใดก็ได้ที่ปฏิบัติหน้าที่สอนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

1.2 ผู้เรียนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) จำนวน 10 คน (วิทยาลัยละ 2 คน) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกนักศึกษาผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

1.2.1 นักศึกษาที่มีผลการเรียนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยในระดับมาก จำนวน 1 คน

1.2.2 นักศึกษาที่มีผลการเรียนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยในระดับน้อย จำนวน 1 คน

ตาราง 6 แสดงกลุ่มเป้าหมายครูผู้สอนและผู้เรียนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ในให้ข้อมูลสภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ที่	วิทยาลัย	ครูผู้สอน จำนวน (คน)	ผู้เรียน จำนวน (คน)
1	วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก	1	2
2	วิทยาลัยเทคนิคสองแคว	1	2
3	วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก	1	2
4	วิทยาลัยพัฒนการบึงพระพิษณุโลก	1	2
5	วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก	1	2
	รวม	5	10

ตาราง 7 แสดงการดำเนินงานขั้นตอนที่ 2 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ระยะเวลา	วิธีดำเนินการวิจัย	เครื่องมือ	ผลการดำเนินการ
พ.ค. 2565 - มิ.ย. 2565	ศึกษาสภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ที่เรียนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย วิทยาลัยในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 5 วิทยาลัย	แนวคำถาม ในการสัมภาษณ์ จำนวน 2 ชุด 1. สำหรับครู 2. สำหรับผู้เรียน	ผลการศึกษาสภาพ ปัจจุบันและปัญหา ด้านทักษะพลเมือง ดิจิทัลของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ที่เรียนรายวิชาชีวิต กับสังคมไทย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในขั้นตอนที่ 2

แนวคำถามในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ได้แก่

2.1 คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับครูผู้สอน ซึ่งประกอบด้วย แนวคำถามในการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ดังนี้

ด้านที่ 1 การแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัล

ด้านที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัล

ด้านที่ 3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ด้านที่ 4 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ด้านที่ 5 การปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัล

2.2 การจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ตามองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ (Learning Management) 4 ด้าน ได้แก่

2.2.1 ด้านหลักสูตร

2.2.2 ด้านการจัดการเรียนรู้

2.2.3 ด้านการวัดผล

2.2.4 ด้านการประเมินผลการเรียนรู้

2.3 คำถามในการสัมภาษณ์สำหรับผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วยแนวคำถาม ดังนี้

2.3.1 นักศึกษาคิดว่าปัจจุบันนักศึกษาขาดทักษะพลเมืองดิจิทัล แต่ละด้านอย่างไร

ด้านที่ 1 ด้านการแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัล

ด้านที่ 2 ด้านการวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัล

ด้านที่ 3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ด้านที่ 4 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ด้านที่ 5 การปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัล

2.3.2 การจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ตามหลักการจัดการเรียนรู้ (Learning Management) 4 ด้าน ได้แก่

1) ด้านหลักสูตร

2) ด้านการจัดการเรียนรู้

3) ด้านการวัดผล

4) ด้านการประเมินผลการเรียนรู้

3. การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 2

ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ สามารถวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพได้ 5 ขั้นตอน (Leonard, 1989) ดังนี้

3.1 ถอดข้อมูลการสัมภาษณ์

3.2 วิเคราะห์ประเด็นสำคัญ

- 3.3 จำแนกประเด็นสำคัญของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล
- 3.4 พิจารณาประเด็นสำคัญและอธิบายความ
- 3.5 จำแนกข้อมูลแยกประเด็นของครูผู้สอนและผู้เรียน

4. ผลที่ได้จากการวิจัยในชั้นตอนที่ 2

ผู้วิจัยได้ทราบความคิดเห็นของครูผู้สอนและนักศึกษา ที่สะท้อนสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา และกระบวนการจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ซึ่งได้มาจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลของแบบสัมภาษณ์ และผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้ไปวางแผนการดำเนินการวิจัย ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 2 ต่อไป

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์

1. ผลการศึกษาวิจัยเพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยสามารถวิเคราะห์ผลตามแต่ละขั้นได้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) จากแบบสอบถาม ผลการศึกษาทำให้ผู้วิจัยได้ทราบสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ของนักศึกษาทั้ง 5 วิทยาลัย และสอดคล้องกับขั้นตอนที่ 2 จากการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) โดยใช้แนวคำถามในการสัมภาษณ์ครูผู้สอนและผู้เรียน ผลการศึกษาทำให้ผู้วิจัยได้ทราบความคิดเห็นของครูผู้สอนและนักศึกษา ที่สะท้อนสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา และกระบวนการจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

จากการวิเคราะห์ผลดังกล่าวผู้วิจัยสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปวางแผนการดำเนินการวิจัย ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 2 ต่อไป

สรุปขั้นตอนการวิจัยในวัตถุประสงค์ที่ 1

ขั้นตอนที่ 1 แจกแบบสอบถามสำหรับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 354 ชุด และนำมาวิเคราะห์ผล

ขั้นตอนที่ 2 สัมภาษณ์โดยใช้แนวคำถามการสัมภาษณ์ จำนวน 15 ชุด และนำมาสังเคราะห์

ผลสภาพปัจจุบันและปัญหาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนและผู้สอน

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผู้วิจัยสามารถนำมากำหนดแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ในวัตถุประสงค์ที่ 2

1. วิธีดำเนินการวิจัย

ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาค้นคว้าแนวทางการสร้างนวัตกรรมและคู่มือการใช้งานนวัตกรรม

1. ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย

- 1.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน
- 1.2 ทักษะพลเมืองดิจิทัล
- 1.3 หลักเกณฑ์และแนวปฏิบัติการจัดการอาชีวศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

2. การจัดทำหนังสือด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกแห่งความจริง (Augmented Reality: AR) เพื่อเป็นสื่อประกอบการเรียนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย จำนวน 1 เล่ม คือ หนังสือ AR: Thai life and society Augmented Reality

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนานวัตกรรมและคู่มือการจัดการเรียนรู้

1. การกำหนดนวัตกรรมและคู่มือการจัดการเรียนรู้ สื่อประกอบการเรียนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ผู้รายงานได้กำหนดนวัตกรรมซึ่งมีลักษณะเป็นสื่อประกอบการเรียน ดังนี้

ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ ทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

1.2 ศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

1.3 ศึกษาวิเคราะห์ทักษะพลเมืองดิจิทัล

1.4 ศึกษาวิเคราะห์หลักเกณฑ์และแนวปฏิบัติการจัดการอาชีวศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

1.5 ศึกษาเอกสารและวรรณกรรมต่าง ๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อประกอบการเรียน โดยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือก ดังนี้

1.5.1 มีความเหมาะสมกับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

1.5.2 นักศึกษาได้ศึกษาสื่อประกอบการเรียนแล้ว สร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

1.5.3 เป็นสื่อประกอบการเรียนที่มีกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล

1.6 นักศึกษาได้ฝึกทำกิจกรรมตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนที่ใช้สื่อประกอบการสอน เพื่อให้เกิดทักษะพลเมืองดิจิทัล

1.7 สามารถใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยและกลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ได้

2. การกำหนดเนื้อหา

จากการศึกษาวิเคราะห์หลักเกณฑ์และแนวปฏิบัติการจัดการอาชีวศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ในกลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ประกอบด้วยเนื้อหาที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ดังนี้

2.1 ขั้นตอนการจัดการทำคู่มือการจัดการเรียนรู้

2.1.1 วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา เพื่อกำหนดหน่วยการเรียนรู้และรายละเอียดของแต่ละหัวข้อของแผนการจัดการเรียนรู้

2.1.2 วิเคราะห์สมรรถนะรายวิชา เพื่อนำมาเขียนเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยให้ครอบคลุมพฤติกรรมทั้งด้านความรู้ ทักษะ/กระบวนการ และเจตคติ

2.1.3 วิเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้ (กิจกรรมการเรียนรู้) โดยเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.1.4 วิเคราะห์กระบวนการประเมินผล โดยเลือกใช้วิธีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.1.5 วิเคราะห์แหล่งการเรียนรู้ โดยคัดเลือกสื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียนให้เหมาะสมสอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้

2.2 องค์ประกอบสำคัญของคู่มือการจัดการเรียนรู้

2.2.1 สมรรถนะประจำหน่วยการเรียนรู้

2.2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้

2.2.3 สารการเรียนรู้

2.2.4 กิจกรรมการเรียนรู้

2.2.5 สื่อและแหล่งการเรียนรู้

2.2.6 หลักฐานการเรียนรู้

2.2.7 การวัดและประเมินผล

2.2.8 บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

2.2.9 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

2.3 กำหนดรูปแบบหนังสือที่พัฒนาด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกแห่งความจริง (Augmented Reality: AR) เพื่อเป็นสื่อประกอบการเรียนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย จำนวน 1 เล่ม
คือ หนังสือ AR: Thai life and society Augmented ประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

2.3.1 ปกนอก

2.3.2 ปกใน

2.3.3 คำนำ

2.3.4 สารบัญ

2.3.5 คำแนะนำการใช้

2.3.6 เนื้อหาสื่อ

2.3.7 บรรณานุกรม

ซึ่งได้สื่อประกอบการเรียนหนังสือ AR: Thai life and society Augmented Reality
จำนวน 1 เล่ม



ภาพ 4 แสดงหนังสือ AR: Thai life and society Augmented Reality

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองและใช้นวัตกรรม

ผู้วิจัยได้นำคู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่มีใจกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาข้อบกพร่อง และปรับปรุงก่อนที่จะนำไปใช้จริง

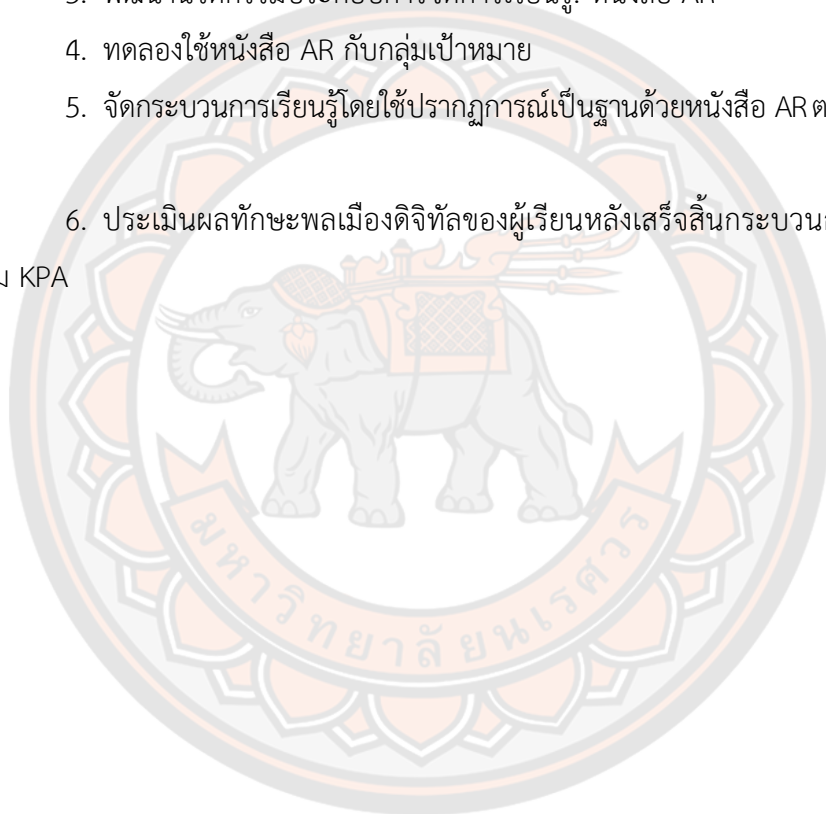
ตาราง 8 แสดงรายละเอียดการใช้คู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ลำดับที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ชั่วโมง
1	ชี้แจงแนวทางการจัดการเรียนรู้/ทดสอบก่อนเรียน	3
2	สังคมไทยในศตวรรษที่ 21	3
3	การจัดระเบียบและมารยาททางสังคม	3
4	ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมยุคดิจิทัล	3
5	หลักธรรม เพื่อการพัฒนางาน พัฒนาคนและสังคม	3
6	ปัญหาสังคมไทย	3
7	เศรษฐกิจพอเพียงในยุคดิจิทัล	3
8	หลักธรรมาภิบาลในยุคปัจจุบัน	3
9	ความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย	3
10	สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายทางสังคม	3
11	ความร่วมมือระหว่างประเทศและสิทธิมนุษยชน	3
12	การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในยุคดิจิทัล	3
13	สรุปองค์ความรู้ของนักศึกษา ระยะเวลาที่ 1	3
14	สรุปองค์ความรู้ของนักศึกษา ระยะเวลาที่ 2	3
15	วิเคราะห์ผลการศึกษาในกิจกรรมการเรียนรายวิชา	3
16	สรุปและอภิปรายผลการศึกษาในกิจกรรมการเรียน	3
17	นักศึกษานำเสนอผลงาน	3
18	ทดสอบปลายภาคเรียน	3
รวม		54

สรุปขั้นตอนการวิจัยในวัตถุประสงค์ที่ 2

ผู้วิจัยสามารถสรุปแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ในวัตถุประสงค์ที่ 2 ได้ตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้
2. กำหนดรูปแบบการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน
3. พัฒนานวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนรู้: หนังสือ AR
4. ทดลองใช้หนังสือ AR กับกลุ่มเป้าหมาย
5. จัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานด้วยหนังสือ AR ตามแผนการจัดการเรียนรู้
6. ประเมินผลทักษะพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนหลังเสร็จสิ้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ แยกตาม KPA



บทที่ 4

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลจากการสอบถามสภาพปัญหาการสัมภาษณ์เชิงลึกจากครูผู้สอน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม แบบประเมินทักษะพลเมืองดิจิทัล แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ฯ และข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์ข้อมูลแบบผสมวิธี (Mixed Method) โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็นหลัก ประกอบด้วย ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) และผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ดังนี้

ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ (Mixed Method) โดยมีวิธีการดำเนินการ 2 ขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ด้วยแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 5 ด้าน คือ

- ด้านที่ 1 การแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัล
- ด้านที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัล
- ด้านที่ 3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
- ด้านที่ 4 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
- ด้านที่ 5 การปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัล

จากการศึกษาข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ด้วยแบบสอบถามตามรายด้านข้างต้น พบสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ดังนี้

ตาราง 9 แสดงผลการศึกษาสภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ที่	ทักษะพลเมืองดิจิทัล	ระดับทักษะ		ผลการวิเคราะห์ข้อมูล
		\bar{X}	S.D.	
ด้านที่ 1 การแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัล				
1	นักศึกษามีทักษะการแสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม อย่างสร้างสรรค์ ตรงตามความเป็นจริง ในสื่อดิจิทัล	2.24	0.84	มีทักษะระดับน้อย
2	นักศึกษามีทักษะการแสดงความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญา ตรงตามความเป็นจริง ในสื่อดิจิทัล	2.45	0.82	มีทักษะระดับน้อย
ด้านที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัล				
3	นักศึกษามีทักษะด้านการสืบค้นข้อมูล เพื่อประเมิน สถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและ สังคมโลก ในสื่อดิจิทัล	2.63	0.97	มีทักษะระดับปานกลาง
4	นักศึกษามีทักษะด้านการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อประเมิน สถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและ สังคมโลก ในสื่อดิจิทัล	2.59	0.96	มีทักษะระดับปานกลาง
ด้านที่ 3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล				
5	นักศึกษามีทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย	2.71	0.99	มีทักษะระดับปานกลาง
6	นักศึกษามีทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม บนพื้นฐานของศาสนธรรม	2.65	0.99	มีทักษะระดับปานกลาง
ด้านที่ 4 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล				
7	นักศึกษามีทักษะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการบริหารจัดการข้อมูลตนเองบนสื่อดิจิทัล	2.38	0.95	มีทักษะระดับน้อย
8	นักศึกษามีทักษะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการดำเนินชีวิตของตนเอง	2.49	0.83	มีทักษะระดับน้อย
ด้านที่ 5 การปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัล				
9	นักศึกษปฏิบัติตนเป็นพลโลกที่ดีบนสื่อดิจิทัล	2.71	0.99	มีทักษะระดับปานกลาง
10	นักศึกษปฏิบัติตนเพื่อร่วมสืบสานอนุรักษ์ วัฒนธรรมไทย บนสื่อดิจิทัล	2.61	0.95	มีทักษะระดับปานกลาง
ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)		2.54	0.51	นักศึกษามีทักษะพลเมือง ดิจิทัลอยู่ในระดับปานกลาง

จากการศึกษาข้อมูลด้วยแบบสอบถามตามรายด้านข้างต้น ผู้วิจัย พบว่า สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาทั้ง 5 แห่ง มีทักษะพลเมืองดิจิทัลอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 2.54 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.51) เนื่องจากผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นผู้เรียนในหลักสูตรทฤษฎีและการอาชีวศึกษา จะได้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างต่อเนื่องจึงทำให้มีพื้นฐานด้านทักษะดิจิทัลในระดับหนึ่ง จึงส่งผลต่อทักษะในด้านที่ 1 และด้านที่ 4 น้อยกว่าด้านอื่น ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเพื่อนำมาพัฒนาและแก้ไขปัญหาลงมือวิจัยได้ดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนที่ 2 เพื่อศึกษาสภาพปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยใช้แนวคำถามในการสัมภาษณ์กับกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ครูผู้สอนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย และนักศึกษาที่เรียนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปรากฏการณ์วิทยา (Leonard, 1989) จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ครูผู้สอนส่วนใหญ่ยังคงยึดแนวทางการสอนตามรูปแบบเดิม โดยไม่ได้นำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้และยังขาดการสอนแทรกปรากฏการณ์จริงในสังคมเข้ามาเป็นสื่อการเรียนรู้ เนื่องจากเหตุผลของช่วงวัยและยุคสมัยที่เปลี่ยนผ่านของครูผู้สอนบางท่าน และผู้เรียนในยุคปัจจุบันยังคงขาดทักษะพลเมืองดิจิทัล เนื่องจากยังไม่เห็นความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการเรียนรู้ เพื่อเสริมองค์ความรู้ให้กับตนเอง โดยส่วนมากมักจะใช้เพื่อสนองความต้องการด้านอื่น ๆ ดังผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ผู้วิจัยได้นำเสนอต่อไปนี้

จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) จำนวน 5 คน (วิทยาลัยละ 1 คน) ได้แก่ วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก วิทยาลัยเทคนิคสองแคว วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก วิทยาลัยพัฒนการบึงพระพิษณุโลก และวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก พบว่า

ด้านที่ 1 การแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัล พบว่า ปัจจุบันนักศึกษายังขาดองค์ความรู้ในการแสดงความรู้ของตนเองในทางสร้างสรรค์ มีการแสดงความรู้ที่ก่อให้เกิดความเสียหายกับผู้อื่น ซึ่งครูผู้สอนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่าควรมีการสอนแทรกความรู้ด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลเป็นอย่างมากในทุกด้าน เพราะในปัจจุบันการแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัลนักศึกษายังคงขาดองค์ความรู้ด้านการเสนอความคิดเห็นต่าง ๆ ซึ่งครูผู้สอนเห็นว่ามีความจำเป็นอย่างยิ่งกับผู้เรียนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยในศตวรรษที่ 21 ที่พัฒนาสู่สังคมยุคดิจิทัล เพื่อให้ นักศึกษามีทักษะพลเมืองดิจิทัลในด้านนี้เพิ่มขึ้น ดังตัวอย่างละเอียดจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอน ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ในสถาบันอาชีวศึกษาพบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...นักศึกษา มักเป็นผู้รับสารจากสื่อดิจิทัลเพียงอย่างเดียว แต่ไม่สามารถสื่อหรือสะท้อนถึงความรู้ที่ได้รับออกมาได้ เพราะนักศึกษายังขาดทักษะในการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์

(ครูผู้สอน 1, วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษายังขาดการเรียนรู้ข้อมูลที่ถูกตัดจากสื่อที่หลากหลาย

(ครูผู้สอน 2, วิทยาลัยเทคนิคสองแคว, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษาทุกคนมีความรู้ในสื่อดิจิทัลเป็นอย่างดี สามารถนำไปใช้เกี่ยวกับการเรียนได้

(ครูผู้สอน 3, วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษาที่เข้าถึงสื่อดิจิทัล ควรมีความรู้เพื่อการวิเคราะห์ และการผลิตสื่อผ่านความเข้าใจ โดยตระหนักเกี่ยวกับ 1) ตระหนักถึงการส่งข้อความในรูปแบบต่าง ๆ 2) ตระหนักถึงผลกระทบและอิทธิพลของสื่อมวลชนและวัฒนธรรมที่เป็นที่นิยม 3) ตระหนักถึงความสำคัญของสื่อข้อความ ว่าถูกสร้างขึ้นอย่างไรและทำไมถึงถูกผลิตขึ้น และ 4) ตระหนักว่าสื่อสามารถใช้ในการสื่อสารความคิดของเราเองได้อย่างมีประสิทธิภาพได้อย่างไร

(ครูผู้สอน 4, วิทยาลัยพัฒนการบึงพระพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษามีทักษะและสามารถใช้สื่อดิจิทัลต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้ดีในระดับหนึ่ง

(ครูผู้สอน 5, วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

1. สภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล นักศึกษา มักเป็นผู้รับสารจากสื่อดิจิทัลเพียงอย่างเดียว แต่ไม่สามารถสื่อหรือสะท้อนถึงความรู้ที่ได้รับออกมาได้ เพราะนักศึกษายังขาดทักษะในการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัล

2. สภาพปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล นักศึกษายังขาดการเรียนรู้ด้านการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากสื่อดิจิทัล

ด้านที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัล พบว่า นักศึกษายังขาดการวิเคราะห์ข้อมูล บางครั้งใช้อคติในการวิเคราะห์ข้อมูลมากกว่าการใช้องค์ความรู้ ครูผู้สอนจึงต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนในการแสดงความคิดเห็น ด้วยการใช้กรณีตัวอย่าง แล้วจึงตั้งคำถามให้ผู้เรียนได้อภิปราย เพื่อแสดงความคิดเห็นร่วมกัน เพื่อเพิ่มทักษะด้านดิจิทัลให้กับนักศึกษาในระดับอาชีวศึกษาที่มีปัญหา

ด้านการวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัล ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอน ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ในสถาบันอาชีวศึกษาพบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ปัจจุบันสื่อดิจิทัลมีอย่างหลากหลายและมีอิสระในการสร้างสรรค์สื่อ แม้จะมีกฎหมายควบคุม แต่ในเชิงปฏิบัติก็ยังคงจะไม่ได้คุมในการควบคุมเท่าใดนัก ทำให้ปรากฏสื่อที่มีทั้งเชิงบวกและเชิงลบ ในขณะที่เยาวชนผู้รับสื่อก็ยังขาดประสบการณ์และคำแนะนำที่ดีในการรับสารและการวิเคราะห์ที่ถ่วงถ่วงข้อมูล การรับสารที่ผ่านสื่อดิจิทัลซึ่งมีความรวดเร็วในการกระจายข้อมูลมากในปัจจุบัน จึงควรได้รับคำแนะนำจากบุคคลในฝ่ายต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ

(ครูผู้สอน 1, วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษาขาดการวิเคราะห์ข้อมูล บางครั้งมีอคติ

(ครูผู้สอน 2, วิทยาลัยเทคนิคสองแคว, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษาจำนวนมากรู้จักวิเคราะห์ข้อมูลว่าข้อมูลใดเชื่อถือได้ มีเพียงบางส่วนที่ยังขาดการวิเคราะห์ข้อมูล

(ครูผู้สอน 3, วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2565)

...การรู้สารสนเทศเป็นอีกสิ่งที่สำคัญของการรู้ดิจิทัล ซึ่งครอบคลุมผู้เรียนต้องมีความสามารถในการประเมินว่าสารสนเทศใดที่ผู้เรียนต้องการ การรู้วิธีการเพื่อใช้ในการศึกษาเรียนรู้ และสามารถประเมินการใช้สารสนเทศที่สืบค้นได้

(ครูผู้สอน 4, วิทยาลัยพัฒนวิชาการบึงพระพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษาสามารถวิเคราะห์และประเมินค่าสื่อต่าง ๆ ยังไม่รอบด้านบางครั้งประเมินค่าสื่อตามความพึงพอใจมากกว่าอาศัยหลักการและเหตุผล

(ครูผู้สอน 5, วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

1. สภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล นักศึกษาผู้รับสื่อจากแหล่งข้อมูลดิจิทัลก็ยังคงขาดประสบการณ์และคำแนะนำที่ดีในการรับสารและการวิเคราะห์ที่ถ่วงถ่วงข้อมูล

2. สภาพปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล ผู้เรียนขาดความสามารถในการประเมินสารสนเทศจากแหล่งข้อมูลดิจิทัลที่ผู้เรียนได้ศึกษา เพื่อประเมินการใช้สารสนเทศในสื่อดิจิทัลที่สืบค้นได้

ด้านที่ 3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล พบว่า ปัจจุบันนักศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน ในด้านการเรียนและการประกอบวิชาชีพ แต่ยังคงขาดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเหมาะสม นักศึกษาจึงควรได้รับความรู้เพิ่มเติมเพื่อให้มีทักษะในด้านนี้ และปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม โดยเน้นการจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน และความสามารถในการเรียนรู้ของนักศึกษาสายวิชาชีพ ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอน ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ในสถาบันอาชีวศึกษาพบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของ นักศึกษาในปัจจุบัน มีการใช้เพื่อการศึกษาค้นคว้ามากขึ้น แต่ก็ยังเป็นการใช้เนื่องจากได้รับมอบหมายงานจากการเรียนรู้ ยังไม่เป็นการใช้เพื่อการค้นคว้าที่เป็นนิสัย และบางส่วนยังใช้เพื่อความบันเทิงมากกว่าการค้นหาเพื่อการเรียนรู้

(ครูผู้สอน 1, วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษามักใช้เทคโนโลยีในการหาความบันเทิงมากกว่าหาความรู้

(ครูผู้สอน 2, วิทยาลัยเทคนิคสองแคว, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษาทุกคนใช้เทคโนโลยีได้หลากหลายช่องทาง แต่ส่วนมากจะใช้เพื่อความบันเทิงมากกว่าการเรียนรู้

(ครูผู้สอน 3, วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษาต้องมีความคล่องแคล่วทางเทคนิคที่จำเป็นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสู่เทคนิคขั้นสูงขึ้นสำหรับการเข้าถึงและการใช้ความรู้ เช่น โปรแกรมที่ช่วยในการสืบค้นข้อมูล และฐานข้อมูลออนไลน์ รวมถึงเทคโนโลยีอุบัติใหม่ เช่น Cloud computing

(ครูผู้สอน 4, วิทยาลัยพัฒนวิชาการบึงพระพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษามีทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในช่องทางต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดีแต่ยังขาดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเหมาะสม

(ครูผู้สอน 5, วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

1. **สภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล** นักศึกษาใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาค้นคว้ามากขึ้น แต่ก็ยังเป็นการใช้เนื่องจากได้รับมอบหมายงานจากการเรียนรู้ ยังไม่เป็นการใช้เพื่อการค้นคว้าที่เป็นนิสัย และบางส่วนยังใช้เพื่อความบันเทิงมากกว่าการค้นหาเพื่อการเรียนรู้

2. **สภาพปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล** นักศึกษาทุกคนใช้เทคโนโลยีในหลากหลายช่องทาง แต่ส่วนมากจะใช้เพื่อความบันเทิงมากกว่าการศึกษาเรียนรู้

ด้านที่ 4 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล พบว่า นักศึกษาต้องได้รับการส่งเสริมให้มีทักษะพลเมืองดิจิทัล ในด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ถูกต้อง โดยออกแบบการสอนที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักศึกษามีผลการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายเฉพาะของรูปแบบการสอนที่จัดขึ้น ซึ่งครูผู้สอนเองต้องมีความชำนาญในการใช้เทคโนโลยีที่ครอบคลุม ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ ครูผู้สอน ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ในสถาบันอาชีวศึกษาพบข้อสรุปที่ สอดคล้องกัน ดังนี้

...นักศึกษามีความสามารถที่จะประยุกต์ใช้ความรู้ต่าง ๆ ที่มีในโลกดิจิทัลในการสร้างผลงานได้มากขึ้นและสามารถทำได้ดี สามารถเรียนรู้และค้นคว้าสิ่งใหม่เพื่อใช้ในการทำงานได้ดี หากกิจกรรมการเรียนการสอนมุ่งเน้นให้เขาได้สร้างสรรค์สิ่งที่ได้เรียนรู้ สู่การสร้างชิ้นงานหรือผลงานด้วยตนเองโดยเปิดโอกาสให้แสดงความคิดหรือแนวคิดได้โดยอิสระอย่างเต็มที่ จะช่วยให้เขาใช้ประโยชน์จากโลกดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพมาก

(ครูผู้สอน 1, วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษารู้จักประยุกต์ใช้เทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนและสร้างรายได้ เพิ่มการเรียนรู้และค้นคว้าสิ่งใหม่เพื่อใช้ในการทำงานได้ดี

(ครูผู้สอน 2, วิทยาลัยเทคนิคสองแคว, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษารู้จักประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในด้านการเรียนและชีวิตประจำวัน

(ครูผู้สอน 3, วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษาต้องรู้จักการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านความร่วมมือและเครือข่าย ซึ่งเป็นทักษะสำหรับการทำงานภายในเครือข่ายทางสังคม เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่าง และการผสมผสานความขัดแย้งของข้อมูลแต่ยังขาดองค์ความรู้ที่ชัดเจนในการใช้สื่อดิจิทัล

(ครูผู้สอน 4, วิทยาลัยพัฒนวิชาการบึงพระพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ สอดคล้องกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมายได้อย่างเหมาะสม

(ครูผู้สอน 5, วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

1. **สภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล** นักศึกษารู้จักการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาส่งเสริมการประกอบวิชาชีพเพื่อสร้างรายได้ เพิ่มการเรียนรู้และค้นคว้าสิ่งใหม่เพื่อใช้ในการทำงาน
2. **สภาพปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล** นักศึกษายังขาดองค์ความรู้ที่ชัดเจนในการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่าง และการประสานความขัดแย้งของข้อมูล

ด้านที่ 5 การปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัล พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ปฏิบัติตนได้เหมาะสมนำไปสู่การละเมิดสิทธิของผู้อื่น จึงปลูกฝังให้ผู้เรียนตระหนักถึงการใช้อิทธิพลหรืออิทธิพล หรือไม่เหมาะสมเพื่อใช้สำหรับการคิด การจัดการ และการเชื่อมต่อกับคนอื่น ๆ ในสังคมเครือข่าย ซึ่งครูผู้สอนมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่าต้องสอดแทรกทักษะพลเมืองด้านการปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัล เพื่อให้ให้นักศึกษาได้รับทราบและมีแนวปฏิบัติในการใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับตนเอง ควรจัดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพราะสามารถสร้างความสนใจและแรงบันดาลใจ ในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ซึ่งการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลไม่ก่อให้เกิดปัญหาหรือถ้าเกิดอาจมีบ้างเล็กน้อย เนื่องจากนักศึกษาเป็นวัยที่เริ่มเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ เพียงแค่ครูผู้สอนต้องจัดให้ความรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติแก่นักศึกษาอย่างรอบด้าน ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอน ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ในสถาบันอาชีวศึกษาพบข้อสรุปที่สอดคล้องกันดังนี้

...การปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัลในช่วงแรก ๆ ก็จะเป็นการแสดงความเห็นในเพจต่าง ๆ ที่ตนเป็นสมาชิก ซึ่งมีทั้งการแสดงความเห็นเชิงบวกและเชิงลบ แต่ก็ยังขาดการระงับยับยั้งในเรื่องความเหมาะสมในการแสดงความเห็น จนก่อให้เกิดปัญหาความขัดแย้งกันบ่อย ๆ แต่ปัจจุบันผู้ใช้สื่อดิจิทัลทั้งหลายมีการเรียนรู้ถึงมารยาทในการปฏิบัติตนมากขึ้น เรียกได้ว่ามีมารยาทเรื่องมารยาทในการปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัลได้ดีขึ้น ในขณะที่เดียวกันการแสดงความคิดเห็นก็เปิดกว้างขึ้นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร แต่ก็มีกลุ่มผู้ใช้สื่อดิจิทัลบางกลุ่มที่ใช้สื่อเพื่อหาผลประโยชน์ในทางมิชอบและผิดกฎหมาย ซึ่งมาในรูปแบบต่าง ๆ มากมาย ครูผู้สอนจึงต้องให้คำแนะนำกับ นักศึกษาให้มาก

(ครูผู้สอน 1, วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษาส่วนใหญ่ปฏิบัติตนได้เหมาะสม แต่ต้องตระหนักถึงการใช้ข้อความรุนแรงหรือไม่เหมาะสม

(ครูผู้สอน 2, วิทยาลัยเทคนิคสองแคว, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษาส่วนมากรู้จักปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัลได้อย่างถูกกาลเทศะและถูกกฎหมาย

(ครูผู้สอน 3, วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษาต้องมีความรู้ด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล เพื่อใช้สำหรับการคิด การจัดการ และการเชื่อมต่อกับคนอื่น ๆ ในสังคมเครือข่าย เพราะทุกวันนี้เด็กและเยาวชนไม่เพียงจำเป็นต้องเข้าใจการบูรณาการความรู้จากแหล่งต่าง ๆ เช่น เพลง วิดีโอ ฐานข้อมูลออนไลน์ และสื่ออื่น ๆ ยังจำเป็นต้องรู้วิธีการใช้แหล่งสารสนเทศเหล่านั้นเพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้

(ครูผู้สอน 4, วิทยาลัยพัฒนวิชาการบึงพระพิบูลย์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...นักศึกษาตัดสินใจเลือกใช้สื่อดิจิทัลในการปฏิบัติตนและนำเสนอตนเองอย่างเหมาะสมค่อนข้างน้อย ส่วนใหญ่มุ่งเน้นใช้ตามความชอบและความต้องการของตนเองเป็นหลัก

(ครูผู้สอน 5, วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

1. **สภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล** นักศึกษาส่วนใหญ่ปฏิบัติตนได้เหมาะสม แต่ต้องตระหนักถึงการใช้ข้อความรุนแรง หรือไม่เหมาะสม

2. **สภาพปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล** นักศึกษาปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัลในช่วงแรกจะเป็นการแสดงความคิดเห็นในเพจต่าง ๆ ที่ตนเป็นสมาชิก ซึ่งมีทั้งการแสดงความคิดเห็นเชิงบวกและเชิงลบ แต่ก็ยังขาดการระงับยับยั้งในเรื่องความเหมาะสมในการแสดงความคิดเห็น จนก่อให้เกิดปัญหาความขัดแย้ง

จากการสัมภาษณ์ผู้เรียนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ได้แก่ วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก วิทยาลัยเทคนิคสองแคว วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก วิทยาลัยพัฒนวิชาการบึงพระพิบูลย์ และวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก เพื่อให้ข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และสะท้อนผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยแก่ผู้วิจัย ดังนี้

1. ทักษะพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียน

ด้านที่ 1 ด้านการแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัล นักศึกษาบางส่วนยังขาดองค์ความรู้ด้านการแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัลในยุคปัจจุบัน ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ในสถาบันอาชีวศึกษาพบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...แสดงความคิดเห็นบนความถูกต้อง โดยไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่นและไม่ผิดกฎหมาย

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2565)

...ส่วนมากการแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัลจะเป็น การแสดงความคิดเห็นในข่าวต่าง ๆ เพื่อแสดงความคิดเห็นในมุมมองของตัวเอง

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2565)

...แสดงความคิดเห็นในมุมมองที่สะท้อนความเห็นของตนเอง ซึ่งอาจแตกต่างจากผู้อื่น โดยแสดงความคิดเห็นบ่อยครั้งในโลกออนไลน์ บางครั้งไม่ได้ดูต้นเรื่องก่อนแสดงความคิดเห็น ทำให้เกิดปรากฏการณ์ “ทัวร์ลง” ใน Facebook ส่วนตัวของตนเองมาแล้ว

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยเทคนิคสองแคว, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2565)

...โดยส่วนตัวไม่ค่อยจะแสดงความคิดเห็นใด ๆ ลงในสื่อดิจิทัลมากนัก เนื่องจากไม่มีความมั่นใจในสิ่งที่ตนเองจะแสดงออกไป เพราะมองว่าตนเองยังขาดทักษะในการใช้ดิจิทัลอยู่มาก จึงทำให้ขาดความกล้าที่จะแสดงความรู้ออกไปในสื่อดิจิทัลต่าง ๆ

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยเทคนิคสองแคว, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2565)

...ชอบแสดงความคิดเห็นตามสื่อดิจิทัลต่าง ๆ เช่น Tiktok Facebook ฯลฯ เพราะอยากแสดงความรู้ในมุมมองของตนเองให้คนอื่นได้รับรู้

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2565)

...ส่วนมากจะตอบโพสเพื่อนเป็นหลัก หากเป็นโพสดีอื่น ๆ ของคนอื่นจะไม่ค่อยกล้าแสดงความคิดเห็น เนื่องจากตัวเองยังไม่มีความรู้และยังขาดทักษะการให้คำแนะนำคนอื่นค่ะ

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2565)

...ชอบแสดงความคิดเห็นในประเด็นทางสังคมที่เป็นข่าวในโลกออนไลน์ครับ เพราะผมมองว่าเราสามารถสะท้อนมุมมองและความรู้สึกของเราให้คนอื่นได้รับรู้ความคิดที่แตกต่างได้ (นักศึกษา 1, วิทยาลัยพัฒนวิชาการบึงพระพิบูลย์โลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...หนูไม่ชอบแสดงความรู้บนสื่อดิจิทัลเลยค่ะ เพราะหนูคิดว่าตนเองยังไม่มีความรู้ความสามารถที่จะไปแสดงตัวตนในสื่อได้ สิ่งนี้ทำให้หนูขาดความมั่นใจมาก (นักศึกษา 2, วิทยาลัยพัฒนวิชาการบึงพระพิบูลย์โลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...ผมชอบแสดงความคิดเห็นในสื่อดิจิทัลมากครับ เพราะผมชอบแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในสังคมดิจิทัล เนื่องจากทำให้ได้มุมมองและแนวคิดที่แตกต่างเยอะมากครับ (นักศึกษา 1, วิทยาลัยสารพัดช่างพิบูลย์โลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...ทุกวันนี้ผมใช้สื่อดิจิทัลบ่อยมากครับ เช่น การหาข้อมูลเพื่อทำการบ้าน การเสพเพื่อความบันเทิง มีบางครั้งเวลาเล่น Facebook แล้วเจอประเด็นทางสังคมที่น่าสนใจ ผลก็มักจะไปแสดงความคิดเห็นเสมอ แต่ความคิดเห็นที่ผมแสดงลงไปอาจไม่ถูกใจคนอื่น ๆ ทำให้ผมเหมือนคนไม่มีความรู้ไปแสดงความคิดเห็นครับ

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยสารพัดช่างพิบูลย์โลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

1. **สภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล** นักศึกษาชอบแสดงความคิดเห็นตามสื่อดิจิทัลต่าง ๆ เช่น Tiktok Facebook ฯลฯ เพราะอยากแสดงความรู้ในมุมมองของตนเองให้คนอื่นได้รับรู้

2. **สภาพปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล** นักศึกษาบางส่วนไม่ค่อยจะแสดงความคิดเห็นใด ๆ ลงในสื่อดิจิทัลมากนัก เนื่องจากไม่มีความมั่นใจในสิ่งที่ตนเองจะแสดงความคิดเห็นออกไป เพราะมองว่าตนเองยังขาดทักษะในการใช้ดิจิทัลอยู่มาก

ด้านที่ 2 ด้านการวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัล นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจด้านการวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัลในยุคปัจจุบัน แต่ยังมีบางส่วนที่ขาดองค์ความรู้ด้านการคิดวิเคราะห์บนพื้นฐานของหลักเหตุผลและความเป็นจริง ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ในสถาบันอาชีวศึกษาพบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...วิเคราะห์ข่าว หรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่มีการแชร์กันในโลกออนไลน์ก่อนตัดสินใจเชื่อในข้อมูลนั้น ว่าจะเห็นด้วย และไม่เห็นด้วย ทุกครั้ง

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2565)

...จำแนกความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนเชื่อถือทุกครั้ง โดยสืบค้นจากแหล่งให้ข้อมูลหลาย ๆ แหล่ง

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2565)

...ที่ผ่านไม่เคยได้วิเคราะห์ข้อมูลอะไรมา เพียงแต่ดูว่าข้อมูลนั้นเราสนใจหรือไม่ ถ้าเจอข้อมูลที่สนใจก็จะหยิบยกนำมาใช้ บางครั้งเคยเจอว่าข้อมูลที่นำมาต่างจากผู้อื่นและมีความคลาดเคลื่อนของข้อมูลเยอะมาก

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยเทคนิคสองแคว, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2565)

...ส่วนมากจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งที่ตนเองคิดว่าเชื่อถือได้ เพราะตรงกับจริตความชอบส่วนตัวด้วยและเข้ากับความรู้สึกลึกซึ้งที่อยากจะได้ข้อมูลแบบนั้น แต่ก็พบว่าเมื่อมีข้อเสียตรงที่ข้อมูลจากแหล่งที่ตนเองชื่นชอบและถูกใจ ไม่ได้ถูกต้องเสมอไป

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยเทคนิคสองแคว, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2565)

...ปกติไม่ค่อยได้คิดวิเคราะห์ค่ะ เพราะส่วนมากจะเลือกดูข้อมูลที่ตนเองสนใจ ข้อมูลไหนที่ดูแล้วสามารถตอบสนองความต้องการได้ ก็จะไม่ค่อยได้สืบค้นหาจากแหล่งอื่นเพิ่มเติมค่ะ

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2565)

...จะวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ก่อนปักใจเชื่อเสมอค่ะ เนื่องจากในอดีตเคยมีประสบการณ์เชื่อข้อมูลบางอย่างไปมากเกินไป ทำให้มองเรื่องที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องที่ถูกค่ะ

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2565)

...ปกติก่อนจะแชร์ หรือนำข้อมูลใด ๆ จากโลกออนไลน์มาอ้างอิง หรือมาเล่าต่อ จะตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลเสมอครับ

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยพณิชยการบึงพระพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...ส่วนมากจะดูข่าว อ่านโพสต์ แต่ก็แค่ดูผ่าน ๆ ไปเฉย ๆ ค่ะ เลยแทบไม่ได้วิเคราะห์อะไรมาก เพราะไม่ค่อยสนใจสื่อออนไลน์

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยพัฒนวิชาการบึงพระพิบูลย์โลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...ผมจะแยกประเด็นต่าง ๆ ที่ได้รับข้อมูลมา เพื่อหาข้อเท็จจริงของข้อมูลก่อนเสมอครับ เพราะมองว่าหากใจเร็วเชื่อถือข้อมูลนั้นเกินไป อาจทำให้เราเกิดความเข้าใจผิดและหากนำไปส่งต่อหรือแสดงความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่นจะทำให้เสียภาพลักษณ์เรา

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยสารพัดช่างพิบูลย์โลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...ผมจะจัดลำดับความถูกต้องของข้อมูลที่สืบค้นได้ก่อนเสมอครับ เพราะกลัวความผิดพลาด เหมือนที่แสดงความคิดเห็นบนสื่อดิจิทัล ทุกครั้งที่จะค้นข้อมูลใด ๆ ก็ตาม ผมจะเปรียบเทียบจากหลายแหล่งครับ

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยสารพัดช่างพิบูลย์โลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

1. สภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล นักศึกษาส่วนมากไม่ค่อยคิดวิเคราะห์ หรือประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้จากสื่อดิจิทัล เพราะส่วนมากจะเลือกดูข้อมูลที่ตนเองสนใจ ข้อมูลไหนที่ดูแล้วสามารถตอบสนองความต้องการได้ ก็จะได้สืบค้นหาจากแหล่งอื่นเพิ่มเติม

2. สภาพปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล นักศึกษายังขาดองค์ความรู้ด้านการวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัล ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

ด้านที่ 3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล นักศึกษาร่วมให้ข้อมูลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเรื่องต่าง ๆ และวิธีการใช้ ซึ่งยึดตามความรู้ความเข้าใจของตนเอง แต่ยังมีบางส่วนที่ขาดองค์ความรู้ด้านนี้ ส่วนใหญ่พบว่ามีการใช้เพื่อสนองความต้องการให้กับตนเองในเรื่องของความบันเทิงมากกว่าการใช้ในการเรียนรู้และการใช้เพื่อประกอบอาชีพ ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ในสถาบันอาชีวศึกษาพบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ปกติจะใช้ในการสืบค้นข้อมูลด้านการเรียนรู้ และการเสพสื่อบันเทิงต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ โดยเลือกจากแหล่งที่เชื่อถือได้ ใช้งานฟรี และไม่กระทบกับค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยเทคนิคพิบูลย์โลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2565)

...ใช้เพื่อให้ความบันเทิง เพื่อผ่อนคลายความเครียดและใช้เพื่อการศึกษาเรียนรู้ โดยเลือกจากความต้องการและความจำเป็นในการทำงาน

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2565)

...ที่ผ่านเคยใช้ในการเล่นเกม และการลงทุนออนไลน์ ซึ่งเกิดผลเสียกับตัวเองเยอะมาก ด้วยความที่เชื่อในโฆษณาชวนเชื่อว่าจะได้ผลตอบแทนสูง

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยเทคนิคสองแคว, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2565)

...ปัจจุบันใช้ในเรื่องของความบันเทิงในเวลารว่าง และการติดตามการเรียน และการส่งงานทางออนไลน์ให้กับอาจารย์ผู้สอนบ้าง โดยส่วนมากจะเลือกใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่ตรงกับความต้องการในการทำงาน

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยเทคนิคสองแคว, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2565)

...จะใช้ในเรื่องของการทำงาน การออกแบบ การทำสื่อโฆษณาในวิชาต่าง ๆ ที่ต้องใช้เทคโนโลยีมาอำนวยความสะดวก เนื่องจากสาขาที่ตนเองเรียนเป็นเรื่องของการทำการตลาดจะได้ใช้บ่อย

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2565)

...ใช้เป็นช่องทางการสื่อสาร ปัจจุบันหนูทำธุรกิจออนไลน์ด้วยค่ะ ทำให้ต้องใช้ช่องทางนี้ในการประกอบธุรกิจ เพื่อหาทุนการศึกษาเรียนต่อค่ะ

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2565)

สอดคล้องกับนักศึกษาวิทยาลัยพณิชยการบึงพระพิษณุโลก พบว่า

...ทุกวันนี้ใช้ในเรื่องของการศึกษาเรียนรู้เป็นหลักครับ เช่น การวางแผนธุรกิจ การบริหารจัดการการค้า เพราะเมื่อจบการศึกษาไปจะประกอบธุรกิจเป็นของตนเองครับ

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยพณิชยการบึงพระพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...ส่วนมากจะใช้เพื่อความบันเทิงเป็นหลักค่ะ มีใช้ในการทำงานส่งแต่ละรายวิชาบ้าง

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยพณิชยการบึงพระพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...ส่วนมากผมจะใช้เพื่อการสืบค้นข้อมูล เพื่อการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...ทุกวันนี้หลัก ๆ จะใช้ในเรื่องของการเรียนครับ ลองลงมาจะใช้เพื่อความบันเทิง
คลายเครียด

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

1. สภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล ปัจจุบันนักศึกษาใช้ในเรื่องของการศึกษา
เรียนรู้เป็นหลัก เช่น การวางแผนธุรกิจ การบริหารจัดการการค้า และการประกอบวิชาชีพ เป็นต้น

2. สภาพปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล นักศึกษาใช้สื่อดิจิทัลในการเล่นเกมน และ
การลงทูนออนไลน์ ซึ่งเกิดผลเสียกับตัวเองเยอะมาก ด้วยความที่เชื่อในโฆษณาชวนเชื่อว่าจะได้ผล
ตอบแทนสูง

ด้านที่ 4 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล นักศึกษาให้ข้อมูลการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี
ดิจิทัลในชีวิตประจำวันที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อต่อยอดด้านการประกอบวิชาชีพในอนาคตได้
ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ในสถาบันอาชีวศึกษา
พบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน พบว่า

...จะประยุกต์ใช้ในการเรียน การออกแบบชิ้นงานในวิชาของแผนกช่างตนเองเป็นหลัก
เพราะปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถใช้งานได้ง่าย และรวดเร็วตอบโจทย์การใช้งาน
ในหลาย ๆ เรื่อง

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2565)

...ใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ ในการสร้างชิ้นงานในรายวิชาที่เรียนเพื่อให้ได้ผลงานการเรียนรู้
ที่ทันสมัย โดยจะใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่าง ๆ ที่ใช้งานได้ฟรี

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2565)

...จะนำไปใช้ในการพัฒนาชิ้นงานเพื่อส่งอาจารย์ในแต่ละวิชา ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยเทคนิคสองแคว, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2565)

...จะนำไปใช้ในการพัฒนาชิ้นงานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ และเป็นการดึงคะแนนความคิดสร้างสรรค์จากอาจารย์

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยเทคนิคสองแคว, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2565)

...จะนำไปใช้เพื่อต่อยอดอาชีพให้ตนเองในอนาคต และนำไปประยุกต์ใช้กับงานในสาขา ที่ตนเองเรียนมา เพื่อให้สามารถพัฒนาสายงานของตนเองได้ทันยุคสมัยค่ะ

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2565)

...นำมาประยุกต์ใช้กับธุรกิจออนไลน์ค่ะ เพราะปัจจุบันหนุ่มๆพวกขนม เบเกอรี่ อาหารเสริม และเครื่องสำอางค์ เป็นการใช้โปรโมทได้ดีมากเลยคะ แต่ยังคงขาดความรู้ ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยี และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อดิจิทัล

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2565)

...นำมาเป็นช่องทางในการโปรโมทธุรกิจของตนเองในอนาคตครับ เช่น ช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้า ช่องทางการโฆษณาธุรกิจครับ

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยพัฒนการบึงพระพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...นำมาพัฒนาต่อยอดในการบริหารจัดการธุรกิจของตนเองในอนาคตครับ เช่น ระบบการบริหารจัดการธุรกิจส่วนตัวของที่บ้านครับ

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยพัฒนการบึงพระพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...ทุกวันนี้หลัก ๆ จะใช้ในเรื่องของการเรียนครับ ลองลงมาจะใช้เพื่อความบันเทิง คลายเครียด

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...ผมชอบเอามาใช้ในการออกแบบงานช่าง และทำใบงานวิชาต่าง ๆ ส่งอาจารย์ครับ

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

1. สภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล นักศึกษาจะนำสื่อดิจิทัลมาเป็นช่องทางการโปรโมทธุรกิจของตนเองในอนาคต เช่น ช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้า ช่องทางการโฆษณาธุรกิจ

2. สภาพปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล นักศึกษานำมาประยุกต์ใช้กับธุรกิจส่วนตัวของตนเอง แต่ยังคงขาดความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อดิจิทัล

ด้านที่ 5 การปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัล นักศึกษาให้ข้อมูลการปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัลที่ผู้วิจัยสามารถนำไปต่อยอดในการออกแบบพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ และพัฒนานวัตกรรมประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างน่าสนใจ จากการสะท้อนของนักศึกษาทำให้ผู้วิจัยต้องเติมเต็มทักษะการปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัลของนักศึกษาให้สูงขึ้น เช่น การส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเรื่องความเท่าเทียม การส่งเสริมเรื่องข้อกฎหมายในสังคม ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ในสถาบันอาชีวศึกษาบขช.สุราษฎร์ธานี ดังนี้

...จะไม่โพสต์หรือแสดงความคิดเห็นอื่นใด ที่ทำให้ตนเองเกิดความเสียหาย ทั้งด้านภาพลักษณ์ของตนเองและผิดกฎหมาย

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2565)

...งดการโพสต์ หรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นการพาดพิงผู้อื่น หรือทำให้ผู้อื่นเกิดความเสียหาย และไม่นำเข้าสู่ข้อมูลที่ไม่เป็นความจริงในสื่อดิจิทัล เพื่อรักษาภาพลักษณ์ของตนเอง

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2565)

...ก่อนจะโพสต์หรือแสดงความคิดเห็นอะไร จะคำนึงถึงข้อความที่ได้นำเข้าสู่อินเทอร์เน็ต เพื่อให้เรามีอัตลักษณ์เฉพาะตัวที่ทำให้ผู้อื่นจดจำ

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยเทคนิคสองแคว, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2565)

...ปฏิบัติตนในการแสดงความคิดเห็น หรือการศึกษาค้นคว้าต่าง ๆ บนพื้นฐานของความถูกต้อง โดยไม่ละเมิดกฎหมายใหม่ของการใช้งานสื่อดิจิทัล

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยเทคนิคสองแคว, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2565)

...ส่วนมากในโลกออนไลน์จะไม่ค่อยแสดงตัวตนสักเท่าไรหรอก ปกติจะเป็นการใช้ไปทางสืบค้นและแสวงหาความรู้ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับวิชาที่ตนเองเรียน

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2565)

...ต้องรักษาภาพลักษณ์ของตนเองอย่างมากเนื่องจากต้องใช้ช่องทาง ของสื่อดิจิทัล ในการประกอบอาชีพของตนเองค่ะ ฉะนั้นจึงต้องมีความระมัดระวังในการใช้เป็นอย่างมาก เลยค่ะ

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2565)

...ผมจะไม่แสดงทัศนคติใด ๆ ในสื่อออนไลน์ในทางลบครับ เพราะกลัวว่าในอนาคต เมื่อทำธุรกิจกรรมแล้ว สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะทำให้ภาพลักษณ์ของตนเองดูเสื่อมไปครับ

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยพัฒนการบึงพระพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...พยายามจะไม่แสดงตัวตนบนสื่อออนไลน์ค่ะ ชอบอยู่เงียบ ๆ แบบที่ไม่ต้องมีคน ติดตามเราและไม่ติดตามใครเลยค่ะ

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยพัฒนการบึงพระพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...ส่วนใหญ่ทุกครั้งที่ได้เข้าถึงสื่อดิจิทัลต่าง ๆ จะพยายามห้ามใจตนเองไม่ให้กระทำใด ๆ ที่เป็นการทำให้ภาพลักษณ์ตนเองเสียหายบนพื้นที่สื่อครับ โดยจะเตือนตนเองในใจเสมอ

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...จากผลกระทบที่เกิดกับตัวผมในด้านที่ 1 ทำให้ผมต้องระมัดระวังตัวทุกครั้งที่แสดง ความคิดเห็นต่าง ๆ ในสื่อดิจิทัลเสมอ เพราะกลัวภาพลักษณ์ของตนเองเสียหายและอาจถูก ดำเนินคดีตามกฎหมายได้ครับ

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

1. สภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล นักศึกษาดการโพสต์ หรือแสดงความคิดเห็น ที่เป็นการพาดพิงผู้อื่น หรือทำให้ผู้อื่นเกิดความเสียหาย และไม่นำเข้าสู่ข้อมูลที่ไม่เป็นความจริงในสื่อดิจิทัล เพื่อรักษาภาพลักษณ์ของตนเองแต่บางครั้งก็มีข้อผิดพลาดในการปฏิบัติตนที่ไม่เหมาะสม

2. สภาพปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล นักศึกษาส่วนมากในโลกออนไลน์จะไม่ค่อย แสดงตัวตนเนื่องจากกลัวความผิดที่จะเกิดขึ้นกับตนเอง



ภาพ 5 แสดงการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในด้านต่าง ๆ

2. การจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย พบว่า ครูผู้สอนทุกทุกวิทยาลัยให้ความสนใจที่สอดคล้องกัน ซึ่งควรสอดแทรกทักษะพลเมืองดิจิทัลแต่ละด้าน เพื่อให้นักศึกษาได้รับทราบ และมีแนวปฏิบัติในการใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับตนเอง ควรจัดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ โดยการนำปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมยุคปัจจุบัน เข้าไปสอดแทรกในเนื้อหาวิชา ประกอบการสอนให้มากขึ้น เพราะสามารถสร้างความสนใจและแรงบันดาลใจ ในการใช้สื่อดิจิทัล อย่างเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เนื่องจากในปัจจุบันรายวิชาต่าง ๆ ครูผู้สอนยังคงยึดติดวิธีการสอนแบบเดิม ในรายวิชาชีวิตและสังคมไทยจึงมีความคาดหวังว่า ครูผู้สอนจะนำเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาช่วยในการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้เกิดความหลากหลายและแปลกใหม่ และยังสามารถส่งเสริมให้เรียนรู้ได้ตลอดเวลา สามารถสรุปได้ตามประเด็นดังต่อไปนี้

2.1 ด้านหลักสูตร

ควรพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนให้มีความทันสมัยต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม โดยการนำปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมเข้ามาสอดแทรกในเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมแบบกระบวนการกลุ่ม กระบวนการคิด กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการเผชิญสถานการณ์ กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ กระบวนการสร้างความตระหนัก กระบวนการสร้างค่านิยม และกระบวนการสร้างเจตคติ ฯลฯ

2.2 ด้านการจัดการเรียนรู้

ครูผู้สอนต้องศึกษาเกี่ยวกับสังคมไทยในศตวรรษที่ 21 การจัดระเบียบและมารยาททางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมยุคดิจิทัล หลักธรรม เพื่อการพัฒนางาน พัฒนาคนและสังคม ปัญหาสังคมไทย เศรษฐกิจพอเพียงในยุคดิจิทัล หลักธรรมาภิบาลในยุคปัจจุบัน ความเป็นพลเมืองดี ในระบอบประชาธิปไตย สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายทางสังคม ความร่วมมือระหว่างประเทศ และสิทธิมนุษยชน การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีทักษะพลเมืองดิจิทัล สามารถแสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญา อย่างสร้างสรรค์

ตรงตามความเป็นจริงในสื่อดิจิทัล วิเคราะห์และสืบค้นข้อมูล เพื่อประเมินสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลกในกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และมีจริยธรรมบนพื้นฐานของศาสนาธรรม ประยุกต์ใช้การบริหารจัดการข้อมูลบนสื่อดิจิทัล ในการดำเนินชีวิตของตนเอง ปฏิบัติตนเป็นพลโลกที่ดีและสืบสานอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย

2.3 ด้านการวัดผล

ควรวัดและประเมินผลจากเครื่องมือที่หลากหลาย ตรงตามความแตกต่างระหว่างบุคคลและเหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงของการจัดการศึกษาในโลกยุคปัจจุบัน

2.4 ด้านการประเมินผลการเรียนรู้

ควรประเมินผลการเรียนรู้ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยใช้รูปแบบและวิธีการประเมินที่หลากหลาย เพื่อให้สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล

จากข้อมูลข้างต้นสอดคล้องกับการสัมภาษณ์ผู้เรียนนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก พบว่า

...ครูผู้สอนควรสอดแทรกทักษะที่จำเป็นในเรื่องของดิจิทัลให้กับนักศึกษา เพราะนักศึกษาบางคนยังไม่มีทักษะในเรื่องดังกล่าว และใช้ดิจิทัลในทางที่ผิด โดยครูต้องมีรูปแบบการสอนที่ชัดเจน ให้นักศึกษาได้ใช้เครื่องมือสารสนเทศต่าง ๆ เข้าสู่การเรียนรู้ของโลกดิจิทัล ขอให้เน้นกระบวนการกลุ่มเป็นหลัก เพราะเพื่อนบางคนยังใช้เทคโนโลยีไม่คล่อง จะได้มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือกันเพื่อเรียน

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2565)

...ในปัจจุบันรายวิชาต่าง ๆ ครูผู้สอนยังคงยึดติดวิธีการสอนแบบเดิม คือ การสอนตามหนังสือเรียน เนื่องจากครูส่วนมากเป็นครูที่สูงอายุจึงไม่สามารถใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นสื่อช่วยสอนได้ ในรายวิชาชีวิตและสังคมไทยจึงมีความคาดหวังว่า ครูผู้สอนจะนำเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาช่วยในการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้เกิดความหลากหลายและแปลกใหม่ และยังสามารถส่งเสริมให้เรียนรู้ได้ตลอดเวลา ในฐานะผู้เรียนเองถ้าการเรียนการสอนสอดแทรกเนื้อหาทักษะทางดิจิทัลเข้ามาร่วมด้วยจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง เพราะจะทำให้เด็กช่างสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ทั้งในห้องเรียนและในสถานประกอบการที่จะต้องออกไปทำงานในอนาคต

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2565)

สอดคล้องกับนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคสองแคว พบว่า

...การเรียนการสอนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ในฐานะเยาวชนผู้ที่ต้องออกไปสู่สังคม อยากรู้ให้ครูผู้สอนพัฒนาการสอนโดยหยิบยกประเด็นปัญหาในสังคมที่เป็นปัจจุบันและเป็นกระแส มาแตกประเด็นเป็นเนื้อหาวิชา มากกว่าการยึดโยงจากเนื้อหาในหนังสือเรียน เพียงด้านเดียว เพราะจะทำให้เกิดประโยชน์กับตัวนักศึกษาอย่างมาก เมื่อสำเร็จการศึกษาไปแล้ว สามารถนำความรู้ไปปรับใช้กับชีวิตและการเข้าสู่สังคมจริงได้

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยเทคนิคสองแคว, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2565)

...ในฐานะนักศึกษาที่มีโอกาสได้เรียนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย มองว่าเป็นวิชาที่มีประโยชน์อย่างมากต่อตนเองและต่อผู้อื่น เพราะทำให้เราสามารถปฏิบัติตนได้ถูกต้องเหมาะสม แต่สิ่งที่พบในรายวิชานี้ คือ หนังสือเรียนยังมีเนื้อหาบางเรื่องที่ไม่ทันสมัย อยากรู้ให้อาจารย์ผู้สอนช่วยเสริมเนื้อหาที่เป็นปัจจุบันในสังคม และใช้สื่อการสอนที่ตอบโจทย์การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลต่าง ๆ ที่นักศึกษานิยมใช้และเข้าถึงได้ง่าย

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยเทคนิคสองแคว, ผู้ให้สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2565)

สอดคล้องกับนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก พบว่า

...ได้เรียนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย อยากรู้ให้อาจารย์ที่สอนทันต่อเทคโนโลยีมากกว่านี้ค่ะ เพราะโลกปัจจุบันไม่จำเป็นต้องยกเรื่องอดีตที่อาจารย์ผู้สอนเคยพบเจอมาแล้วอย่างเดียว แต่ควรนำเหตุการณ์ของโลกปัจจุบันมาให้ผู้เรียนได้รับรู้จะดีมากค่ะ

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2565)

...ครูผู้สอนในรายวิชานี้ต้องทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ และเข้าใจความแตกต่างของนักศึกษาให้มากขึ้นค่ะ เพราะหนูเคยเจออาจารย์ผู้สอนบางท่าน ไม่เข้าใจในอาชีพที่หนูทำ เนื่องจากบางครั้งหนูอาจต้องลาพักเพื่อบริหารจัดการสินค้าตนเอง อาจารย์ที่ไม่เข้าใจความเปลี่ยนแปลงของโลกก็จะใช้อคติเป็นตัวตั้ง มากกว่าการเปิดโอกาสที่จะรับฟังความคิดเห็นนักศึกษาค่ะ

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2565)

สอดคล้องกับนักศึกษาวิทยาลัยพาณิชย์การบึงพระพิษณุโลก พบว่า

...ผมมองว่ารายวิชานี้เป็นประโยชน์มากครับ ในการนำไปปรับใช้กับชีวิตจริง แต่อยากให้ครูผู้สอนนำเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมไทยและสังคมโลกมาใช้ ในกระบวนการสอนภายในห้องเรียนครับ ผมเองในฐานะผู้เรียนก็อยากได้ความรู้ที่กว้างขึ้น เพื่อต่อยอดอาชีพในอนาคตครับ

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยพาณิชย์การบึงพระพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

...วิชานี้เป็นวิชาที่ชอบเรียนมากค่ะ เพราะทำให้ได้รู้วิธีการใช้ชีวิตในสังคม แต่อยากให้ครูผู้สอนเพิ่มประเด็นทางสังคมเข้ามาในเนื้อหาวิชาให้มากขึ้นค่ะ เพราะถ้าเพิ่มมาหนูจะได้รับความรู้การวิเคราะห์ข้อมูลที่มากขึ้น และจะช่วยสร้างความมั่นใจในการใช้ความรู้มากขึ้นค่ะ

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

สอดคล้องกับนักศึกษาวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก พบว่า

...วิชาชีวิตกับสังคมไทยเป็นวิชาที่เรียนแล้วสนุกมากครับ เพราะเป็นวิชาที่สอนให้เข้าใจชีวิตและทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม แต่อยากให้ครูผู้สอนยกตัวอย่างเหตุการณ์ต่าง ๆ ประกอบการอธิบายให้มากขึ้นครับ หรือนำคลิปเหตุการณ์ต่าง ๆ มาเปิดให้นักศึกษาดูเพื่อจะได้ปฏิบัติตนได้ถูกต้อง กับความเปลี่ยนแปลงของสังคมปัจจุบันครับ

(นักศึกษา 1, วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

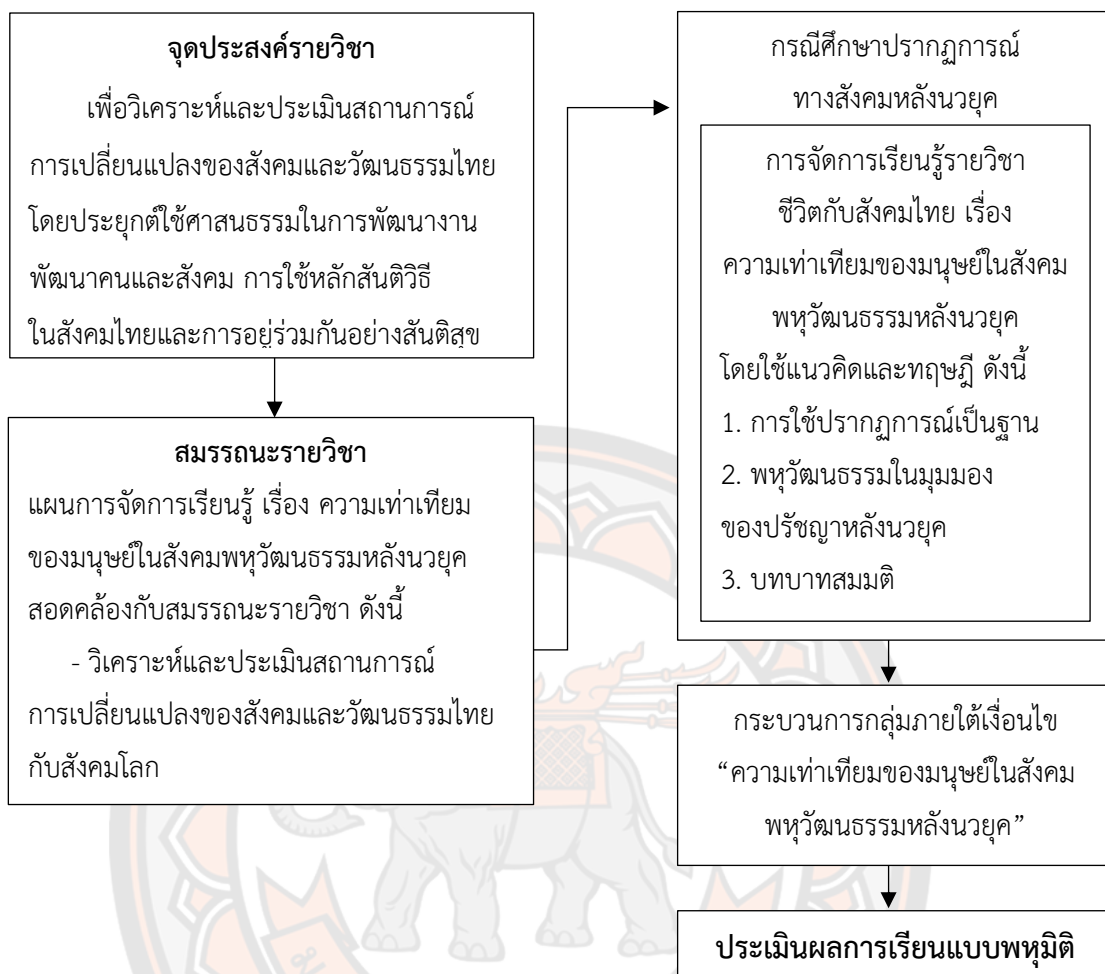
...ปัจจุบันโลกเปลี่ยนแปลงไปมาก อยากให้ครูผู้สอนในรายวิชานี้พัฒนาการสอนให้ทันต่อโลกมากขึ้นครับ ปัญหาที่พบเจอ คือ ผมได้เรียนกับ “ครูยุคเก่า” เขาจะเน้นการให้ทำแบบฝึกหัดมากเกินไปครับ และไม่มีการอธิบายเหตุผลใด ๆ เลย ซึ่งด้วยตัวของวิชาผมว่า ครูเขาควรจะนำคลิปเหตุการณ์ปัจจุบันมาให้นักศึกษาได้ลองศึกษาเรียนรู้บ้าง จะได้รู้ความเป็นไปของสังคมโลกครับ และต้องวัดและประเมินผลผู้เรียนในทันสมัยมากกว่าการวัดด้วยแบบทดสอบเพียงอย่างเดียว

(นักศึกษา 2, วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2565)

จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนและผู้เรียนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ในสภาพปัญหา ด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) กล่าวโดยสรุปได้ว่า นักศึกษายังขาดองค์ความรู้ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ถูกต้องเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ซึ่งผู้เรียนและครูผู้สอนมีความเห็นสอดคล้องกันว่า “ครูผู้สอนควรสอดแทรกทักษะพลเมืองดิจิทัล แต่ละด้าน เพื่อให้นักศึกษาได้รับทราบและมีแนวปฏิบัติในการใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม กับตนเอง ควรจัดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ โดยการนำปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมยุคปัจจุบัน เข้าไปสอดแทรกประกอบในเนื้อหาวิชาที่สอนให้มากขึ้น เพราะสามารถสร้างความสนใจและ แรงบันดาลใจในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เนื่องจากในปัจจุบันรายวิชาต่าง ๆ ครูผู้สอนยังคงยึดติดวิธีการสอนแบบเดิม ในรายวิชาชีวิตและสังคมไทยจึงมีความคาดหวังว่า ครูผู้สอน จะนำเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาช่วยในการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้เกิดความหลากหลายและแปลกใหม่ และยังสามารถส่งเสริมให้เรียนรู้ได้ตลอดเวลา สอดคล้องกับมุมมองของผู้เรียนถ้าการเรียนการสอน สอดแทรกเนื้อหาทักษะทางดิจิทัลเข้ามาร่วมด้วย จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง เพราะจะทำให้เด็กช่าง สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ทั้งในห้องเรียนและในสถานประกอบการ ที่จะต้องออกไปทำงานในอนาคต เพราะจะทำให้รู้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบัน

ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะ พลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ครบถ้วนแล้ว จึงนำผล การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลมากำหนดแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์ เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง (ปวส.) ตามวิธีดำเนินการวิจัย โดยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการ ดังนี้



ภาพ 6 แสดงกระบวนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรม หลังนวยุค

จากกระบวนการจัดการเรียนรู้ข้างต้น นำไปสู่การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ความเท่าเทียมกันของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค” ซึ่งมีแนวคิดมาจากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแลกเปลี่ยนระหว่างคนสองคนหรือกลุ่มคนขนาดเล็ก เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ทฤษฎีการแลกเปลี่ยนระดับบุคคล ซึ่งพัฒนามาจากความรู้ด้านจิตวิทยาพฤติกรรมของนักจิตวิทยา นักทฤษฎีที่สำคัญ คือ จอร์จ ซี. โฮมันส์ (George C. Homans) นักสังคมวิทยาชาวอเมริกัน สอดคล้องกับพหุวัฒนธรรมในมุมมองของนักปรัชญาหลังนวยุค ที่กล่าวว่า “การเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรม ซึ่งมีรากฐานมาจากการเปลี่ยนแปลงในสังคมตะวันตก ในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 และต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นกระแสความคิดของกลุ่มคนที่มีแนวคิดของกระบวนการทัศน์สมัยใหม่ ในการรับฟังเหตุผลของกันและกัน ทำความเข้าใจและยอมรับในความแตกต่างของเพื่อนมนุษย์” ผู้วิจัยจึงได้ผนวกแนวคิดดังกล่าวเข้าไปในกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยที่ผ่านโดยหยิบยกประเด็นของปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคม

ที่เป็นประโยชน์กับผู้เรียนมาเป็นสื่อกลางในการสร้างองค์ความรู้ให้กับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันทาง วัฒนธรรมและอิสระของวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล ผู้วิจัยค้นพบว่า มุมมองของมนุษย์หลังนวยุค สอดคล้องกับ การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสมรรถนะในรายวิชาที่สูงขึ้น สามารถประยุกต์เข้าสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานได้ เพื่อเชื่อมโยงถึงการเปลี่ยนแปลงในสังคม



ภาพ 7 แสดงกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 มิติ

และนำไปสู่การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมาย นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 แผนกวิชาช่างยนต์ ห้อง 5 - 6 จำนวน 40 คน ดังนี้

1. ผู้วิจัยใช้หนังสือ AR ประกอบการสอนที่พัฒนาขึ้น เพื่อใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยการใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย



ภาพ 8 แสดงหนังสือ AR ประกอบการสอน

โดยผู้เรียนทุกคนจะได้ศึกษาเกี่ยวกับสังคมไทยในศตวรรษที่ 21 การจัดระเบียบและมารยาททางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมยุคดิจิทัล หลักธรรม เพื่อการพัฒนางาน พัฒนาคนและสังคม ปัญหาสังคมไทย เศรษฐกิจพอเพียงในยุคดิจิทัล หลักธรรมาภิบาลในยุคปัจจุบัน ความเป็นพลเมืองดี ในระบอบประชาธิปไตย สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายทางสังคม ความร่วมมือระหว่างประเทศ และสิทธิมนุษยชน การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในยุคดิจิทัล ด้วยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenal-based learning) เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะพลเมืองดิจิทัล สามารถแสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญา อย่างสร้างสรรค์ ตรงตามความเป็นจริง

ในสื่อดิจิทัล วิเคราะห์และสืบค้นข้อมูล เพื่อประเมินสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลกในกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และมีจริยธรรมบนพื้นฐานของศาสตร์ธรรม ประยุกต์ใช้การบริหารจัดการข้อมูลบนสื่อดิจิทัล ในการดำเนินชีวิตของตนเอง ปฏิบัติตนเป็นพลโลกที่ดีและสืบสานอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย ผ่านกิจกรรมแบบกระบวนการกลุ่ม กระบวนการคิด กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการเผชิญสถานการณ์ กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ กระบวนการสร้างความตระหนัก กระบวนการสร้างค่านิยมและกระบวนการสร้างเจตคติ ฯลฯ เพื่อให้ นักศึกษามีสมรรถนะการแสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญาไทย หลักธรรมาภิบาล หลักธรรมในการพัฒนางาน พัฒนาคนและสังคม สันติวัฒนธรรม ความเป็นพลเมืองดี เศรษฐกิจพอเพียง ปัญหาการทุจริต และความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ทางสังคม เศรษฐกิจ การเมืองและสิ่งแวดล้อม วิเคราะห์ และประเมินสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมไทยกับสังคมโลก ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม ศาสตร์ธรรม วัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญาไทย เศรษฐกิจพอเพียงในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการทุจริต ปัญหาสังคม การดำเนินชีวิตตามบทบาทหน้าที่การเป็นพลเมืองดี

ผู้วิจัยจัดทำเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรม “หลังนวยุค” เพื่อใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีสื่อ AR ประกอบการสอนในกระบวนการต่าง ๆ



ภาพ 9 แสดงแผนการจัดการเรียนรู้

หลักสูตรรายวิชา

ชื่อวิชา ชีวิตและสังคมไทย รหัสวิชา 30000-1501 ทฤษฎี 3 หน่วยกิต

จุดประสงค์รายวิชา

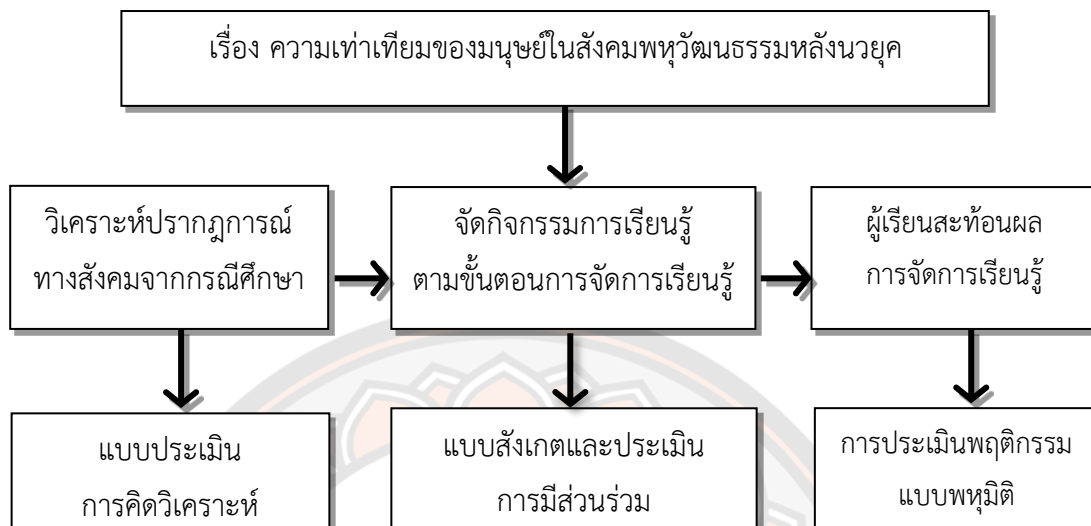
1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย หลักธรรมาภิบาล ในองค์กร หลักธรรมในการพัฒนางาน พัฒนาการและสังคม สันติวัฒนธรรม และความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ในสังคมโลก
2. วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมไทย โดยประยุกต์ใช้ศาสนธรรมในการพัฒนางาน พัฒนาการและสังคม การใช้หลักสันติวิธี ในสังคมไทยและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข
3. ประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการประกอบอาชีพและการดำเนินชีวิต
4. ตระหนักในการเป็นพลเมืองดีในสังคมประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข เห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย หลักธรรมาภิบาล หลักธรรม ในการพัฒนางาน พัฒนาการและสังคม สันติวัฒนธรรมความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ และหลัก ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมไทยกับสังคมโลก
3. ประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในอาชีพและการดำเนินชีวิต
4. ปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีในสังคมระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
5. สืบสาน ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย

ภาพ 10 แสดงหลักสูตรรายวิชา

การวัดและประเมินผลรายวิชาชีวิตและสังคมไทย



ภาพ 11 แสดงการวัดและประเมินผลรายวิชาชีวิตและสังคมไทย

จุดประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

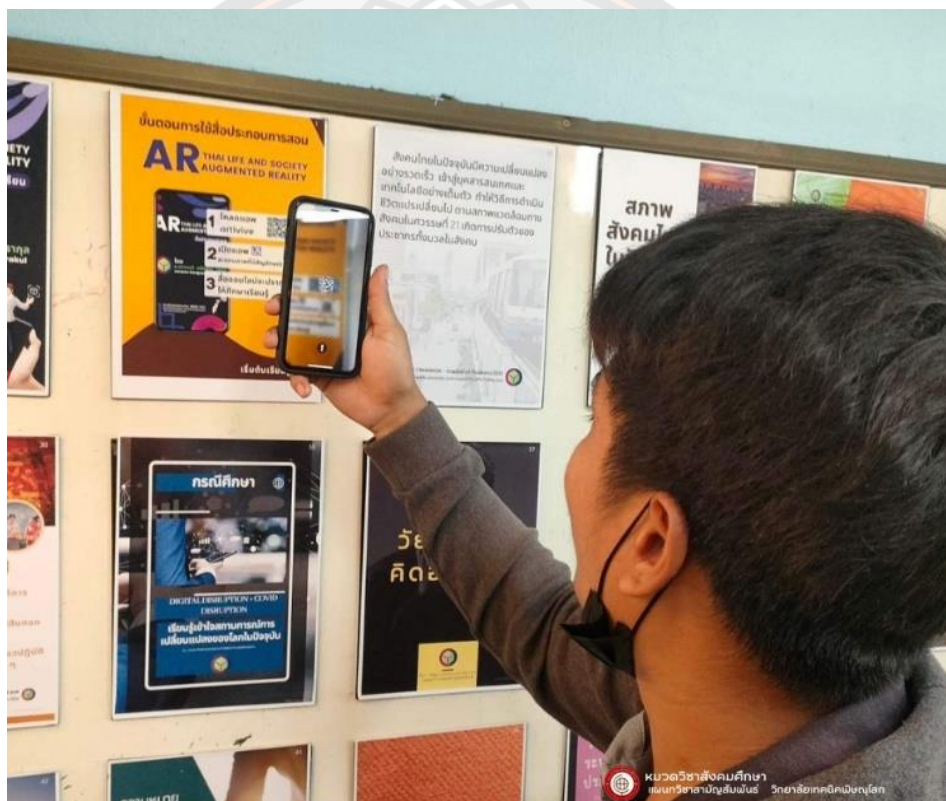
1. เพื่อสร้างองค์ความรู้ให้กับผู้เรียนและความเข้าใจในปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมยุคปัจจุบัน
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมพลโลกที่ประกอบสร้างขึ้นจากความแตกต่างหลากหลายของพหุวัฒนธรรม
3. เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ความสามารถไปปรับใช้เป็นแนวทางในการเสริมการใช้สื่อดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ เพื่อการประกอบวิชาชีพในอนาคต

ภาพ 12 แสดงจุดประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค

กิจกรรมที่ 1 พัฒนาการทางสังคมไทย

1. ผู้วิจัยเขียนคำว่า “สังคมไทย คือ?.....” บนกระดาน ให้ผู้เรียนอ่านพร้อมกัน จากนั้น สอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับข้อความดังกล่าว
2. ผู้วิจัยสนทนากับผู้เรียนเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน เรื่อง พัฒนาการทางสังคมไทยเพื่อกระตุ้นความคิดผู้เรียน จากนั้น ครูให้ผู้เรียน Scan เรียนรู้จากหนังสือ AR ที่ผู้สอนพัฒนาขึ้น



ภาพ 13 แสดงนักศึกษาเรียนรู้จากหนังสือ AR ตามขั้นตอน



ภาพ 14 แสดงนักศึกษาเรียนรู้จากสื่อ AR ตามที่ครูสอนมอบหมาย

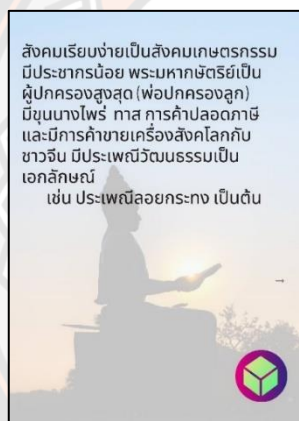


ภาพ 15 แสดงนักศึกษาสรุปผลการเรียนรู้

3. ผู้วิจัยให้ผู้เรียนทั้งชั้นร่วมกันอธิบายความหมายของสังคัม และอธิบายลักษณะของสังคัม
4. ผู้วิจัยให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม คณะความสามารถของผู้เรียน
5. ผู้สอนถามผู้เรียนว่า ประเทศไทยแบ่งยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ โดยนับยุคสมัยประวัติศาสตร์ตั้งแต่สมัยใด (สมัยสุโขทัย) และยุคสมัยประวัติศาสตร์ของไทย ประกอบด้วยสมัยใด (สมัยสุโขทัย สมัยอยุธยา สมัยธนบุรี และสมัยรัตนโกสินทร์) จากนั้น ผู้สอนถามกระตุ้นความสงสัยของผู้เรียนว่า สังคัมไทยในแต่ละยุคสมัยเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร
6. ผู้วิจัยสนทนากับผู้เรียนเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน เรื่อง พัฒนาการของสังคัมไทย
7. ผู้วิจัยให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม ตามความเหมาะสม เพื่อทบทวนและเตรียมตัวออกมานำเสนอสาระสำคัญของพัฒนาการของสังคัมไทยในแต่ละยุคสมัย โดยศึกษาเรียนรู้จากหนังสือ

AR

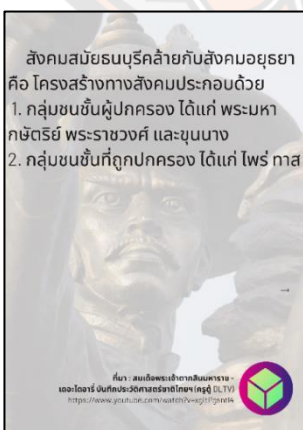
กลุ่มที่ 1 สังคัมสมัยสุโขทัย



กลุ่มที่ 2 สังคัมสมัยอยุธยา



กลุ่มที่ 3 สังคัมสมัยธนบุรี



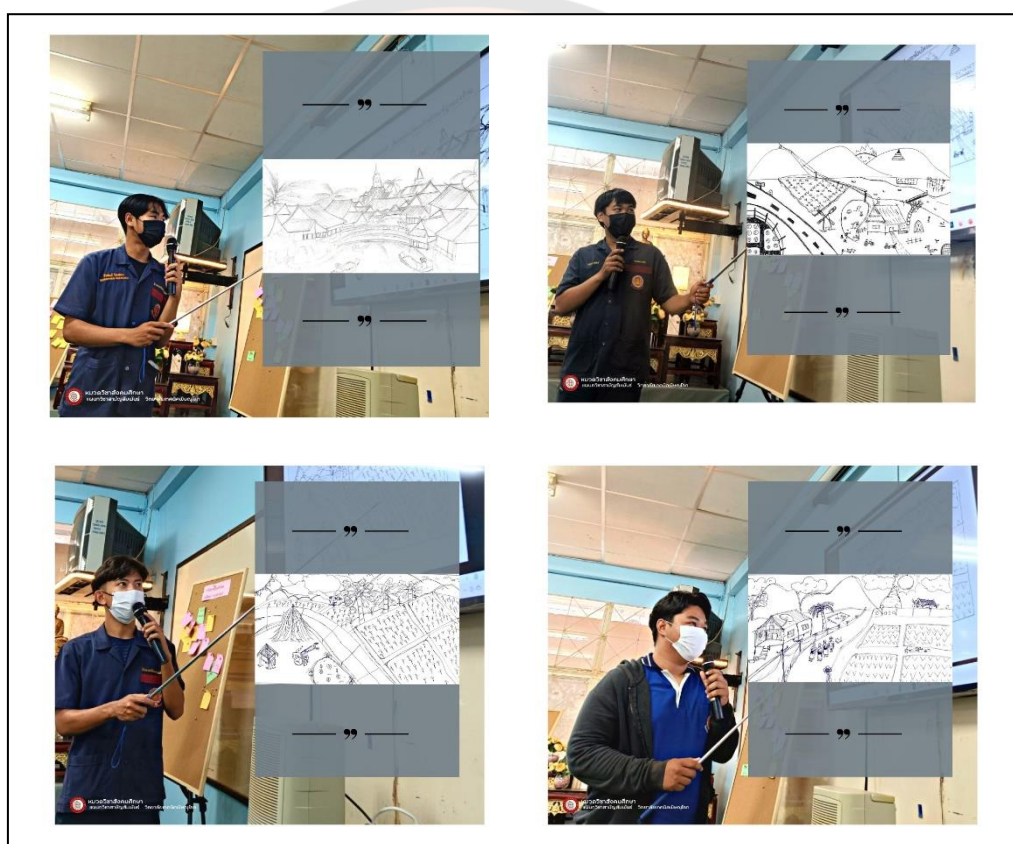
กลุ่มที่ 4 สังคัมสมัยรัตนโกสินทร์



ภาพ 16 แสดงหนังสือ AR ประกอบการสอนกิจกรรมที่ 1

8. ผู้วิจัยให้ผู้เรียนทั้งชั้นร่วมกันวิเคราะห์พัฒนาการของสังคมไทยในแต่ละยุคสมัย จากนั้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ โดยให้นักศึกษาทำ “ใบกิจกรรมวิเคราะห์พัฒนาการของสังคมไทยในแต่ละยุคสมัย” พร้อมเขียนผลการวิเคราะห์ลงในกระดาษรูปที่ครูแจกให้ เพื่อนำเสนอและเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

9. ผู้วิจัยและผู้เรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญของบทเรียน โดยผู้เรียนได้สรุปองค์ความรู้เป็นภาพวาด เพื่ออธิบายความเชื่อมโยงและพัฒนาการต่าง ๆ ของสังคม เพื่อแสดงกระบวนการทัศน์ในการปรับตัวเพื่อก้าวสู่พัฒนาการทางสังคมจากก่อนนยุค สู่ หลังนยุคได้



ภาพ 17 แสดงการนำเสนอผลการศึกษาของผู้เรียน

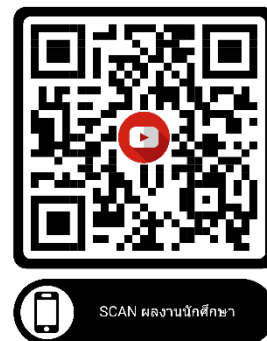
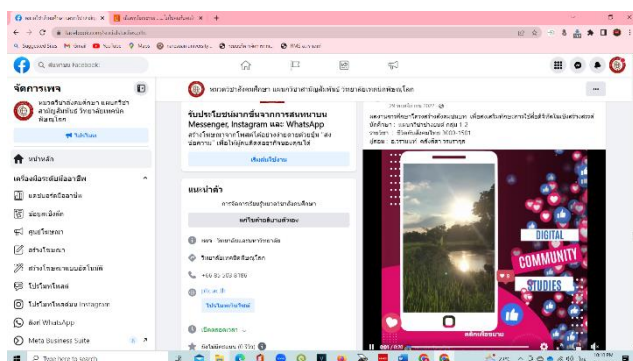
กิจกรรมที่ 2 สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม

1. ผู้วิจัย ให้ผู้เรียนสะแกนหนังสือ AR ในเรื่องสันติวัฒนธรรม เพื่อศึกษารูปแบบกิจกรรม โครงสร้างสังคม ของมนุษย์ในนยุค เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ และเห็นความแตกต่างของสังคม
2. ให้ผู้เรียนเข้ากลุ่มเดิมที่แบ่งไว้ในกิจกรรมที่ 1 เพื่อศึกษารณีศึกษาจากหนังสือ AR เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม



ภาพ 18 แสดงหนังสือ AR ประกอบการสอนกิจกรรมที่ 2

3. ผู้วิจัยให้ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม และเชื่อมโยงความการสะท้อนผลการเรียนรู้ในกิจกรรมที่ 1 ที่วาดภาพสะท้อนพัฒนาการของสังคม โดยนำผลการวิเคราะห์ที่เชื่อมโยงองค์ความรู้มาจัดทำแผนการศึกษาชุมชน เพื่อถ่ายทำคลิป VDO นำเสนอองค์ความรู้
4. ผู้เรียนร่วมเสนอองค์ความรู้ของตนเองจากการลงพื้นที่ในชุมชนเพื่อศึกษาสภาพจริงของความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม



ภาพ 19 แสดงผลงานของผู้เรียนจากการลงพื้นที่ในชุมชน เพื่อนำเสนอในสื่อดิจิทัล

5. ผู้วิจัยและผู้เรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญของบทเรียน เพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้จากการลงพื้นที่ชุมชนเพื่อศึกษาสภาพจริงของความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลในทางสร้างสรรค์



ภาพ 20 แสดงผู้เรียนสะท้อนผลจากการศึกษาเรียนรู้ร่วมกัน



ภาพ 21 แสดงผู้เรียนเลือกประเด็นการศึกษาเรียนรู้ร่วมกัน



ภาพ 22 แสดงผู้เรียนแลกเปลี่ยนประเด็นศึกษาเรียนรู้



ภาพ 23 แสดงผู้เรียนสะท้อนผลการศึกษา

กิจกรรมที่ 3 ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค

1. ผู้วิจัยให้ผู้เรียนศึกษา “กรณีศึกษาชุมชนคนไร้เสียง” เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการค้นคว้าและมีความเข้าใจในการประกอบสร้างสังคมที่มีหลากหลายพหุวัฒนธรรม



ภาพ 24 แสดงกรณีศึกษา “ชุมชนคนไร้เสียง”

2. ผู้วิจัยให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม เป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 20 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะได้รับบทบาทสมมติทุกคน ประกอบด้วย
 - ผู้พิการตาบอด 3 คน
 - ผู้พิการแขน 4 คน
 - ผู้พิการขา 4 คน
 - ผู้พิการเป็นใบ้ 4 คน
 - คนร่างกายปกติ (บุคคลที่เหลือ)
 ซึ่งครูเตรียมสลากให้ผู้เรียนสุ่มจับเพื่อรับบทบาทสมมติของแต่ละคน
3. ผู้วิจัยอธิบายบทบาทหน้าที่ให้ผู้เรียนแต่ละคนทราบ และอธิบายขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ดังภาพ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้บทบาทสมมติ
โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน Phenomenal-based learning

เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์
ในสังคมพหุวัฒนธรรม "หลังนยุค"

โดยผู้เรียนทุกคนจะได้รับบทบาทสมมติ
ตามที่ตนเอง "สวมจับสลากได้" และครู
จะอธิบายเงื่อนไขของบทบาทสมมติ
ของแต่ละคนอย่างละเอียด



ภาพ 25 แสดงขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้

4. ผู้วิจัยให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมตามเงื่อนไขและบทบาทที่ผู้เรียนได้รับ เพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้แก้ปัญหา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ภายใต้เงื่อนไขของบทบาทสมมติที่ได้รับ ซึ่งกำหนดให้เป็นผู้ที่มีความบกพร่องทางร่างกาย เพื่อเป็นการเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างหลากหลายของกลุ่มคนในสังคมพหุวัฒนธรรม ซึ่งในขั้นตอนนี้ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน เพื่อส่งเสริมกลไกการเรียนรู้และการประกอบสร้างองค์ความรู้ ความเข้าใจของผู้เรียน จากกรณีศึกษานำสู่การปฏิบัติจริง (ขั้น 4 การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และขั้น 5 กระบวนการเรียนรู้)

ภาพผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค



"ครูชี้แจง"

- ครูอธิบายชี้แจงข้อกำหนดของการปฏิบัติกิจกรรมให้ผู้เรียนเข้าใจ



"ผู้เรียนรับบทบาท"

- ผู้เรียนจับสลากเพื่อได้บทบาทสมมติ ประกอบด้วย
 - คนแขนพิการ
 - คนขาพิการ
 - คนตาบอด
 - คนตาบอดเข่าโง่
 - คนปกติ
 - คนใบ้



"เข้าถึงบท เข้าถึงแก่น"

- ปฏิบัติตามบทบาทและดำเนินกิจกรรมตามเงื่อนไข



มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร วิทยาลัยศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ภาพ 26 แสดงผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ภาพผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังวิกฤต



"เมื่อพวกเราเป็นท"

- ทุกคนมีความเข้าใจกลุ่มคนที่มีความแตกต่างมากขึ้น "เมื่อได้รับบทบาทเป็นคนใจ" และต้องบอกให้ผู้รู้ในวงภาพตามที่ตนเองต้องการ โดยมีคนขายพิการ, คนพิการ และตามอดช่วยเหลือกัน



"เข้าใจและเข้าถึง"

- มกมากที่มาจากเรื่องชีวิตจริงในสังคม และเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงที่บางครั้งเราของข้ามกลุ่มคนที่มีความแตกต่างทางร่างกายไป เมื่อได้รับบทบาทสมมติเลยเข้าใจมากขึ้น



"ลองดูจะเข้าใจ"

- เมื่อได้รับบทบาทสมมติ ผู้เรียนลงมือปฏิบัติตามเงื่อนไข เมื่อเสริมความเข้าใจ "การลองเป็นผู้พิการ" เพื่อจะได้เข้าใจการใช้ชีวิตของคนพิการที่ถูกลองข้ามเรื่องความเท่าเทียม



ราชวิทยาลัยราชบัณฑิตยสภา กรุงเทพมหานคร
 กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพมหานคร

ภาพ 27 แสดงผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ภาพผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังยุค



"ร่วมแก้ปัญหา"

- เมื่อในสังคมมีความแตกต่างกันของกลุ่มคนที่มาจากหลากหลายวัฒนธรรม คนที่มีความพร้อมต้องคอยอำนวยความสะดวกในสิ่งที่ทำได้ ให้กับกลุ่มที่ต้องการความช่วยเหลือ



"เมื่อต้องให้ความช่วยเหลือ"

- เมื่อได้รับบทบาท เป็นคนชนเผ่าการ แต่คนตาบอดต้องการความช่วยเหลือ ก็ต้องช่วย ด้วยการกำภาพวาด เป็น "อักษรเบรลล์"



"ทุกคนเท่าเทียมกัน"

- เมื่อทุกคนให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โลกทางสังคมก็ประกอบสร้างกัน จึงสามารถขับเคลื่อนไปได้อย่างพร้อมเพียงและเท่าเทียม



มหาวิทยาลัยวัดกันสิ่งคนโลก อู่สอง อวธามมกั กอั้งสีลา วธนธากู
 หนวอวิยาสังคมศึกษา หนวอวิยาสานวัฒนธรรม วิยาสังคมศึกษาศาสตร์

ภาพ 28 แสดงผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ภาพผลงานนักศึกษาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังยุค

ภาพผลงาน

 ภาพวาดจาก คนซาฟิการ	 อักษรเบรลล์ จากคนแขนพิการ	 ภาพวาดจาก คนซาฟิการ	 อักษรเบรลล์ จากคนแขนพิการ
 ภาพวาดจาก คนซาฟิการ	 อักษรเบรลล์ จากคนแขนพิการ	 ภาพวาดจาก คนซาฟิการ	 อักษรเบรลล์ จากคนแขนพิการ

เสียงสะท้อนจากผู้เรียน

การที่ผู้เรียนได้รับบทบาทสมมติเป็น "คนซาฟิการ" เมื่อ "คนใบ้" ได้ใช้ภาษามือ เพื่อใบ้คำจากบัตรคำที่ครูให้อ่านแล้ว คนซาฟิการ (ที่ถูกมัดขาคู่กับกับเพื่อนตัวแสบ) จะต้องนิยามภาพความที่คนใบ้บอก จากบัตร "ตาบอดคนไทย" จะนำไปส่งต่อให้ "คนแขนพิการ" คนแขนพิการ(ที่ถูกมัดแขนคู่กับกับเพื่อนตัวแสบ) ก็ต้องแก้ปัญหา เพื่อทำให้คน "ตาบอดควาภาพ" สัมผัสดูแล้วรู้สึกได้ทันที ว่าจะวาดรูปภาพอะไร? ลงบนบอร์ด คนซาฟิการจึงใช้ไม้จิ้มฟันที่มีอยู่ในมือ ทำภาพวาดให้เป็น "อักษรเบรลล์" เพื่อให้คนตาบอดควาภาพ สัมผัสและรับรู้ได้ว่าต้องวาดภาพอะไร

จากที่ผู้เรียนได้รับบทบาทสมมติเป็นกลุ่มบุคคลข้างต้น ทำให้รู้สึกเข้าใจผู้ที่มีความผิดปกติทางร่างกายมากขึ้น และเข้าใจ การใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังยุค ที่มีความแตกต่างหลากหลาย ของกลุ่มคนในการประกอบสร้างสังคมของโลก



ภาควิชาชีวิตกับสังคมไทย ผู้สอน อ.วราชนก ศรีสิงห์ดา วรณารกุล
 มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศ นครปฐม



QR code

ภาพ 29 แสดงผลงานผู้เรียน



ภาพ 30 แสดงวิถีทัศน์จัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

5. ผู้วิจัยและผู้เรียนร่วมสะท้อนคิดหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค โดยผู้วิจัยให้ผู้เรียนที่ได้รับบทบาทสมมติสะท้อนความรู้สึกทีละคน ที่ตนเองได้รับรู้ในความรู้สึกเมื่อเป็นผู้ ที่มีความบกพร่องทางร่างกาย เพื่อเป็นการปลูกฝังให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญ และปฏิบัติต่อบุคคลในสังคม ซึ่งมีความหลากหลายทางพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค ที่ต้องได้รับการอธิบายความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม เพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิดทางปัญญาด้านความเท่าเทียมกันของมนุษย์ในสังคม

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะต่าง ๆ สูงขึ้น เป็นผลจากการที่ผู้วิจัยให้ผู้เรียนได้ค้นหาความเป็นจริงของสังคมในสื่อดิจิทัล วิเคราะห์และสืบค้นข้อมูล เพื่อประเมินสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลก ภายใต้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ และมีจริยธรรม บนพื้นฐานของศาสนธรรม เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการข้อมูลบนสื่อดิจิทัล และปรับใช้กับการดำเนินชีวิตของตนเอง สู่การปฏิบัติตนเป็นพลโลกที่ดีและสืบสานอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย ผ่านกิจกรรมแบบกระบวนการกลุ่ม กระบวนการคิด กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการเผชิญสถานการณ์ กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ กระบวนการสร้างความตระหนัก กระบวนการสร้างค่านิยม และกระบวนการสร้างเจตคติ ทำให้นักศึกษามีสมรรถนะการแสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญาไทย หลักธรรมาภิบาล หลักธรรมในการพัฒนางาน พัฒนาคนและสังคม สันติวัฒนธรรม ความเป็นพลเมืองดี

เศรษฐกิจพอเพียง ปัญหาการทุจริต และความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และสิ่งแวดล้อม วิเคราะห์ และประเมินสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมไทยกับสังคมโลก ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม ศาสนธรรม วัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญาไทย เศรษฐกิจพอเพียงในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการทุจริตปัญหาสังคม การดำเนินชีวิตตามบทบาทหน้าที่การเป็นพลเมืองดี สอดรับกับสมรรถนะทักษะพลเมืองดิจิทัลขององค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ที่กำหนดกรอบสมรรถนะทักษะพลเมืองดิจิทัลไว้เป็นกรอบแนวทางการพัฒนาการศึกษา โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในระดับชาติและระดับโลก เพื่อส่งเสริมและพัฒนาพลเมืองให้มีทักษะทางดิจิทัล (UNESCO, 2018) ซึ่งผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) ดังตาราง

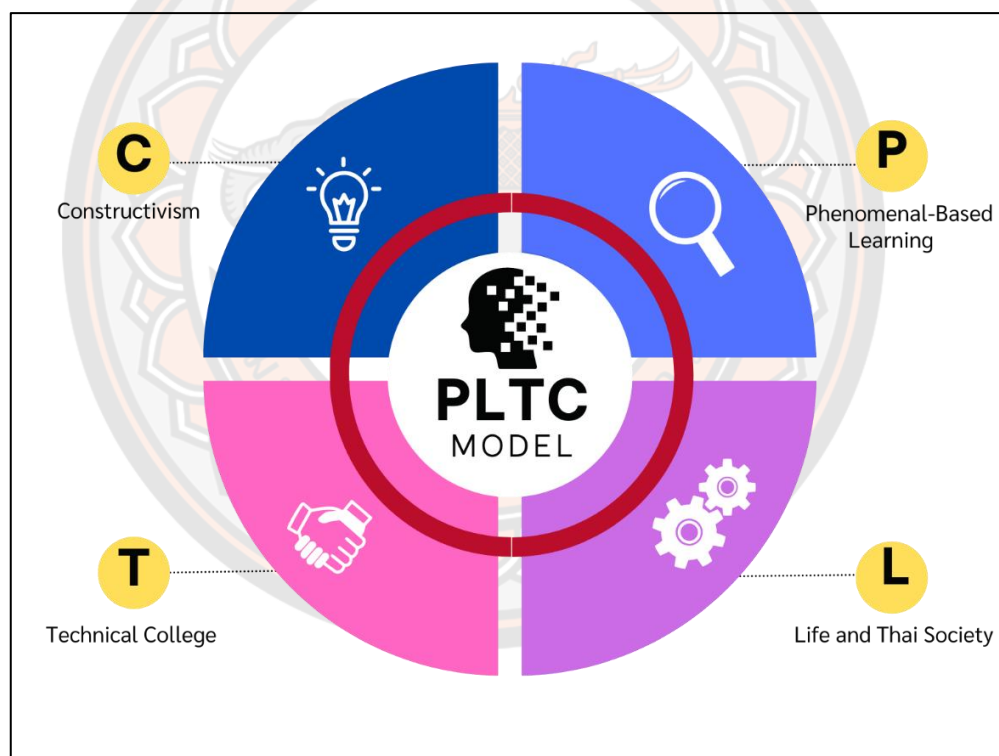
ตาราง 10 แสดงการเปรียบเทียบทักษะพลเมืองดิจิทัล ก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ด้วยการประเมินแบบ “พหุมิติ”

การจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย	ระดับทักษะพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.
ก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน	ปานกลาง	2.54	0.51
หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน	มาก	4.48	0.40

จากตาราง 10 หลังการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พบว่า นักศึกษามีระดับทักษะพลเมืองดิจิทัลสูงขึ้น อยู่ในระดับ 4.48 (ระดับมาก) เพิ่มขึ้น 1.94 ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ที่จะขับเคลื่อนแผนการจัดการศึกษาไปสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพในสังคมดิจิทัลตามนโยบายพัฒนากำลังพลด้านอาชีวศึกษาสู่ตลาดแรงงาน สอดคล้องกับการสังเกตพฤติกรรมมีส่วนร่วมของผู้เรียนด้วยแบบบันทึกพฤติกรรม พบว่า จากการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ผู้เรียนให้ความสนใจในการทำกิจกรรมร่วมกันมากขึ้น โดยมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ การตอบคำถามในเชิงสร้างสรรค์ ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมากขึ้น และสามารถปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่ได้รับมอบหมายได้เต็มศักยภาพ ซึ่งผลการประเมินพฤติกรรมในภาพรวมอยู่ใน “ระดับ ดี” และสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในภาพรวม พบว่า

จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ผ่านกิจกรรมบทบาทสมมติภายใต้เงื่อนไขความผิดปกติของร่างกาย โดยนำปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมให้ผู้เรียนได้ศึกษา ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเข้าใจผู้ที่มีความผิดปกติทางร่างกายมากขึ้น และเข้าใจการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค ที่มีความแตกต่างหลากหลายของกลุ่มคนในการประกอบสร้างสังคมของพลโลก

จากผลการวิจัยข้างต้น เพื่อให้เห็นผลการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจนมากขึ้น ผู้วิจัยจึงสรุปแนวทางการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นภาพโมเดลการจัดการศึกษา ผู้วิจัยจึงได้ค้นพบ “แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ของวิทยาลัยในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล หรือ PLTC Model ดังภาพ



ภาพ 31 แสดงแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยของวิทยาลัยในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล หรือ PLTC Model

จากแนวทางการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้จากโมเดล PLTC Model เป็นกระบวนการที่สร้างขึ้น เพื่อพัฒนาผู้เรียนในระดับอาชีวศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้บนพื้นฐานของปรากฏการณ์ ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้บนพื้นฐานของการประกอบสร้างสังคม ที่มีความหลากหลายทางพหุวัฒนธรรม สู่การเป็นพลโลกตื่นรู้บนพื้นที่สื่อดิจิทัลอย่างถูกต้อง สอดคล้อง กับผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ที่ครูผู้สอนควรสอดแทรกทักษะพลเมืองดิจิทัลแต่ละด้าน เพื่อให้ นักศึกษาได้รับทราบ และมีแนวปฏิบัติในการใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับตนเอง ควรจัดรูปแบบการจัดการ เรียนรู้ที่น่าสนใจ โดยการนำปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมยุคปัจจุบัน เข้าไปสอดแทรกในเนื้อหา รายวิชาประกอบการสอนให้มากขึ้น เพราะสามารถสร้างความสนใจและแรงบันดาลใจในการใช้สื่อ ดิจิทัลอย่างเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เนื่องจากในปัจจุบันรายวิชาต่าง ๆ ครูผู้สอนยังคงยึดติดวิธี การสอนแบบเดิม ในรายวิชาชีวิตและสังคมไทยจึงมีความคาดหวังว่า ครูผู้สอนจะนำเทคโนโลยี ต่าง ๆ เข้ามาช่วยในการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้เกิดความหลากหลายและแปลกใหม่ และยังสามารถ ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้ได้ตลอดเวลา สอดคล้องกับมุมมองของผู้เรียนถ้าการเรียนการสอนสอดแทรกเนื้อหา ทักษะทางดิจิทัลเข้ามาพร้อมด้วย จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง เพราะจะทำให้เด็กช่างสามารถใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ทั้งในห้องเรียนและในสถานประกอบการที่จะต้องออกไปทำงาน ในอนาคต เพราะจะทำให้รู้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบัน จาก PLTC Model ดังรายละเอียดคำอธิบายต่อไปนี้

1. P (Phenomenal Based Learning) คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์ เป็นฐาน ภายใต้อายุ 5 มิติ สำคัญ ได้แก่ มิติที่ 1 ความเป็นองค์รวม มิติที่ 2 สภาพจริง มิติที่ 3 บริบท มิติที่ 4 การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และมิติที่ 5 กระบวนการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียน มีอิสระวิสัยในการเลือกปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้วยตนเอง ซึ่งครูผู้สอนจะมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ ไม่ใช่ผู้บังคับการเรียนรู้

2. L (Life and Thai Society) คือ รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ที่มีการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์ที่สอดคล้องกับการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในยุคดิจิทัล โดยผู้เรียนมีส่วนร่วม ในการคิดกระบวนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้

3. T (Technical College) คือ วิทยาลัยในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา มีการเรียนการสอนที่เชื่อมโยงองค์ความรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในระดับอาชีวศึกษาให้มีทักษะพลเมือง ดิจิทัล ภายใต้อายุการเปลี่ยนแปลงของปรากฏการณ์ในสังคมโลก สำหรับการประกอบวิชาชีพ ในอนาคต

4. C (Constructivism) คือ การสร้างองค์ความรู้ ด้วยการประยุกต์ใช้แนวคิดทางการศึกษา ที่ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เองผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการบูรณาการแบบสหวิทยาการ เน้นให้ผู้เรียนได้สืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเอง ได้สังเคราะห์ความรู้และแก้ปัญหาด้วยตนเอง

จากการศึกษาวิจัยทำให้เกิดประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. นักศึกษาได้รับการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์ฐาน ซึ่งเกิดขึ้นจริงในสภาพแวดล้อม สังคม และได้เพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะพลเมืองดิจิทัล สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันในการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

2. ครูผู้สอนในสังกัดคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ทุกรายวิชา

3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สามารถนำไปเผยแพร่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาสำหรับนักเรียนนักศึกษาโดยทั่วไปได้ และเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์และปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

4. นักศึกษามีความเป็นพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย สามารถแสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาอย่างสร้างสรรค์ ตรงตามความเป็นจริงในสื่อดิจิทัล สามารถวิเคราะห์และสืบค้นข้อมูล เพื่อประเมินสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลก ในกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และมีจริยธรรมบนพื้นฐานของศาสนธรรม และประยุกต์ใช้การบริหารจัดการข้อมูลบนสื่อดิจิทัล ในการดำเนินชีวิตของตนเอง และปฏิบัติตนเป็นพลโลกที่ดีและสืบสานอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย

5. นักศึกษามีสมรรถนะรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยเพิ่มสูงขึ้น สามารถแสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย หลักธรรมาภิบาล หลักธรรมในการพัฒนางาน พัฒนาคนและสังคม สันติวัฒนธรรมความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ และหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สามารถวิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมไทยกับสังคมโลกบนพื้นฐานของศาสนธรรม สามารถประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในอาชีพและการดำเนินชีวิต โดยปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีในสังคมระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข และสืบสาน ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา เรื่อง สภาพปัจจุบันและปัญหาทักษะพลเมืองดิจิทัล เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลจากการสอบถามสภาพปัจจุบันและปัญหา การสัมภาษณ์เชิงลึกจากครูผู้สอน ผู้เรียน และข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์ข้อมูลแบบผสมวิธี (Mixed Method) ด้วยการออกแบบการวิจัยที่ดำเนินการตามลำดับสำรวจผลในรูปแบบ The Explanatory Sequential Design (Creswell, 2018) ใช้ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย เพื่อเก็บข้อมูลเชิงประมาถ และตามด้วยการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ เพื่อนำมาวิเคราะห์ผล นำสู่การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้ คือ วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลฯ นำสู่ การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

1.1 สภาพปัจจุบันด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

จากการศึกษาข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ตามรายด้านข้างต้นผู้วิจัย พบว่า สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก ทั้ง 5 แห่ง ในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.54 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.54 โดยมีทักษะในด้านที่ 1 และด้านที่ 4 น้อยกว่าด้านอื่น ๆ สอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์ครูผู้สอนและผู้เรียน จำแนกเป็นรายด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านการแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัล พบว่า นักศึกษาชอบแสดงความคิดเห็นตามสื่อดิจิทัลต่าง ๆ เช่น TikTok Facebook ฯลฯ เพราะอยากแสดงความรู้ในมุมมองของตนเองให้คนอื่นได้รับรู้

ด้านที่ 2 ด้านการวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัล พบว่า นักศึกษายังขาดการคิดวิเคราะห์หรือประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้จากสื่อดิจิทัล เพราะส่วนมากจะเลือกดูข้อมูลที่ตนเองสนใจ ข้อมูลไหนที่ดูแล้วสามารถตอบสนองความต้องการได้ ก็จะได้สืบค้นหาจากแหล่งอื่นเพิ่มเติม

ด้านที่ 3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล พบว่า ปัจจุบันนักศึกษาใช้ในเรื่องของการศึกษาเรียนรู้เป็นหลัก เช่นการวางแผนธุรกิจ การบริหารจัดการการค้า และการประกอบวิชาชีพ เป็นต้น

ด้านที่ 4 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล พบว่า นักศึกษาจะนำสื่อดิจิทัลมาเป็นช่องทางในการโปรโมทธุรกิจของตนเองในอนาคต เช่น ช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้า ช่องทางการโฆษณาธุรกิจ

ด้านที่ 5 การปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัล พบว่า นักศึกษางดแสดงความคิดเห็นที่เป็น การพาดพิงผู้อื่น หรือทำให้ผู้อื่นเกิดความเสียหาย และไม่นำเข้าข้อมูลที่ไม่เป็นความจริงในสื่อดิจิทัล เพื่อรักษาภาพลักษณ์ของตนเองแต่บางครั้งก็มีข้อผิดพลาดในการปฏิบัติตนที่ไม่เหมาะสม

1.2 ปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ครูผู้สอนและผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น จำแนกเป็นรายด้านดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านการแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัล พบว่า นักศึกษายังขาดการเรียนรู้ด้านการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากสื่อดิจิทัล

ด้านที่ 2 ด้านการวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัล พบว่า นักศึกษาขาดความสามารถในการประเมินสารสนเทศจากแหล่งข้อมูลดิจิทัลที่ผู้เรียนได้ศึกษา เพื่อประเมินการใช้สารสนเทศในสื่อดิจิทัลที่สืบค้นได้

ด้านที่ 3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล พบว่า นักศึกษาทุกคนใช้เทคโนโลยีในหลากหลายช่องทาง แต่ส่วนมากจะใช้เพื่อความบันเทิงมากกว่าการศึกษาเรียนรู้

ด้านที่ 4 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล พบว่า นักศึกษายังขาดองค์ความรู้ที่ชัดเจนในการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่าง และการผสมผสานความขัดแย้งของข้อมูล

ด้านที่ 5 การปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัล พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ปฏิบัติตนได้เหมาะสม แต่ต้องตระหนักถึงการใช้ข้อความรุนแรง หรือไม่เหมาะสม

จากการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาข้างต้น ซึ่งมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า นักศึกษาบางส่วนยังขาดองค์ความรู้ ด้านการแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัลในยุคปัจจุบัน ขาดองค์ความรู้ด้านการคิดวิเคราะห์บนพื้นฐานของหลักเหตุผลและความเป็นจริง โดยส่วนมากจะใช้เพื่อสนอง

ความต้องการให้กับตนเองในเรื่องของความบันเทิงมากกว่าการใช้ในการเรียนรู้และการใช้เพื่อประกอบอาชีพ จากสภาพปัญหาจึงดำเนินการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลให้กับนักศึกษา โดยการใช้ปรากฏการณ์ในสังคมมาเป็นกรณีศึกษาแต่ละหน่วยการเรียนรู้ของรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นสื่อการสอน และผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามแนวคำถามในการสัมภาษณ์ มาดำเนินการปรับประยุกต์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ “หนังสือ AR” เพื่อใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.).

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้น มาดำเนินการปรับประยุกต์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ “หนังสือ AR” เพื่อใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้และดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยอาศัยแนวคิดพื้นฐาน ที่ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เอง (Constructivism) ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นการบูรณาการแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary Integration) เน้นให้ผู้เรียนได้สืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเอง ได้สังเคราะห์ความรู้และแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PhenoBL คือ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ในรายวิชาอื่น ๆ เพื่อให้เข้ากับบริบทเพื่อทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันกับรายวิชาของตนเอง สอดรับกับสมรรถนะทักษะพลเมืองดิจิทัลขององค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ที่กำหนดกรอบสมรรถนะทักษะพลเมืองดิจิทัล ไว้เป็นกรอบแนวทางการพัฒนาการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในระดับชาติและระดับโลก เพื่อส่งเสริมและพัฒนาพลเมืองให้มีทักษะทางดิจิทัล (UNESCO, 2018) จากผลการวิจัยของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ผู้วิจัยได้แนวทางการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ คือ แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยของวิทยาลัยในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เพื่อสร้างองค์ความรู้ ด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล หรือ PLTC Model ซึ่งสามารถใช้แนวทางจากโมเดล มาสร้างกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในระดับอาชีวศึกษา ให้เกิดองค์ความรู้บนพื้นฐานของปรากฏการณ์ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้บนพื้นฐานของการประกอบสร้างสังคมบนความหลากหลายทางพหุวัฒนธรรม สู่การเป็นพลโลกตื่นรู้ บนพื้นที่สื่อดิจิทัลอย่างถูกต้อง สอดคล้องกับ

ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ที่ผู้วิจัยได้ข้อมูลเชิงลึกจากครูผู้สอน

อภิปรายผลการวิจัย

1. อภิปรายผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

จากการศึกษาข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พบว่า นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก ทั้ง 5 แห่ง ภาพรวมอยู่ในระดับ “ปานกลาง” เพราะนักศึกษายังขาดการคิดวิเคราะห์ หรือประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้จากสื่อดิจิทัล สอดคล้องกับครูผู้สอนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยและนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ที่มีความคิดเห็นว่าการสอนควรสอดแทรกการจัดการเรียนรู้ให้นักศึกษามีทักษะพลเมืองดิจิทัล เพื่อให้ปฏิบัติตน ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม จากการวิจัยสามารถอภิปรายได้ว่า

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) มีการพัฒนาองค์ความรู้ทักษะพลเมืองดิจิทัลในระดับทักษะพลเมืองดิจิทัลที่สูงขึ้น เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการพัฒนาตามแนวทางการดำเนินการวิจัย สอดคล้องกับ ชูชิต ชายทวีป (2565) กล่าวว่า ระดับทักษะของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาใน สถาบันอุดมศึกษาเอกชนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีทักษะด้านการเคารพตนเอง/คนอื่น ด้านการให้ความรู้ตนเอง/เชื่อมต่อกับคนอื่น และด้านการป้องกันตนเอง/คนอื่น และมีปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน 2 ปัจจัย ได้แก่ ทักษะคิดต่ออินเทอร์เน็ต และประสิทธิภาพการใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่งมีอำนาจในการพยากรณ์ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ สอดคล้องกับ สุวรรณ วิวิท (2564) กล่าวว่า การศึกษามนุษย์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัล Human: Digital Citizenship มุ่งเน้นการเป็นพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องเรียนรู้ เข้าใจ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็น อย่างมีความรับผิดชอบ สร้างสรรค์ และมีความเป็นเจ้าของด้านดิจิทัล ครอบคลุมทักษะสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence Quotient) สอดคล้องกับวรยุทธ วิลามาต (2563) กล่าวว่า สภาพเป็นจริงในการเป็นพลเมืองดิจิทัลของครูและบุคลากรทางการศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก และสภาพคาดหวังในการเป็นพลเมืองดิจิทัลของครูและบุคลากรทางการศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับ Tohid Moradi Sheykhjan (2017) กล่าวว่า พลเมืองในยุคดิจิทัลจะต้องตระหนักและเห็นคุณค่าของสิทธิและความรับผิดชอบต่อตนเอง ภายใต้กฎหมายและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้เกิดความถูกต้องเหมาะสม ไม่กระทำความผิดต่อสังคมส่วนรวม ซึ่งจะต้องสร้างองค์ความรู้

ทางด้านจริยธรรมให้กับ นักวิจัย นักการศึกษา นักเรียนและครอบครัว ให้มีความรับผิดชอบในการใช้พื้นที่ดิจิทัลเพื่อลดผลกระทบที่จะเกิดกับบุคคลอื่นในสังคม

โดยเน้นการจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงความแตกต่างของนักศึกษา และความสามารถในการเรียนรู้ของนักศึกษาสายวิชาชีพ ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญจากสภาพปัจจุบันและปัญหาดังกล่าว นำไปสู่การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ข้างต้น เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning)

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ผู้วิจัยจึงได้พัฒนานวัตกรรมสื่อ AR ประกอบการสอนขึ้นให้สอดคล้องกับสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) และใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ตามสมรรถนะของรายวิชา หลังการดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามวิธีการดำเนินงานวิจัย ผู้วิจัยได้ประเมินผู้เรียนแบบพหุมิติ เพื่อเปรียบเทียบทักษะพลเมืองดิจิทัล ก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่านักศึกษามีระดับทักษะพลเมืองดิจิทัลสูงขึ้นระดับมาก เนื่องจาก การใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ภายใต้อายุ 5 มิติสำคัญ นำไปสู่การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ความเท่าเทียมกันของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรม หลังนวยุค” และยังใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น เข้ามาเป็นสื่อการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ใช้ศักยภาพด้านทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของตนเอง ในทางสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม สอดคล้องกับ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560) กล่าวว่า การขับเคลื่อนแผนการจัดการศึกษาไปสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยได้ศึกษาสถานการณ์และบริบทแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อพัฒนาการศึกษาของประเทศ ทั้งด้านความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลแบบก้าวกระโดดที่ส่งผลต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ภูมิภาค และโลก การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรไปสู่สังคมสูงวัย และทักษะของประชากรในศตวรรษที่ 21 ซึ่งทั่วโลกต่างต้องเผชิญกับความท้าทายและมุ่งพัฒนาประเทศไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมยุค 4.0 สอดคล้องกับ บุญรักษ์ ยอดเพชร (2562) กล่าวว่า อาชีววะได้พัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาบัณฑิตอาชีววะให้สอดคล้องกับความต้องการของประเทศ และมีทักษะ สมรรถนะต้อบโจทย์ยุคดิจิทัล ที่ไม่ใช่เพียงทำงานเป็น ปฏิบัติงานได้ แต่ต้องมีทักษะคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยีเพื่อประกอบอาชีพ จากผลการศึกษาทำให้ผู้วิจัยค้น พบว่า

“การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน Phenomenon Based Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่นำเอาปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมปัจจุบัน มาผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน เปิดกว้างให้ผู้เรียนมีอิสระวิสัยในการคิดด้วยการเรียนรู้แบบพหุมิติ โดยใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือต่าง ๆ ประกอบการเรียนรู้ เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้ระหว่างกัน เป็นการเปิด

โลกทัศน์การเรียนรู้ใหม่ให้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงของสังคมอย่างมีภูมิคุ้มกันและส่งเสริมสมรรถนะของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม” ซึ่งสอดคล้องกับข้อค้นพบของผู้วิจัย พบว่า การหยิบยกประเด็นของปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมที่เป็นประโยชน์กับผู้เรียน มาเป็นสื่อกลางในการสร้างองค์ความรู้ให้กับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันทางทรงคนและอิสระของวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล ผู้วิจัยค้นพบว่า มุมมองของมนุษย์หลังนวยุค สอดคล้องกับการส่งเสริมให้มีผู้เรียนมีสมรรถนะในรายวิชาที่สูงขึ้น สามารถประยุกต์เข้าสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานได้ เพื่อเชื่อมโยงถึงการเปลี่ยนแปลงในสังคมไปสู่สังคมยุคดิจิทัลหรือเรื่องอีกนัยหนึ่งว่า สังคม “หลังนวยุค” สอดคล้องกับ นาวิณ พิษณุวิศิษฐ์กุล (2560) ที่กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ (Paradigm Shift) ที่เกิดจากการเรียนรู้กระบวนทัศน์เดิมว่าไม่สามารถให้คำตอบแก่สังคมมนุษย์ได้ การแสวงหาคำตอบให้แก่ชีวิตมนุษย์และสังคมจึงจำต้องดำเนินต่อไป เพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่มีสติปัญญา เหล่านี้คิดต่าง ๆ ก็ล้วนแสดงทรงคนอันบังถึงสติปัญญาที่ได้ไตร่ตรองและเรียนรู้จากสังคมเดิม อันที่จริงจุดเริ่มของนวยุคเห็นได้จากคำเตือนของค่าน้ำที่เริ่มมองเห็นว่า วิทยาศาสตร์ไม่ใช่คำตอบสูงสุดของมนุษย์ จึงไม่ควรอยู่อย่างไร้ศีลธรรมและศาสนา เพราะโลกของค่าน้ำที่มีทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ ซึ่งยังให้ความสำคัญกับโลกแห่งจริยธรรมที่มนุษย์สังกัดอยู่เสมอ จึงทำให้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าว ผสมเข้ากับกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา ผ่านการถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับผู้เรียนด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 มิติข้างต้น

นอกจากนี้ ผลการวิจัยสอดคล้องกับผลการศึกษาเรื่องแรงจูงใจการเรียนรู้เชิงปรากฏการณ์ (Phenomenon Based Learning) ของ Silander (2015) ที่พบว่า ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยแนวคิดการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว เนื่องจากการเรียนรู้เริ่มต้นด้วยเป้าหมายของการเข้าใจปรากฏการณ์ในโลกแห่งความจริง ผู้เรียนเห็นคุณค่าประโยชน์ในทฤษฎีและข้อมูลในสถานการณ์การเรียนรู้ และผู้เรียนสามารถตั้งประเด็นความสนใจ และประเด็นปัญหาที่เป็นจุดเริ่มต้นสำหรับกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะเน้นการจัดการเรียนรู้ตามสมรรถนะรายวิชาของหลักสูตรการศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยนำเอาปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมปัจจุบัน มาผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนเปิดกว้างให้ผู้เรียนมีอิสระวิสัยในการคิดด้วยการเรียนรู้แบบพหุมิติ โดยใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือต่าง ๆ ประกอบการเรียนรู้ เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้ระหว่างกัน สอดคล้องกับ Tang, & Chaw (2016) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบผสมผสาน สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามโครงสร้างการเรียนรู้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ โดยใช้หนังสือดิจิทัลเข้ามาผสมผสานในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล สอดคล้องกับ หัสวานัส เพ็งสันเทียะ (2565) กล่าวว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคะแนนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน และระหว่างเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการศึกษาระบบการจัดการเรียนรู้

โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน พบว่า บรรยากาศในชั้นเรียนมีความแปลกใหม่ มีอิสระในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีความสนุกสนาน นักเรียน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันให้ความร่วมมือและกระตือรือร้นในการเรียนเป็นอย่างดี และมีพฤติกรรมแสดงออกทางความคิดที่มากขึ้น สอดคล้องกับ ตะวันไชยวรรณ (2564) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านปรากฏการณ์ที่เป็นจริงให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในประเด็นมุมมองที่หลากหลาย เป็นการเรียนแบบบูรณาการผ่านการตั้งคำถามนำไปสู่การหาคำตอบด้วยกระบวนการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ สอดคล้องกับ Mathewson (2019) กล่าวว่า การเรียนรู้ตามปรากฏการณ์นั้น คล้ายกับการเรียนรู้ด้วยโครงงาน ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกา โดยจัดลำดับความสำคัญของกิจกรรมภาคปฏิบัติให้นักเรียนดำเนินการตามกระบวนการโครงงาน เน้นการมอบหมายงานที่เกี่ยวข้องกับโลกแห่งความเป็นจริง สอดคล้องกับ Silander (2015) กล่าวว่า ในการเรียนรู้ตามปรากฏการณ์ (PhenoBL) และการสอนปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงแบบองค์รวม เป็นจุดเริ่มต้นสำหรับการเรียนรู้แบบองค์รวม สร้างการบูรณาการวิชาและหัวข้อต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ตลอดจนการใช้วิธีการที่มีความหมายในการสอนอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับ Symeonidis (2016) กล่าวว่า ประโยชน์ของปรากฏการณ์มีหลากหลาย เป็นช่วงเวลาของการศึกษาที่อิงตามปรากฏการณ์มีความสัมพันธ์ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตอบสนองการสอนที่นักเรียนเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ภายใต้วิธีการสอนและการเรียนรู้แบบอิงตามปรากฏการณ์ก้าวไปสู่สหวิทยาการ และสอดคล้องกับ Zhukov (2015) กล่าวว่า การเรียนรู้ตามปรากฏการณ์เป็นการผสมผสานระหว่างความเชื่อ และแนวปฏิบัติที่ห้องเรียนจะอยู่ในรูปแบบการเรียน ด้วยการสังเกตสถานการณ์หรือการใช้ปรากฏการณ์ในชีวิตจริงมาประกอบการจัดการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ ได้กับการจัดการเรียนการสอนในยุคปัจจุบัน บนสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งมีการใช้สื่อดิจิทัลเข้ามาช่วยในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้ “หนังสือ AR” ซึ่งครูผู้สอนในรายวิชาอื่น ๆ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับรายวิชาและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการอย่างหลากหลายได้ โดยใช้ปรากฏการณ์ทางสังคมเข้ามาเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดภูมิคุ้มกันในตนเอง ต่อความเปลี่ยนแปลงในโลกยุคปัจจุบัน และสอดแทรกให้ผู้เรียนมีทักษะพลเมืองดิจิทัล เพื่อนำไปปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อความเป็นพลโลก บนความหลากหลายทางพหุวัฒนธรรมต่อไป โดยสามารถนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในด้านต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการศึกษาวิจัย หากต้องการนำไปปรับประยุกต์ใช้หรือเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อไป ควรจะศึกษาเพิ่มเติมให้เป็นปัจจุบันตามการเปลี่ยนแปลงของปรากฏการณ์ในสังคมขณะนั้น ดังนี้

1.1 ครูผู้สอนควรศึกษาสภาพการเปลี่ยนแปลงของปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ครูผู้สอนรู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจริงในสังคมขณะนั้น

1.2 ครูผู้สอนควรปรับปรุงแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้สอดคล้องกับผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย มีสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาต่อไป

1.3 ครูผู้สอนควรนำไปเป็นแนวทางการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนในรายวิชาต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมทักษะพลเมืองดิจิทัลสูงขึ้นในทุกมิติ บนพื้นฐานของการเปลี่ยนแปลงในสังคมที่เป็นปัจจุบัน เพื่อให้ครูผู้สอนและผู้เรียนมีการพัฒนาศักยภาพด้านการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งเป็นกลไกในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

จากข้อเสนอแนะข้างต้นในการนำผลการวิจัยไปใช้ เป็นข้อเสนอแนะจากผลการวิจัยที่ผู้วิจัยดำเนินการ ในช่วงปี 2565 - 2566 ซึ่งปรากฏการณ์ในสังคม ณ ขณะนี้ ได้ให้ความสำคัญของทักษะพลเมืองดิจิทัลใน 5 มิติสำคัญ ภายใต้สภาพปัจจุบันและปัญหาที่ได้รายงานไว้ สามารถนำไปเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

จากผลการศึกษาวิจัย สามารถนำไปเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยต่อไปได้ภายใต้ของปรากฏการณ์ในสังคมขณะนั้น แต่ต้องคำนึงถึงการศึกษาที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์ในสังคมยุคต่าง ๆ ดังนี้

2.1 ครูผู้สอนควรมีการศึกษาวิจัยทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในยุคสมัยใหม่ในอนาคตอย่างต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน เพื่อให้สามารถส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามความเปลี่ยนแปลงของสังคม

2.2 ครูผู้สอนควรศึกษาและพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่เข้ากับยุคสมัย เพื่อให้เกิดความหลากหลายในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในยุคดิจิทัล

2.3 ครูผู้สอนควรศึกษาความเปลี่ยนแปลงของปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคม ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตอย่างต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน เพื่อให้สามารถพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้เหมาะสมกับความเปลี่ยนแปลงของแต่ละยุคสมัย

2.4 ครูผู้สอนควรมีการวิจัยและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกันระหว่างสังกัดต่าง ๆ ของกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนชุมชนแห่งการเรียนรู้ไปในทิศทางเดียวกัน เป็นการยกระดับคุณภาพการศึกษาของประเทศอย่างเป็นรูปธรรม

จากข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป เป็นข้อคำนึงที่ผู้วิจัยได้ค้นพบมาจากสภาพปัจจุบันและปัญหาของทักษะพลเมืองดิจิทัล จนนำไปสู่การพัฒนากระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน หากผู้สนใจต้องการทำวิจัยครั้งต่อไปจึงต้องมีการศึกษาทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในขณะนั้น และสอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม





บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยพระนคร

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579*. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- กองระบบและบริหารข้อมูลเชิงยุทธศาสตร์ การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2564). *ทักษะดิจิทัลก้าวสู่พลเมืองในศตวรรษที่ 21*. สืบค้น 10 พฤศจิกายน 2564. จาก <http://www.ops.go.th/main/index.php/knowledge-base/article-pr/1355-goto-citizens21st>
- กาญจนา วัฒมาญ. (2550). *การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาผู้บริหารการศึกษา สำนักงานปลัดกระทรวง กระทรวงศึกษาธิการ.
- กาญจนา เดชสม. (2564). *การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ 21*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยพายัพ.
- กิริสติ โลงกา. (2563). *นวัตกรรมการเรียนรู้แห่งอนาคตแบบฟินแลนด์ [Phenomenal learning from Finland]* (สุนันทา วรรณสิทธิ์ เบล, และพยุงค์กิต์ แก่นจันทร์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บุ๊คสเคป.
- กิริติ บุญเจือ. (2546). *ปรัชญาอรรถปริวรรตของมนุษยชาติ (ช่วงพหุนิยม) ชุดปรัชญาและศาสนาเซนต์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น.
- กิริติ บุญเจือ. (2546). *ย้อนอ่านปรัชญากังขาของมนุษยชาติ (ช่วงวิจารณ์ระบบเครือข่าย) ชุดปรัชญาและศาสนาเซนต์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น.
- จิราภรณ์ ปกรณ์. (2561). *เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกแห่งความจริง (Augmented Reality: AR)*. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- เจมส์ เบลล์นิกา, และรอน แบรินต์. (2556). *ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21 [21st Century skills: Rethinking how students learn]* (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, และอธิป จิตตฤกษ์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์ส์.
- ชูชิต ชายทวีป. (2565). *ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน*. ศรีสะเกษ: มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.
- ตะวัน ไชยวรรณ. (2564). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน: การเรียนรู้แบบบูรณาการเพื่อส่งเสริมความรู้ของผู้เรียนในโลกแห่งความจริง*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน.
- ธงชัย สมบูรณ์. (2563). *ถอดรหัสการศึกษาของโลก: มุมมองเชิงปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: มติชน.

- บุญรักษ์ ยอดเพชร. (2562). *ปรับโฉมหลักสูตรอาชีวศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นสู่ยุคดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: คมชัดลึก.
- ไพสินรัตน์ กุณสิทธิ์. (2559). *ความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พาภิญญา วงศ์เลขา. (2565). *การจัดการเรียนการสอนในยุคโลกดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: เดลินิวส์.
- เรวณี ชัยเชาวรัตน์. (2563). *การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน*. อุตรธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี.
- ล้วน สายยศ, และอังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- วรยุทธ วิลามาต. (2563). *ศึกษาความต้องการจำเป็นในการเป็นพลเมืองดิจิทัลของครู และบุคลากรทางการศึกษา จังหวัดสระบุรี*. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- วรรณนารถ พรประเสริฐ. (2562). *ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ*. พะเยา: มหาวิทยาลัยพะเยา.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2562). *Digital learning*. นครนายก: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิศรุต ขวัญคุ้ม. (2562). *ความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ศุภณัฐ เพิ่มพูนวิวัฒน์. (2564). *ความเป็นพลเมือง: บทสำรวจสถานะความเป็นพลเมืองกับการรู้ดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สถาบันพระปกเกล้า.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2563). *สื่อดิจิทัลเสมือนจริง*. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2563). *ความฉลาดทางดิจิทัล*. ปทุมธานี: วอล์ค ออน คลาวด์.
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2562). *หลักเกณฑ์และแนวปฏิบัติการจัดการอาชีวศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2561). *คนไทยใช้เน็ตอย่างไร? ในปี 60*. ม.ป.ท.: ม.ป.พ.
- สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2562). *โครงการอบรมและสัมมนาการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์สำหรับผู้มีความสามารถพิเศษด้าน วิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ ณ University of Helsinki ประเทศฟินแลนด์*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สุวรรณี ไหว้. (2564). *ศึกษามนุษย์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัล Human: Digital Citizenship*. พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

- ห้สวนัส เฟ็งสันเทียะ. (2565). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่มีต่อการคิดอย่างมี
 วิจารณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. นครนายก:
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อติพร เกิดเรือง. (2560). *การส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อรองรับสังคมไทยในยุคดิจิทัล*.
 ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยชินวัตร.
- อรพรรณ บุตรกตัญญู. (2561). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน การสร้างมุมมอง
 แบบองค์รวม และการจูงใจโลกแห่งความจริงของผู้เรียน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์
 มหาวิทยาลัย.
- เอนก สุวรรณบัณฑิต. (2558). *เอกสารประกอบการสอนวิชาปรัชญาศึกษา*. กรุงเทพฯ:
 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- Butkatunyoo, O. (2018). Phenomenon based Learning for Developing a Learner's
 Holistic Views and Engaging in the Real World. *Journal of Education Studies*,
 46(2), 348-365.
- Chun Meng Tang, & Lee Yen Chaw. (2016). *Digital literacy: A prerequisite for effective
 learning in a blended learning environment?* N.P.: n.p.
- Creswell, J.W. (2013). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods
 Approaches* (4th ed.). London: SAGE.
- Daehler, K., & Folsom, J. (2016). *Making sense of science: Phenomena-based learning*.
 Retrieved July 15, 2021, from <http://www.WestEd.org/mss>
- Foucault, M. (1981). Michel Foucault: Ethics of an intellectual. *Socialist Journal*,
 10(11), 75.
- Gordon, C., Marshall, L., Mephram, J., & Soper, K.T. (1980). *Power knowledge: Selected
 interviews and other writings 1972- 1977*. New York: Pantheon Books.
- Internet Rights and Principles Coalition. (2014). *The charter of human rights and
 principles for the internet* (4th ed.). N.P.: United Nations.
- John, P.B. (2010). *Is there a there in cyberspace?* In R. Burnett, M. Consalvo, &
 C. Ess (Eds.), *Studying the internet through the ages* (pp. 50-56). UK: Wiley-
 Blackwell.
- Krejcie, R.V., & Morgan, D.W. (1970). Determining sample size for research activities.
Educational and Psychological Measurement, 30(3), 607-610.

- Leonard, V.W.A., & Heideggerian. (1989). Phenomenon-logic perspective on the concept of the Person. *Advances in Nursing Science*, 40-55.
- Linda Herndon. (2009). *Computer ethics, netiquette, and other concerns*. Retrieved July 15, 2021, from <http://benya-ben-zttps.blogspot.com>
- Luci Pangrazio. (2021). *Digital rights, digital citizenship, and digital literacy: What's the difference?* Australia: Deakin University.
- Mattila, P., & Silander, P. (2015). *How to create the school of the future-revolutionary thinking and design from Finland*. Finland: Multprint.
- Moonsun, C. (2016). A concept analysis of digital citizenship for democratic citizenship education in the internet age. *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 565-607.
- Nuora, P., & Valisaari, J. (2019). Kitchen chemistry course for chemistry education students: Influences on chemistry teaching and teacher education - a multiple case study. *Chemistry Teacher International*, 2(1), 1-10.
- Silander. (2015). *Phenomenon based learning*. Finland: n.p.
- Tara Garcia Mathewson. (2019). *The teacher's role in "phenomenon-based learning" Finland's version of PBL requires teachers to strike a new balance in the classroom*. Retrieved July 15, 2021, from <https://hechingerreport.org/the-teachers-role-in-phenomenon-based-learning/>
- The Guardian. (2013). *The relevance of Gandhi in the capitalism debate*. Retrieved July 15, 2021, from <http://www.theguardian.com/sustainable-business/blog/relevance-gandhi-capitalism-debate-rajni-bakshi>
- Tohid Moradi Sheykhjan. (2017). *Internet research ethics: Digital citizenship education*. India: Department of Education, University of Kerala.
- UNESCO. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for indicator*. Retrieved December 10, 2020, from <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf>
- Vasileios Symeonidis. (2016). Phenomenon-based teaching and learning through the pedagogical lenses of phenomenology: The recent curriculum reform in Finland. *Forum Osviatowe*, 28(2), 31-47.
- Zhukov, T. (2015). *Phenomenon-based learning: What is PBL?* N.P.: n.p.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยนครพนม

ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถาม สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
2. แนวคำถามในการสัมภาษณ์ผู้เรียน
3. แนวคำถามในการสัมภาษณ์ครูผู้สอน





แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) โดยมีประเด็นคำถามต่าง ๆ เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ต่อไป
2. แบบสอบถามฉบับนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - ตอนที่ 2 แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา

แบบสอบถามนี้เป็นการวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร การตอบแบบสอบถามในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณในความร่วมมือจากท่านในครั้งนี้

นายวรานนท์ คลังสีดา วรนรากุล

หัวหน้าหมวดวิชาสังคมศึกษา แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์ วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก
นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

คำชี้แจงในการทำแบบสอบถาม : ให้ท่านเลือกทำเครื่องหมาย ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ

- 1.1 ชาย 1.2 หญิง

2. ระดับการศึกษา

- 2.1 ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 1 (ปวส.1) 2.1 ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 2 (ปวส.2)

3. วิทยาลัย

- 3.1 วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก 3.2 วิทยาลัยเทคนิคสองแคว
 3.3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก 3.4 วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก
 3.5 วิทยาลัยพณิชยการบึงพระพิษณุโลก

ตอนที่ 2 แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

- | | |
|-----------------|------------------------------|
| ระดับ 5 หมายถึง | มีทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด |
| ระดับ 4 หมายถึง | มีทักษะอยู่ในระดับมาก |
| ระดับ 3 หมายถึง | มีทักษะอยู่ในระดับปานกลาง |
| ระดับ 2 หมายถึง | มีทักษะอยู่ในระดับน้อย |
| ระดับ 1 หมายถึง | มีทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด |

คำชี้แจงในการทำแบบสอบถาม : ให้ท่านเลือกทำเครื่องหมาย ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ที่	ทักษะพลเมืองดิจิทัล	ระดับทักษะ				
		5	4	3	2	1
1. ด้านการแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัล						
1	ท่านแสดงความรู้เกี่ยวกับสภาพสังคม อย่างสร้างสรรค์ ตรงตามความเป็นจริง ในสื่อดิจิทัล อยู่ในระดับใด					
2	ท่านแสดงความรู้เกี่ยวกับ ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญา อย่างสร้างสรรค์ตรงตามความเป็นจริง ในสื่อดิจิทัล อยู่ในระดับใด					

ที่	ทักษะพลเมืองดิจิทัล	ระดับทักษะ				
		5	4	3	2	1
2. ด้านการวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัล						
3	ท่านวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ศึกษาจากการสืบค้นข้อมูลในสื่อดิจิทัล เพื่อประเมินความน่าเชื่อถือ อยู่ในระดับใด					
4	ท่านประเมินสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลก โดยใช้กระบวนการแบบมีส่วนร่วม อยู่ในระดับใด					
3. ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล						
5	ท่านมีทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยอยู่ในระดับใด					
6	ท่านมีทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม บนพื้นฐานของศาสนธรรมอยู่ในระดับใด					
4. ด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล						
7	ท่านมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการบริหารจัดการข้อมูลตนเองบนสื่อดิจิทัล อยู่ในระดับใด					
8	ท่านมีทักษะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการดำเนินชีวิตของตนเอง อยู่ในระดับใด					
5. ด้านการปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัล						
9	ท่านปฏิบัติตนเป็นพลโลกที่ดี บนสื่อดิจิทัล อยู่ในระดับใด					
10	ท่านปฏิบัติตนเพื่อร่วมสืบสานอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยบนสื่อดิจิทัล อยู่ในระดับใด					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



แนวคำถามในการสัมภาษณ์ (สำหรับผู้เรียน)
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล
ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหา ด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) โดยมีประเด็นคำถามต่าง ๆ เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ต่อไป

2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 สัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหา ด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของ นักศึกษา ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

แบบสัมภาษณ์นี้เป็นกรวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนา ทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ซึ่งเป็น ส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร การตอบแบบสอบถามในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณในความร่วมมือ จากท่านในครั้งนี้

นายวรานนท์ คลั่งสีดา วรนรากุล

หัวหน้าหมวดวิชาสังคมศึกษา แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์ วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก
 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

สัมภาษณ์เมื่อวันที่.....เดือน.....พ.ศ..... ตั้งแต่เวลา..... ถึงเวลา..... สถานที่สัมภาษณ์.....

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ให้สัมภาษณ์

คำชี้แจง : โปรดให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อมูลสถานภาพของท่าน

ชื่อ.....นามสกุล.....
 ตำแหน่ง.....วุฒิการศึกษา.....
 วิทยาลัย.....

ตอนที่ 2 สัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

1. นักศึกษาคิดว่าปัจจุบันนักศึกษาขาดทักษะพลเมืองดิจิทัล แต่ละด้านอย่างไร

ด้านที่ 1 ด้านการแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัล : นักศึกษามีการแสดงความรู้อย่างต่าง ๆ ลงในสื่อ
 ดิจิทัลในเรื่องต่าง ๆ อย่างไร.....

ด้านที่ 2 ด้านการวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัล : นักศึกษามีวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัล
 อย่างไรบ้าง.....

ด้านที่ 3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล : นักศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันในเรื่อง
 ใดบ้าง มีวิธีการใช้อย่างไร.....

ด้านที่ 4 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล : นักศึกษามีวิธีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
 ในชีวิตประจำวันอย่างไร.....

ด้านที่ 5 การปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัล : นักศึกษาแสดงปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัลอย่างไรบ้าง
 เพื่อรักษาอัตลักษณ์ของตนเอง.....

2. การจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

การจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ตามหลักการจัดการเรียนรู้ (Learning Management) 4 ด้าน ได้แก่

2.1 ด้านหลักสูตร

- นักศึกษาคิดว่าการจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ครูผู้สอนควรสอดแทรกทักษะพลเมืองดิจิทัลแต่ละด้าน หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

2.2 ด้านการจัดการเรียนรู้

- นักศึกษาคิดว่าการจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ครูควรมีรูปแบบและวิธีการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เพื่อส่งเสริมทักษะพลเมืองดิจิทัลหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

2.3 ด้านการวัดผล

- ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) มีปัญหาในการเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้และการวัดผลการจัดการเรียนรู้หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

2.4 ด้านการประเมินผลการเรียนรู้

- ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ควรมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้อย่างไร จึงจะเหมาะสมกับรายวิชา เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียนและเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....



แนวคำถามในการสัมภาษณ์ (สำหรับครูผู้สอน)
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล
ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหา ด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) โดยมีประเด็นคำถามต่าง ๆ เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ต่อไป

2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 สัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหา ด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของ นักศึกษา ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

แบบสัมภาษณ์นี้เป็นกรวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนา ทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ซึ่งเป็น ส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร การตอบแบบสอบถามในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณในความร่วมมือ จากท่านในครั้งนี้

นายวรานนท์ คลั่งสีดา วรนรากุล

หัวหน้าหมวดวิชาสังคมศึกษา แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์ วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก
 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

สัมภาษณ์เมื่อวันที่.....เดือน.....พ.ศ..... ตั้งแต่เวลา..... ถึงเวลา..... สถานที่สัมภาษณ์.....

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ให้สัมภาษณ์

คำชี้แจง : โปรดให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อมูลสถานภาพของท่าน

ชื่อ.....นามสกุล.....
 ตำแหน่ง.....วุฒิการศึกษา.....
 วิทยาลัย.....

ตอนที่ 2 สัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ท่านคิดว่าปัจจุบันนักศึกษาขาดทักษะพลเมืองดิจิทัล แต่ละด้านอย่างไร

ด้านที่ 1 การแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัล

- ท่านมีความคิดเห็นว่าเป็นปัจจุบันนักศึกษามีทักษะการแสดงความรู้ในสื่อดิจิทัล หรือไม่ อย่างไร

.....

ด้านที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัล

- ท่านมีความคิดเห็นว่าเป็นปัจจุบันนักศึกษามีการวิเคราะห์ข้อมูลในสื่อดิจิทัล หรือไม่อย่างไร

.....

ด้านที่ 3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

- ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักศึกษาในปัจจุบัน

.....

ด้านที่ 4 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

- ท่านคิดว่าปัจจุบันนักศึกษามีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในวิถีการดำเนินชีวิตประจำวัน หรือไม่อย่างไร

.....

.....

.....

ด้านที่ 5 การปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัล

- ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจุบันนักศึกษปฏิบัติตนบนสื่อดิจิทัล ถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

2. การจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

การจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ตามหลักการจัดการเรียนรู้ (Learning Management) 4 ด้าน ได้แก่

2.1 ด้านหลักสูตร

- นักศึกษาคิดว่าการจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ครูผู้สอนควรสอดแทรกทักษะพลเมืองดิจิทัลแต่ละด้าน หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

2.2 ด้านการจัดการเรียนรู้

- นักศึกษาคิดว่าการจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ครูควรมีรูปแบบและวิธีการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เพื่อส่งเสริมทักษะพลเมืองดิจิทัลหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

2.3 ด้านการวัดผล

- ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) มีปัญหาในการเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้และการวัดผลการจัดการเรียนรู้หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

2.4 ด้านการประเมินผลการเรียนรู้

- ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ควรเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้อย่างไร จึงจะเหมาะสมกับรายวิชา เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียนและเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ที่ อว. ๐๖๐๓.๐๒/ว ๑๓๕๔



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๘ เมษายน ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นายวรานนท์ คลังสีดา วรนรากุล รหัสประจำตัว ๖๔๐๖๑๘๘๕ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัจฉรา ศรีพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องขอเก็บข้อมูลจากหน่วยงานของท่าน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๘

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นายวรานนท์ คลังสีดา วรนรากุล

โทร ๐๘-๕๖๕๑-๙๐๘๗



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๑๓๕๐

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๘ เมษายน ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน อาจารย์สุนทรี จุงวงศ์สุข

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายวรานนท์ คลังสีดา วรนรากุล รหัสประจำตัว ๖๔๐๖๑๘๘๕ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัจฉรา ศรีพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาคุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๘

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นายวรานนท์ คลังสีดา วรนรากุล

โทร ๐๘-๕๖๕๑-๙๐๘๗



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๑๓๕๐

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๘ เมษายน ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน คุณธนัษพร ยันตะพันธ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายวรานนท์ คลังสีดา วรนรากุล รหัสประจำตัว ๖๔๐๖๑๘๘๕ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัจฉรา ศรีพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาคุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๘

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นายวรานนท์ คลังสีดา วรนรากุล

โทร ๐๘-๕๖๕๑-๙๐๘๗



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๑๓๕๐

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๘ เมษายน ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน คุณสมคิด ทองม่วง

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายวรานนท์ คลั่งสีดา วรนากุล รหัสประจำตัว ๖๔๐๖๑๘๘๕ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัจฉรา ศรีพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่าท่าน เป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๘

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นายวรานนท์ คลั่งสีดา วรนากุล

โทร ๐๘-๕๖๕๑-๙๐๘๗



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๑๓๕๐

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๘ เมษายน ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน คุณสุด ปลื้มใจ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายวรานนท์ คลังสีดา วรนากุล รหัสประจำตัว ๖๔๐๖๑๘๘๕ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัจฉรา ศรีพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอูตม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๘

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นายวรานนท์ คลังสีดา วรนากุล

โทร ๐๘-๕๖๕๑-๙๐๘๗

ภาคผนวก ข แผนการจัดการเรียนรู้ ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และใบตอบรับการตีพิมพ์
ผลงานทางวิชาการ (TCI Tier 1) และนวัตกรรมการสอน หนังสือ AR

แผนการจัดการเรียนรู้

รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย รหัสวิชา 30000-1501

ความเท่าเทียมของมนุษย์
ในสังคมพหุวัฒนธรรม
"หลังนวยุค"



โดย : นายวรานนท์ คลังสีดา วรรณรากุล
ตำแหน่งครู หมวดวิชาสังคมศึกษา แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์
วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก





แผนการจัดการเรียนรู้

ชื่อวิชา ชีวิตและสังคมไทย รหัสวิชา 30000-1501 ทฤษฎี 3 หน่วยกิต

หน่วยการเรียนรู้ : สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม
เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค เวลา 1 ชั่วโมง

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

จัดทำโดย

นายวรานนท์ คลังสีดา วรนรากุล

ตำแหน่ง ครู

วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก สถาบันการอาชีวศึกษาภาคเหนือ 3
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

ที่ สค 2565/พิเศษ



สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 6500

หนังสือรับรองการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

หนังสือฉบับนี้ให้ไว้เพื่อรับรองว่า แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย รหัสวิชา 30000-1501 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ของนายวรานนท์ คลังสีดา วรรณรากุล ตำแหน่ง ครู หมวดวิชาสังคมศึกษา แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์ วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก ได้ผ่านการตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎีทางสังคมศึกษา และสมรรถนะรายวิชา ที่สามารถใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ

(อาจารย์สุพัฒตรา กลมกลิ้ง)

ตำแหน่ง ประธานหลักสูตรสาขาวิชาสังคมศึกษา
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม



ที่ สค 2565/พิเศษ



สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 6500

หนังสือรับรองการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

หนังสือฉบับนี้ให้ไว้เพื่อรับรองว่า แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย รหัสวิชา 30000-1501 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ของนายวรานนท์ คลังสีดา วรรณรากุล ตำแหน่ง ครู หมวดวิชาสังคมศึกษา แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์ วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก ได้ผ่านการตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎีทางสังคมศึกษา และสมรรถนะรายวิชา ที่สามารถใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ

(ดร.อรรชกษณ์ สัจจะพัฒนกุล)

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม



การตรวจสอบและอนุญาตการใช้แผนการจัดการเรียนรู้
รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย รหัสวิชา 30000-1501 ระดับ ปวส.
หมวดวิชาสังคมศึกษา แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์ วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก

- ควรอนุญาตให้ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ได้
 ควรปรับปรุง ดังนี้

.....
.....

ลงชื่อ..... 

(นายสุด ปลื้มใจ)

หัวหน้าแผนกวิชาสามัญสัมพันธ์

17 พฤษภาคม 2565

- เห็นควรอนุญาตให้ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ได้
 ควรปรับปรุง ดังเสนอ/มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังนี้

.....
.....

ลงชื่อ..... 

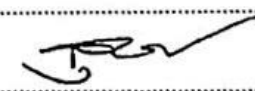
(นายเดชณรงค์ รอดซุง)

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

17 พฤษภาคม 2565

- อนุญาตให้ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ได้
 ควรปรับปรุง ดังเสนอ/มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังนี้

.....
.....

ลงชื่อ..... 

(นายสุชาติ ชาติวรรณ)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก

17 พฤษภาคม 2565

หลักสูตรรายวิชา

ชื่อวิชา ชีวิตและสังคมไทย รหัสวิชา 30000-1501 ทฤษฎี 3 หน่วยกิต

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

จุดประสงค์รายวิชา

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย หลักธรรมาภิบาล ในองค์กร หลักธรรมในการพัฒนางาน พัฒนาคคนและสังคม สันติวัฒนธรรม และความร่วมมือกับ ประเทศต่าง ๆ ในสังคมโลก
2. วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมไทย โดยประยุกต์ใช้ศาสนธรรมในการพัฒนางาน พัฒนาคคนและสังคม การใช้หลักสันติวิธีในสังคมไทย และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข
3. ประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการประกอบอาชีพและการดำเนิน ชีวิต
4. ตระหนักในการเป็นพลเมืองดีในสังคมประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็น ประมุข เห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย หลักธรรมาภิบาล หลักธรรมในการพัฒนางาน พัฒนาคคนและสังคม สันติวัฒนธรรมความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ และ หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมไทยกับ สังคมโลก
3. ประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในอาชีพและการดำเนินชีวิต
4. ปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีในสังคมระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็น ประมุข
5. สืบสาน ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย

วิเคราะห์หลักสูตรรายวิชา เพื่อกำหนดหัวข้อเรื่องที่ต้องสอน

วิชา ชีวิตและสังคมไทย รหัส 30000-1501

ที่	หัวข้อเรื่อง	แหล่งข้อมูล					หมายเหตุ
		A	B	C	D	E	
1	สังคมไทยในศตวรรษที่ 21	✓	✓	✓	✓	✓	
2	การจัดระเบียบและมารยาททางสังคม	✓	✓	✓	✓	✓	
3	ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมยุคดิจิทัล	✓	✓	✓	✓	✓	
4	หลักธรรม เพื่อการพัฒนางาน พัฒนาคน และสังคม	✓	✓	✓	✓	✓	
5	ปัญหาสังคมไทย	✓	✓	✓	✓	✓	
6	เศรษฐกิจพอเพียงในยุคดิจิทัล	✓	✓	✓	✓	✓	
7	หลักธรรมาภิบาลในยุคปัจจุบัน	✓	✓	✓	✓	✓	
8	ความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย	✓	✓	✓	✓	✓	
9	สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม	✓	✓	✓	✓	✓	
10	ความร่วมมือระหว่างประเทศและสิทธิมนุษยชน	✓	✓	✓	✓	✓	
11	การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในยุคดิจิทัล	✓	✓	✓	✓	✓	
แหล่งข้อมูล		A = วัตถุประสงค์รายวิชา			B = สมรรถนะรายวิชา		
C = คำอธิบายรายวิชา		D = ประสบการณ์ของผู้สอน			E = หนังสือ/เอกสาร/ตำรา		

กำหนดหน่วยการเรียนรู้

รหัสวิชา 30000-1501 วิชา ชีวิตและสังคมไทย จำนวน 3 หน่วยกิต 3 ชั่วโมง/สัปดาห์

สัปดาห์ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	จำนวนคาบ		
		ท	ป	รวม
1	ชี้แจงแนวทางการจัดการเรียนรู้	3	0	3
2	สังคมไทยในศตวรรษที่ 21	3	0	3
3	การจัดระเบียบและมารยาททางสังคม	3	0	3
4	ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมยุคดิจิทัล	3	0	3
5	หลักธรรม เพื่อการพัฒนางาน พัฒนาคนและสังคม	3	0	3
6	ปัญหาสังคมไทย	3	0	3
7	เศรษฐกิจพอเพียงในยุคดิจิทัล	3	0	3
8	หลักธรรมาภิบาลในยุคปัจจุบัน	3	0	3
9	ความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย	3	0	3
10	สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม	3	0	3
11	ความร่วมมือระหว่างประเทศและสิทธิมนุษยชน	3	0	3
12	การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในยุคดิจิทัล	3	0	3
13	สรุปองค์ความรู้ของนักศึกษา ระยะเวลาที่ 1	3	0	3
14	สรุปองค์ความรู้ของนักศึกษา ระยะเวลาที่ 2	3	0	3
15	วิเคราะห์ผลการศึกษาในกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา	3	0	3
16	สรุปและอภิปรายผลการศึกษาในกิจกรรมการเรียนรู้	3	0	3
17	นักศึกษานำเสนอผลงาน	3	0	3
18	การทดสอบปลายภาค	3	0	3

ตารางวิเคราะห์ หน่วยการเรียนรู้และสมรรถนะประจำหน่วย

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	สมรรถนะรายวิชา		
	แสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญาไทย หลักธรรมาภิบาล หลักธรรมในการพัฒนางาน พัฒนาคนและสังคม สันติวัฒนธรรม ความเป็นพลเมืองดี เศรษฐกิจพอเพียง ปัญหาการทุจริต และความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ทางสังคม เศรษฐกิจ การเมืองและสิ่งแวดล้อม	วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมไทยกับสังคมโลก	ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม ศาสนธรรม วัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญาไทย เศรษฐกิจพอเพียงในการป้องกันและแก้ไขปัญหา การทุจริต ปัญหาด้านสังคม การดำเนินชีวิตตามบทบาทหน้าที่การเป็นพลเมืองดี
1. สังคมไทยในศตวรรษที่ 21	✓	✓	
2. การจัดระเบียบและมารยาททางสังคม	✓	✓	
3. ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมยุคดิจิทัล	✓	✓	✓
4. หลักธรรม เพื่อการพัฒนางาน พัฒนาคน และสังคม	✓		✓
5. ปัญหาสังคมไทย		✓	
6. เศรษฐกิจพอเพียงในยุคดิจิทัล	✓		
7. หลักธรรมาภิบาลในยุคปัจจุบัน	✓		
8. ความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย			✓
9. สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายของสังคม พหุวัฒนธรรม		✓	
10. ความร่วมมือระหว่างประเทศและสิทธิมนุษยชน	✓		✓
11. การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในยุคดิจิทัล	✓	✓	

ตารางวิเคราะห์ หน่วยการเรียนรู้และทักษะพลเมืองดิจิทัล

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ทักษะพลเมืองดิจิทัล				
	1. แสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญา อย่างสร้างสรรค์ ตรงตามความเป็นจริงในสื่อดิจิทัล	2. วิเคราะห์และสืบค้นข้อมูล เพื่อประเมินสถานการณ์ความ เปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลกในกระบวนการเรียนรู้	3. ใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และมีจริยธรรม บนพื้นฐาน	4. ประยุกต์ใช้การบริหารจัดการข้อมูลบนสื่อดิจิทัล ในการดำเนิน ชีวิตของตนเอง	5. ปฏิบัติตนเป็นพลโลกที่ดีและสืบสานอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย
1. สังคมไทยในศตวรรษที่ 21	✓	✓			
2. การจัดระเบียบและมารยาททาง สังคม		✓			
3. ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมยุคดิจิทัล	✓				✓
4. หลักธรรม เพื่อการพัฒนางาน พัฒนาคน และสังคม			✓		
5. ปัญหาสังคมไทย		✓			
6. เศรษฐกิจพอเพียงในยุคดิจิทัล				✓	
7. หลักธรรมาภิบาลในยุคปัจจุบัน		✓	✓		
8. ความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย	✓	✓		✓	
9. สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายของสังคม พหุวัฒนธรรม		✓			✓
10. ความร่วมมือระหว่างประเทศและสิทธิมนุษยชน		✓			✓
11. การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในยุคดิจิทัล		✓			✓

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับสังคมไทยในศตวรรษที่ 21 การจัดระเบียบและมารยาททางสังคม ภูมิปัญญา และวัฒนธรรมยุคดิจิทัล หลักธรรม เพื่อการพัฒนางาน พัฒนาคนและสังคม ปัญหาสังคมไทย เศรษฐกิจพอเพียงในยุคดิจิทัล หลักธรรมาภิบาลในยุคปัจจุบัน ความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย สันติวัฒนธรรม บนความ หลากหลายทางสังคม ความร่วมมือระหว่างประเทศและ สิทธิมนุษยชน การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในยุคดิจิทัล

ด้วยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenal-based learning) เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะพลเมืองดิจิทัล สามารถแสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมแลภูมิ ปัญญา อย่างสร้างสรรค์ ตรงตามความเป็นจริงในสื่อดิจิทัล วิเคราะห์และสืบค้นข้อมูล เพื่อประเมิน สถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลกในกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ใช้ เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และมีจริยธรรม บนพื้นฐานของศาสนธรรม ประยุกต์ใช้การบริหารจัดการ ข้อมูลบน สื่อดิจิทัล ในการดำเนินชีวิตของตนเอง ปฏิบัติตนเป็นพลโลกที่ดี และ สืบสานอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย

ผ่านกิจกรรมแบบกระบวนการกลุ่ม กระบวนการคิด กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการ เผลี่ยสถานการณ์ กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ กระบวนการสร้าง ความตระหนัก กระบวนการสร้างค่านิยมและกระบวนการสร้างเจตคติ ฯลฯ

เพื่อให้ศึกษามีสมรรถนะการแสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญาไทย หลักธรรมาภิบาล หลักธรรมในการพัฒนางาน พัฒนาคนและสังคม สันติวัฒนธรรม ความเป็นพลเมือง ดี เศรษฐกิจพอเพียง ปัญหาการทุจริต และความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ทางสังคม เศรษฐกิจ การเมืองและสิ่งแวดล้อม วิเคราะห์ และประเมินสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมและ วัฒนธรรมไทยกับสังคมโลก ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม ศาสนธรรม วัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญาไทย เศรษฐกิจพอเพียงในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการทุจริต ปัญหาสังคม การดำเนินชีวิตตามบทบาทหน้าที่การเป็นพลเมืองดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

หมวดวิชา สังคมศึกษา
รหัสวิชา 30000-1501

แผนกวิชา สามัญสัมพันธ์

รายวิชา ชีวิตกับสังคมไทย
ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ชื่อหน่วย สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม

เรื่อง พัฒนาการทางสังคมไทยก่อน “นวยุค”

เวลา 3 ชั่วโมง

ผู้สอน นายวรานนท์ คลังสีดา วรณรากุล

ตำแหน่ง ครู

1. เป้าหมายการเรียนรู้

1.1 สมรรถนะประจำหน่วยการเรียนรู้

วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมไทยกับสังคมโลก

1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้

1.2.1 ด้านความรู้

- 1) นักศึกษาสามารถอธิบายพัฒนาการทางสังคมไทยก่อน “นวยุค” ได้
- 2) นักศึกษาสามารถสะท้อนผลกระทบที่เกิดพัฒนาการทางสังคมไทยก่อน “นวยุค” และนำสู่ “หลังนวยุคได้
- 3) นักศึกษามีกระบวนการทัศนในการปรับตัวเพื่อก้าวสู่พัฒนาการทางสังคมจากก่อนนวยุค สู่ หลังนวยุคได้

1.2.2 ด้านทักษะ

- 1) ทักษะชีวิตและอาชีพ
- 2) ทักษะการคิดสร้างสรรค์
- 3) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

1.2.3 ด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล

- 1) แสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมแลภูมิปัญญา อย่างสร้างสรรค์ ตรงตามความเป็นจริงในสื่อดิจิทัล
- 2) วิเคราะห์และสืบค้นข้อมูล เพื่อประเมินสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลกในกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

2. สารสำคัญ

สังคมไทยในอดีตเป็นสังคมที่มีความเอื้ออาทร มีความสัมพันธ์เป็นพี่น้อง ประชาชนอยู่ร่วมกันเป็นชุมชน คนในชุมชนอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข มีวิถีการดำรงชีวิตที่คล้ายคลึงกัน มีขนบธรรมเนียม

ประเพณีที่ตึงทึงและสืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ ทำให้เกิดเป็น “ชุมชนที่เข้มแข็ง” ดังนั้น เมื่อคนในชุมชนเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ จะทำให้สามารถแก้ไขปัญหาได้ โดยความร่วมมือร่วมใจกันของชุมชน โดยอาศัยภูมิปัญญาและวิถีชุมชนนั้น ๆ จนทำให้สามารถอยู่รอดปลอดภัยจากอันตรายต่าง ๆ ได้

3. สารการเรียนรู้

- 3.1 ความหมาย ลักษณะ และประเภทของสังคม
- 3.2 พัฒนาการของสังคมไทย

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ชื่อเรื่อง : พัฒนาการทางสังคมไทยก่อน “นวยุค”

3 ชั่วโมง

กระบวนการจัดการเรียนรู้ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน Phenomenal based learning

แนวคิดและปรัชญา : พหุวัฒนธรรมในมุมมองของปรัชญาหลังนวยุค

ขั้นนำ

1 ชั่วโมง

1. ผู้สอนเขียนคำว่า “สังคมไทย คือ?.....” บนกระดาน ให้ผู้เรียนอ่านพร้อมกัน จากนั้นสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับข้อความดังกล่าว
2. ผู้สอนสนทนากับผู้เรียนเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน เรื่อง พัฒนาการทางสังคมไทยก่อน “นวยุค” เพื่อกระตุ้นความคิดผู้เรียน จากนั้นครูให้ ผู้เรียน Scan เรียนรู้จากหนังสือ AR ที่ผู้สอนพัฒนาขึ้น



3. ผู้สอนให้ผู้เรียนทั้งชั้นร่วมกันอธิบายความหมายของสังคม และอธิบายลักษณะของสังคม
4. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม ตามความเหมาะสม เพื่อศึกษาประเภทของสังคมในหนังสือเรียน แล้วนำเสนอหน้าชั้นเรียน

- กลุ่มที่ 1 ประเภทของสังคม โดยแบ่งตามวิวัฒนาการของอาชีพ
- กลุ่มที่ 2 ประเภทของสังคม โดยแบ่งตามเครื่องมือเครื่องใช้
- กลุ่มที่ 3 ประเภทของสังคม โดยแบ่งตามขนาดของสังคม
- กลุ่มที่ 4 ประเภทของสังคม โดยแบ่งตามลักษณะความสัมพันธ์ของสมาชิกในสังคม
- ผู้สอนอธิบายโครงสร้างทางสังคมให้ผู้เรียนฟัง จากนั้นสุ่มผู้เรียนจำนวน 2-3 คน ออกมาอธิบายโครงสร้างทางสังคมให้เพื่อนร่วมชั้นฟัง
 - ผู้สอนให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจโดยใช้ “ใบกิจกรรมความหมายของสังคมไทย”

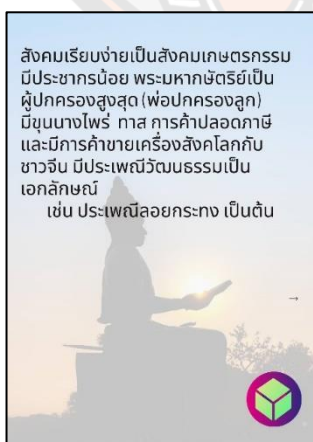
ขั้นสอน

1 ชั่วโมง

(ขั้น 1 ความเป็นองค์รวม ,ขั้น 2 สภาพจริง และขั้น 3 บริบท)

- ผู้สอนถามผู้เรียนว่า ประเทศไทยแบ่งยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ โดยนับยุคสมัยประวัติศาสตร์ตั้งแต่สมัยใด (สมัยสุโขทัย) และยุคสมัยประวัติศาสตร์ของไทยประกอบด้วยสมัยใด (สมัยสุโขทัย สมัยอยุธยา สมัยธนบุรี และสมัยรัตนโกสินทร์) จากนั้นผู้สอนถามกระตุ้นความสงสัยของผู้เรียนว่า สังคมไทยในแต่ละ ยุคสมัยเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร
- ผู้สอนสนทนากับผู้เรียนเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน เรื่อง พัฒนาการของสังคมไทย
- ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม ตามความเหมาะสม เพื่อทบทวนและเตรียมตัวออกมานำเสนอสาระสำคัญของพัฒนาการของสังคมไทยในแต่ละยุคสมัย โดยศึกษาเรียนรู้จากหนังสือ AR

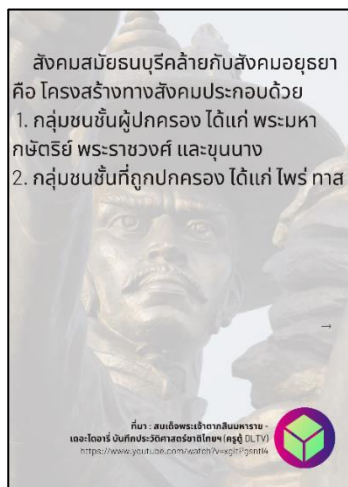
กลุ่มที่ 1 สังคมสมัยสุโขทัย



กลุ่มที่ 2 สังคมสมัยอยุธยา



กลุ่มที่ 3 สังคมสมัยธนบุรี



กลุ่มที่ 4 สังคมสมัยรัตนโกสินทร์



4. ผู้สอนให้ผู้เรียนทั้งชั้นร่วมกันวิเคราะห์พัฒนาการของสังคมไทยในแต่ละยุคสมัย จากนั้น ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ โดยให้นักศึกษาทำ “ใบกิจกรรมวิเคราะห์พัฒนาการของสังคมไทยในแต่ละยุคสมัย” พร้อมเขียนผลการวิเคราะห์ลงในกระดาษรูปฟที่ครูแจกให้ เพื่อนำเสนอและเปลี่ยนเรียนรู้อร่วมกัน (ขั้น 4 การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และขั้น 5 กระบวนการเรียนรู้)



ขั้นสรุป

1 ชั่วโมง

1. ผู้สอนเฉลยกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ
2. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญของบทเรียน โดยผู้เรียนได้สรุปองค์ความรู้เป็นภาพวาด เพื่ออธิบายความเชื่อมโยงและพัฒนาการต่าง ๆ ของสังคม เพื่อแสดงกระบวนการทัศน์ในการปรับตัวเพื่อก้าวสู่พัฒนาการทางสังคมจากก่อนนยุค สู่ หลังนยุคได้



5. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

5.1 หนังสือ AR



6. การวัดและประเมินผล

6.1 เครื่องมือประเมิน

6.1.1 แบบประเมินการคิดวิเคราะห์

6.1.2 แบบสังเกตและประเมินการมีส่วนร่วม

6.1.3 แบบประเมินพฤติกรรมแบบพหุมิติ

6.2 เกณฑ์การประเมิน

6.2.1 การประเมินการคิดวิเคราะห์ ผ่านเกณฑ์ในระดับดี ขึ้นไป

6.2.2 การสังเกตและประเมินการมีส่วนร่วม ผ่านเกณฑ์ในระดับดี ขึ้นไป

6.2.3 การประเมินพฤติกรรมแบบพหุมิติ ผ่านเกณฑ์ในระดับดี ขึ้นไป

(หมายเหตุ ถ้าผู้เรียนคนใดไม่ผ่านการประเมินรายหน่วยตามเกณฑ์ ผู้สอนจัดสอนซ่อมเสริม)

7. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

7.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

จากการจัดการเรียนรู้เรื่อง พัฒนาการทางสังคมไทยก่อน “นวยุค” ผู้เรียนเห็นความสำคัญของพัฒนาการสังคมในยุคสมัยต่าง ๆ ตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบันเป็นการปลูกฝังการอนุรักษ์และรักษา สืบทอด และต่อยอด เอกลักษณ์ความเป็นไทยให้สืบไป

7.2 ปัญหาที่พบ

ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ขั้นต้น ผู้เรียนกำลังปรับตัวกับกับการใช้นวัตกรรม AR ประกอบการเรียนรู้ของครูผู้สอน เนื่องจากเป็นนวัตกรรมใหม่ที่นักศึกษาสาขาวิชาชีพยังไม่เคยได้รับในกระบวนการเรียนรู้ บางคนอาจจะมีความเข้าใจที่ไม่ตรงกับข้อกำหนดในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ครูจึงต้องอธิบายและอำนวยความสะดวกในช่วงเวลาที่ 1 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้อย่างเข้าใจ

7.3 แนวทางแก้ปัญหา

ครูอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ขับเคลื่อนกลไกประกอบการเรียนรู้ร่วมกัน



(นายวรานนท์ คลังสีดา วรนากุล)

ครูผู้สอน

ชื่อ: _____ แผนกวิชา _____ เลขที่ _____

ความหมายของสังคมไทย



ให้นักศึกษาสรุปความเข้าใจประเภทของสังคมไทยในแต่ละยุคสมัย
ผ่านการเล่าเรื่องด้วยข้อความหรือรูปภาพสะท้อนคิด

ประเภทของสังคม โดยแบ่งตามวิวัฒนาการของอาชีพ



ประเภทของสังคม โดยแบ่งตามเครื่องมือเครื่องใช้



ประเภทของสังคม โดยแบ่งตามขนาดของสังคม



ประเภทของสังคม โดยแบ่งตามลักษณะความสัมพันธ์
ของสมาชิกในสังคม



ชื่อ: _____ แผนกวิชา _____ เลขที่ _____

วิเคราะห์พัฒนาการของสังคมไทยในแต่ละยุคสมัย



ให้นักศึกษาสรุปความเข้าใจสภาพสังคมไทยแต่ละยุคสมัย
ผ่านการเล่าเรื่องด้วยข้อความหรือรูปภาพสะท้อนคิด

สังคมสมัยสุโขทัย



สังคมสมัยอยุธยา



สังคมสมัยธนบุรี



สังคมสมัยรัตนโกสินทร์



ที่	สถานภาพ	ระดับพฤติกรรมที่มีส่วนร่วม
27	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
28	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
29	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
30	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
31	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
32	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
33	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
34	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
35	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
36	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
37	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
38	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
39	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
40	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี

ลงชื่อ



(นายวรานนท์ คลังสีดา วรณากุล)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

แบบประเมินการคิดวิเคราะห์
เรื่อง พัฒนาการทางสังคมไทยก่อน “นวยุค”

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 4	หมายถึง มีการคิดวิเคราะห์ในระดับ ดีมาก
ระดับ 3	หมายถึง มีการคิดวิเคราะห์ในระดับ ดี
ระดับ 2	หมายถึง มีการคิดวิเคราะห์ในระดับ พอใช้
ระดับ 1	หมายถึง มีการคิดวิเคราะห์ในระดับ ควรปรับปรุง

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพการคิดวิเคราะห์			
	4	3	2	1
1. นักศึกษาสามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้				
2. นักศึกษาสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเรื่องที่ศึกษากับการใช้ชีวิตได้				
3. นักศึกษาเข้าใจความเป็นพลโลกในสังคมพหุวัฒนธรรมมากขึ้น				
4. นักศึกษามีวิธีการแก้ปัญหาและแนวทางในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น				
5. นักศึกษามีกระบวนการทัศนในการสะท้อนผลการเรียนรู้ เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน				

เกณฑ์การประเมิน

18 - 20 คะแนน	ผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก
14 - 17 คะแนน	ผลการประเมินอยู่ในระดับดี
10 - 13 คะแนน	ผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้
5 - 9 คะแนน	ผลการประเมินอยู่ในระดับควรปรับปรุง

ระดับผลการประเมิน ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

ลงชื่อ

(นายวรานนท์ คลังสีดา วรนากุล)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

เกณฑ์การประเมินการคิดวิเคราะห์ (Rubrics)

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพการคิดวิเคราะห์			
	4	3	2	1
1. นักศึกษาสามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้	นักศึกษาสามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้ในระดับดีมาก	นักศึกษาสามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้ในระดับดี	นักศึกษาสามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้ในระดับพอใช้	นักศึกษาไม่สามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้
2. นักศึกษาสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเรื่องที่ศึกษากับการใช้ชีวิตได้	นักศึกษาสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเรื่องที่ศึกษากับการใช้ชีวิตได้ในระดับดีมาก	นักศึกษาสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเรื่องที่ศึกษากับการใช้ชีวิตได้ในระดับดี	นักศึกษาสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเรื่องที่ศึกษากับการใช้ชีวิตได้ในระดับพอใช้	นักศึกษาไม่สามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเรื่องที่ศึกษากับการใช้ชีวิตได้
3. นักศึกษาเข้าใจความเป็นพลโลกในสังคมพหุวัฒนธรรมมากขึ้น	นักศึกษาเข้าใจความเป็นพลโลกในสังคมพหุวัฒนธรรมได้ในระดับดีมาก	นักศึกษาเข้าใจความเป็นพลโลกในสังคมพหุวัฒนธรรมได้ในระดับดี	นักศึกษาเข้าใจความเป็นพลโลกในสังคมพหุวัฒนธรรมได้ในระดับพอใช้	นักศึกษาไม่เข้าใจความเป็นพลโลกในสังคมพหุวัฒนธรรม
4. นักศึกษามีวิธีการแก้ปัญหาและแนวทางในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น	นักศึกษามีวิธีการแก้ปัญหาและแนวทางในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในระดับดีมาก	นักศึกษามีวิธีการแก้ปัญหาและแนวทางในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในระดับดี	นักศึกษามีวิธีการแก้ปัญหาและแนวทางในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในระดับพอใช้	นักศึกษาไม่สามารถแก้ปัญหาและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้
5. นักศึกษามีกระบวนการคิดในการสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	นักศึกษามีกระบวนการคิดในการสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในระดับดี	นักศึกษามีกระบวนการคิดในการสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในระดับดี	นักศึกษามีกระบวนการคิดในการสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในระดับพอใช้	นักศึกษาไม่สามารถสะท้อนกระบวนการคิดเพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ที่	สถานภาพ	ระดับคุณภาพการคิดวิเคราะห์
27	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
28	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
29	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
30	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
31	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
32	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
33	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
34	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
35	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
36	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
37	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
38	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
39	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
40	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี

ลงชื่อ

(นายวรานนท์ คลังสีดา วรรณากุล)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

แบบประเมินการเรียนรู้แบบพหุมิติ
เรื่อง พัฒนาการทางสังคมไทยก่อน “นวยุค”

ชื่อ.....นามสกุล.....รหัส.....แผนกวิชา.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 4	หมายถึง ดีมาก
ระดับ 3	หมายถึง ดี
ระดับ 2	หมายถึง พอใช้
ระดับ 1	หมายถึง ควรปรับปรุง

รายการประเมิน	ระดับการเรียนรู้			
	4	3	2	1
มิติที่ 1 ความเป็นองค์รวม (Holisticcity)				
มิติที่ 2 สภาพจริง (Authenticity)				
มิติที่ 3 บริบท (Contextuality)				
มิติที่ 4 การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Inquiry Learning)				
มิติที่ 5 กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process)				

(Silander, R., 2015)

เกณฑ์การประเมิน

18 - 20 คะแนน	ผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก
14 - 17 คะแนน	ผลการประเมินอยู่ในระดับดี
10 - 13 คะแนน	ผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้
5 - 9 คะแนน	ผลการประเมินอยู่ในระดับควรปรับปรุง

ระดับผลการประเมิน ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

ลงชื่อ

(นายวรานนท์ คลังสีดา วรณากุล)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

แบบประเมินการเรียนรู้แบบพหุมิติ (Rubrics)

เป็นทฤษฎีการประเมินภายใต้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Problem-Based Learning)

รายการประเมิน	ระดับการเรียนรู้			
	4	3	2	1
มิติที่ 1 ความเป็นองค์รวม (Holisticity)	ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้จากหลายสหวิทยาการได้ในระดับดีมาก	ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้จากหลายสหวิทยาการได้ในระดับดี	ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้จากหลายสหวิทยาการได้ในระดับพอใช้	ผู้เรียนไม่สามารถประยุกต์ใช้ความรู้จากหลายสหวิทยาการได้
มิติที่ 2 สภาพจริง (Authenticity)	ผู้เรียนสามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนได้ในระดับดีมาก	ผู้เรียนสามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนได้ในระดับดี	ผู้เรียนสามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนได้ในระดับพอใช้	ผู้เรียนไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนได้
มิติที่ 3 บริบท (Contextuality)	ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามกฎกติกาในกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้ในระดับดีมาก	ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามกฎกติกาในกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้ในระดับดี	ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามกฎกติกาในกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้ในระดับพอใช้	ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติตามกฎกติกาในกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้
มิติที่ 4 การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Inquiry Learning)	ผู้เรียนสามารถค้นหาคำตอบจากสิ่งที่กำหนดให้ปฏิบัติได้ในระดับดีมาก	ผู้เรียนสามารถค้นหาคำตอบจากสิ่งที่กำหนดให้ปฏิบัติได้ในระดับดี	ผู้เรียนสามารถค้นหาคำตอบจากสิ่งที่กำหนดให้ปฏิบัติได้ในระดับพอใช้	ผู้เรียนไม่สามารถค้นหาคำตอบจากสิ่งที่กำหนดให้ปฏิบัติได้
มิติที่ 5 กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process)	ผู้เรียนสามารถออกแบบชิ้นงานตามที่กำหนดได้ในระดับดีมาก	ผู้เรียนสามารถออกแบบชิ้นงานตามที่กำหนดได้ในระดับดี	ผู้เรียนสามารถออกแบบชิ้นงานตามที่กำหนดได้ในระดับพอใช้	ผู้เรียนไม่สามารถออกแบบชิ้นงานตามที่กำหนดได้

ที่	สถานภาพ	ระดับการเรียนรู้
27	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
28	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
29	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
30	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
31	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
32	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
33	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
34	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
35	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
36	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
37	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
38	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
39	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
40	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี

ลงชื่อ

(นายวรานนท์ คลังสีดา วรนรากุล)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

หมวดวิชา สังคมศึกษา

แผนกวิชา สามัญสัมพันธ์

รายวิชา ชีวิตกับสังคมไทย

รหัสวิชา 30000-1501

ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ชื่อหน่วย สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม

เรื่อง สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม “นวนยุค”

เวลา 3 ชั่วโมง

ผู้สอน นายวรานนท์ คลังสีดา วรนรากุล

ตำแหน่ง ครู

1. เป้าหมายการเรียนรู้

1.1 สมรรถนะประจำหน่วยการเรียนรู้

วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมไทยกับสังคมโลก

1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้

1.2.1 ด้านความรู้

1) นักเรียนสามารถอธิบายสันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม “นวนยุค” ได้

2) นักเรียนสามารถสะท้อนวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลง เพื่อเสริมสร้างสันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรมได้

3) นักเรียนมีกระบวนการทัศนในการปรับตัวเพื่อก้าวสู่พัฒนาการทางสังคมจากก่อนนวนยุค สู่ หลังนวนยุคได้

1.2.2 ด้านทักษะ

1) ทักษะชีวิตและอาชีพ

2) ทักษะการคิดสร้างสรรค์

3) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

1.2.3 ด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล

1) แสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมแลภูมิปัญญา อย่างสร้างสรรค์ ตรงตามความเป็นจริงในสื่อดิจิทัล

2) วิเคราะห์และสืบค้นข้อมูล เพื่อประเมินสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลกในกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

2. สารสำคัญ

สังคมพหุวัฒนธรรม คือ การอยู่รวมกลุ่มของคนที่มีความหลากหลายทางด้านต่าง ๆ เช่น ภาษา ศาสนา การแต่งกาย หรือสิ่งที่มีความหลากหลายมาผสมกลมกลืนกัน แต่อาจจะไม่กลมกลืนกันสักทีเดียว ซึ่งพหุวัฒนธรรมถูกนำมาเปรียบเทียบเป็นสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เกิดภาพอย่างชัดเจน เช่น มีการเปรียบเทียบว่าเป็น พืชชา ที่มีการผสมโดยใช้ส่วนผสมต่าง ๆ และทำให้เกิดความรู้สึกว่าสิ่งนี้ คือ พืชชา หรือ ในแคนาดา มีการเปรียบเทียบว่า คือ สลัด ที่มีการผสมกันของผัก ที่หลากหลายหลากรสชาติและถูกมองว่าสิ่งนี้คือสลัด หากลองพิจารณาอย่างประเทศไทย พื้นที่ภาคใต้มีการเรียกชุมชนบางชุมชนว่า “ชุมชนไข่แดง” ซึ่งการผู้เขียนคิดว่าการเปรียบเทียบลักษณะนี้มีความคล้ายคลึงกับการเปรียบเทียบของชาติตะวันตก จึงสอดคล้องกับสังคม “นวยุค” ซึ่งเป็นชุดขบวนการเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรมซึ่งมีรากฐานมาจากการเปลี่ยนแปลงในสังคมตะวันตก ในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 และต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 คำดังกล่าวครอบคลุมชุดต่อเนื่องของขบวนการปฏิรูปในศิลปะ, สถาปัตยกรรม, ดนตรี, วรรณกรรม, และศิลปะประยุกต์ซึ่งอุบัติขึ้นในระหว่างช่วงนี้

3. สารการเรียนรู้

- 3.1 สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายของสังคม
- 3.2 พหุวัฒนธรรม “นวยุค”

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ชื่อเรื่อง : สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม “นวยุค” 3

ชั่วโมง

กระบวนการจัดการเรียนรู้ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน Phenomenal based learning

แนวคิดและปรัชญา : พหุวัฒนธรรมในมุมมองของปรัชญาหลังนวยุค

ขั้นนำ

1 ชั่วโมง

1. ผู้สอน ให้ผู้เรียนสะแกนหนังสือ AR ในเรื่องสันติ วัฒนธรรม เพื่อศึกษารูปแบบกิจกรรม โครงสร้างสังคม ของมนุษย์ในนวยุค เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ และเห็นความแตกต่างของสังคม เมื่อเทียบกับการศึกษาในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1



ชั้นสอน

1 ชั่วโมง

(ชั้น 1 ความเป็นองค์กรรวม ,ชั้น 2 สภาพจริง และชั้น 3 บริบท)

1. ให้ผู้เรียนเข้ากลุ่มเดิมที่แบ่งไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เพื่อศึกษากรณีศึกษาจากหนังสือ AR เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม “นวยุค”



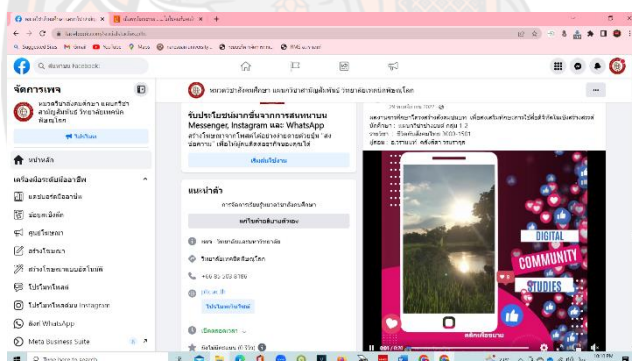
2. ผู้สอนให้ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม “นวยุค” และเชื่อมโยงความการสะท้อนผลการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ที่วาดภาพสะท้อนพัฒนาการของสังคม โดยนำผลการวิเคราะห์ที่เชื่อมโยงองค์ความรู้ มาจัดทำแผนการศึกษาชุมชนเพื่อถ่ายทำคลิป VDO นำเสนอองค์ความรู้ (ขั้น 4 การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และขั้น 5 กระบวนการเรียนรู้)



ขั้นสรุป

1 ชั่วโมง

1. ผู้เรียนร่วมเสนอองค์ความรู้ของตนเองจากการลงพื้นที่ในชุมชนเพื่อศึกษาสภาพจริงของความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม “นวยุค”



2. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญของบทเรียน เพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้จากการลงพื้นที่ชุมชนเพื่อศึกษาสภาพจริงของความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม “นวยุค” ซึ่งเป็นการส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลในทางสร้างสรรค์





5. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

5.1 หนังสือ AR



6. การวัดและประเมินผล

6.1 เครื่องมือประเมิน

- 6.1.1 แบบประเมินการคิดวิเคราะห์
- 6.1.2 แบบสังเกตและประเมินการมีส่วนร่วม
- 6.1.3 แบบประเมินพฤติกรรมแบบพหุมิติ

6.2 เกณฑ์การประเมิน

- 6.2.1 การประเมินการคิดวิเคราะห์ ผ่านเกณฑ์ในระดับดี ขึ้นไป
- 6.2.2 การสังเกตและประเมินการมีส่วนร่วม ผ่านเกณฑ์ในระดับดี ขึ้นไป
- 6.2.3 การประเมินพฤติกรรมแบบพหุมิติ ผ่านเกณฑ์ในระดับดี ขึ้นไป

(หมายเหตุ ถ้าผู้เรียนคนใดไม่ผ่านการประเมินรายหน่วยตามเกณฑ์ ผู้สอนจัดสอนซ่อมเสริม)

7. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

7.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

จากการจัดการเรียนรู้เรื่อง สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม “นวยุค” ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย และส่งเสริมการใช้ทักษะดิจิทัลให้กับผู้เรียนในเชิงสร้างสรรค์

7.2 ปัญหาที่พบ

-

7.3 แนวทางแก้ปัญหา

-



(นายวรานนท์ คลังสีดา วรรณรากุล)

ครูผู้สอน



แบบบันทึกพฤติกรรมความร่วมมือ

เรื่อง สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม “นวยุค”

เกณฑ์การให้คะแนน

- ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดี
 ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปานกลาง
 ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปรับปรุง

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	ระดับพฤติกรรมความร่วมมือ																			
		ความสนใจ ในการทำ กิจกรรม			การมีส่วน ร่วมในการ แสดงความ คิดเห็น			การตอบ คำถาม			การยอมรับ ฟังความ คิดเห็น ผู้อื่น			ทำงาน ตามที่ได้รับ มอบหมาย			รวม				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1					

เกณฑ์การประเมินผล คะแนนเต็ม 15 คะแนน

- คะแนน 13 - 15 หมายถึง ดี
 คะแนน 9 - 12 หมายถึง ปานกลาง
 คะแนน 5 - 8 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ 60 (9 คะแนน) ลงชื่อ

(นายวรานนท์ คลังสีดา วรณารกุล)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

ที่	สถานภาพ	ระดับพฤติกรรมการมีส่วนร่วม
27	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
28	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
29	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
30	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
31	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
32	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
33	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
34	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
35	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
36	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
37	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
38	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
39	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
40	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี

ลงชื่อ



(นายวรานนท์ คลังสีดา วรณรากุล)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

แบบประเมินการคิดวิเคราะห์

เรื่อง สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม “นวยุค”

ชื่อ.....นามสกุล.....รหัส.....แผนกวิชา.....

เกณฑ์การให้คะแนน

- ระดับ 4 หมายถึง มีการคิดวิเคราะห์ในระดับ ดีมาก
 ระดับ 3 หมายถึง มีการคิดวิเคราะห์ในระดับ ดี
 ระดับ 2 หมายถึง มีการคิดวิเคราะห์ในระดับ พอใช้
 ระดับ 1 หมายถึง มีการคิดวิเคราะห์ในระดับ ควรปรับปรุง

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพการคิดวิเคราะห์			
	4	3	2	1
1. นักศึกษาสามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้				
2. นักศึกษาสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเรื่องที่ศึกษากับการใช้ชีวิตได้				
3. นักศึกษาเข้าใจความเป็นพลโลกในสังคมพหุวัฒนธรรมมากขึ้น				
4. นักศึกษามีวิธีการแก้ปัญหาและแนวทางในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น				
5. นักศึกษามีกระบวนการทัศนในการสะท้อนผลการเรียนรู้ เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน				

เกณฑ์การประเมิน

- 18 - 20 คะแนน ผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก
 14 - 17 คะแนน ผลการประเมินอยู่ในระดับดี
 10 - 13 คะแนน ผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้
 5 - 9 คะแนน ผลการประเมินอยู่ในระดับควรปรับปรุง

ระดับผลการประเมิน ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

ลงชื่อ

(นายวรานนท์ คลังสีดา วรนากุล)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

เกณฑ์การประเมินการคิดวิเคราะห์ (Rubrics)

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพการคิดวิเคราะห์			
	4	3	2	1
1. นักเรียนสามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้	นักเรียนสามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้ในระดับดีมาก	นักเรียนสามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้ในระดับดี	นักเรียนสามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้ในระดับพอใช้	นักเรียนไม่สามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเรื่องที่ศึกษากับการใช้ชีวิตได้	นักเรียนสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเรื่องที่ศึกษากับการใช้ชีวิตได้ในระดับดีมาก	นักเรียนสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเรื่องที่ศึกษากับการใช้ชีวิตได้ในระดับดี	นักเรียนสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเรื่องที่ศึกษากับการใช้ชีวิตได้ในระดับพอใช้	นักเรียนไม่สามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเรื่องที่ศึกษากับการใช้ชีวิตได้
3. นักเรียนเข้าใจความเป็นพลโลกในสังคมพหุวัฒนธรรมมากขึ้น	นักเรียนเข้าใจความเป็นพลโลกในสังคมพหุวัฒนธรรมได้ในระดับดีมาก	นักเรียนเข้าใจความเป็นพลโลกในสังคมพหุวัฒนธรรมได้ในระดับดี	นักเรียนเข้าใจความเป็นพลโลกในสังคมพหุวัฒนธรรมได้ในระดับพอใช้	นักเรียนไม่เข้าใจความเป็นพลโลกในสังคมพหุวัฒนธรรม
4. นักเรียนมีวิธีการแก้ปัญหาและแนวทางในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น	นักเรียนมีวิธีการแก้ปัญหาและแนวทางในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในระดับดีมาก	นักเรียนมีวิธีการแก้ปัญหาและแนวทางในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในระดับดี	นักเรียนมีวิธีการแก้ปัญหาและแนวทางในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในระดับพอใช้	นักเรียนไม่สามารถแก้ปัญหาและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้
5. นักเรียนมีกระบวนการสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	นักเรียนมีกระบวนการสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในระดับดี	นักเรียนมีกระบวนการสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในระดับดี	นักเรียนมีกระบวนการสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในระดับพอใช้	นักเรียนไม่สามารถสะท้อนกระบวนการเรียนรู้เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ที่	สถานภาพ	ระดับคุณภาพการคิดวิเคราะห์
27	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
28	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
29	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
30	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
31	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
32	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
33	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
34	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
35	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
36	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
37	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
38	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
39	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
40	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี

ลงชื่อ



(นายวรานนท์ คลังสีดา วรณากุล)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

แบบประเมินการเรียนรู้แบบพหุมิติ

เรื่อง สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม “นวยุค”

ชื่อ.....นามสกุล.....รหัส.....แผนกวิชา.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 4	หมายถึง ดีมาก
ระดับ 3	หมายถึง ดี
ระดับ 2	หมายถึง พอใช้
ระดับ 1	หมายถึง ควรปรับปรุง

รายการประเมิน	ระดับการเรียนรู้			
	4	3	2	1
มิติที่ 1 ความเป็นองค์รวม (Holisticity)				
มิติที่ 2 สภาพจริง (Authenticity)				
มิติที่ 3 บริบท (Contextuality)				
มิติที่ 4 การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Inquiry Learning)				
มิติที่ 5 กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process)				

(Silander, R., 2015)

เกณฑ์การประเมิน

18 - 20 คะแนน	ผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก
14 - 17 คะแนน	ผลการประเมินอยู่ในระดับดี
10 - 13 คะแนน	ผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้
5 - 9 คะแนน	ผลการประเมินอยู่ในระดับควรปรับปรุง

ระดับผลการประเมิน ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

ลงชื่อ

(นายวรานนท์ คลังสีดา วรรณรากุล)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

แบบประเมินการเรียนรู้แบบพหุมิติ (Rubrics)

เป็นทฤษฎีการประเมินภายใต้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Problem-Based Learning)

รายการประเมิน	ระดับการเรียนรู้			
	4	3	2	1
มิติที่ 1 ความเป็น องค์รวม (Holisticity)	ผู้เรียนสามารถ ประยุกต์ใช้ความรู้ จากหลาย สหวิทยาการได้ ในระดับดีมาก	ผู้เรียนสามารถ ประยุกต์ใช้ความรู้ จากหลาย สหวิทยาการได้ ในระดับดี	ผู้เรียนสามารถ ประยุกต์ใช้ความรู้ จากหลาย สหวิทยาการได้ ในระดับพอใช้	ผู้เรียนไม่สามารถ ประยุกต์ใช้ความรู้ จากหลาย สหวิทยาการได้
มิติที่ 2 สภาพจริง (Authenticity)	ผู้เรียนสามารถ ปรับตัวเข้ากับ สภาพแวดล้อม ในชั้นเรียนและ นอกชั้นเรียนได้ ในระดับดีมาก	ผู้เรียนสามารถ ปรับตัวเข้ากับ สภาพแวดล้อม ในชั้นเรียนและ นอกชั้นเรียนได้ ในระดับดี	ผู้เรียนสามารถ ปรับตัวเข้ากับ สภาพแวดล้อม ในชั้นเรียนและ นอกชั้นเรียนได้ ในระดับพอใช้	ผู้เรียนไม่สามารถ ปรับตัวเข้ากับ สภาพแวดล้อม ในชั้นเรียนและ นอกชั้นเรียนได้
มิติที่ 3 บริบท (Contextuality)	ผู้เรียนสามารถ ปฏิบัติตามกฎกติกา ในกระบวนการ จัดการเรียนรู้ได้ใน ระดับดีมาก	ผู้เรียนสามารถ ปฏิบัติตามกฎกติกา ในกระบวนการ จัดการเรียนรู้ได้ ในระดับดี	ผู้เรียนสามารถ ปฏิบัติตามกฎกติกา ในกระบวนการ จัดการเรียนรู้ได้ใน ระดับพอใช้	ผู้เรียนไม่สามารถ ปฏิบัติตามปฏิบัติ ตามกฎกติกา ในกระบวนการ จัดการเรียนรู้ได้
มิติที่ 4 การเรียนรู้ แบบสืบเสาะโดยใช้ ปัญหาเป็นฐาน (Problem- Based Inquiry Learning)	ผู้เรียนสามารถ ค้นหาคำตอบจาก สิ่งที่กำหนดให้ ปฏิบัติได้ ในระดับดีมาก	ผู้เรียนสามารถ ค้นหาคำตอบจาก สิ่งที่กำหนดให้ ปฏิบัติได้ ในระดับดี	ผู้เรียนสามารถ ค้นหาคำตอบจาก สิ่งที่กำหนดให้ ปฏิบัติได้ ในระดับพอใช้	ผู้เรียนไม่สามารถ ค้นหาคำตอบจาก สิ่งที่กำหนด ให้ปฏิบัติได้
มิติที่ 5 กระบวนการ เรียนรู้ (Learning Process)	ผู้เรียนสามารถ ออกแบบชิ้นงาน ตามที่กำหนดได้ ในระดับมาก	ผู้เรียนสามารถ ออกแบบชิ้นงาน ตามที่กำหนดได้ ในระดับดี	ผู้เรียนสามารถ ออกแบบชิ้นงาน ตามที่กำหนดได้ ในระดับพอใช้	ผู้เรียนไม่สามารถ ออกแบบชิ้นงาน ตามที่กำหนดได้

ที่	สถานภาพ	ระดับคุณภาพการคิดวิเคราะห์
27	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
28	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
29	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
30	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
31	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
32	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
33	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
34	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
35	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
36	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
37	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
38	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
39	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
40	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี

ลงชื่อ

(นายวรานนท์ คลังสีดา วรนรากุล)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

หมวดวิชา สังคมศึกษา
รหัสวิชา 30000-1501

แผนกวิชา สามัญสัมพันธ์

รายวิชา ชีวิตกับสังคมไทย
ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 ชื่อหน่วย สันติวัฒนธรรม บนความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม

เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนยุค

เวลา 3 ชั่วโมง

ผู้สอน นายวรานนท์ คลังสีดา วรณรากุล

ตำแหน่ง ครู

1. เป้าหมายการเรียนรู้

1.1 สมรรถนะประจำหน่วยการเรียนรู้

วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมไทยกับสังคมโลก

1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้

1.2.1 ด้านความรู้

- 1) นักเรียนสามารถอธิบายความเท่าเทียมของมนุษย์ได้
- 2) นักเรียนสามารถสะท้อนทรรศนะ ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนยุคได้
- 3) นักเรียนมีกระบวนทัศน์ในการอยู่ร่วมกับพลโลกสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนยุคได้อย่างสันติ

1.2.2 ด้านทักษะ

- 1) ทักษะชีวิตและอาชีพ
- 2) ทักษะการคิดสร้างสรรค์
- 3) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

1.2.3 ด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล

- 1) แสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมแลภูมิปัญญา อย่างสร้างสรรค์ ตรงตามความเป็นจริงในสื่อดิจิทัล
- 2) วิเคราะห์และสืบค้นข้อมูล เพื่อประเมินสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลกในกระบวนกรเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

2. สารสำคัญ

ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค คือ กระแสความคิดของกลุ่มคนที่มีแนวคิดของกระบวนการทัศน์สมัยใหม่ ในการรับฟังเหตุผลของกันและกัน ทำความเข้าใจ และยอมรับในความแตกต่างของเพื่อนมนุษย์

3. สารการเรียนรู้

- 3.1 ความเท่าเทียมของมนุษย์
- 3.2 สังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค

4. กิจกรรมการเรียนรู้

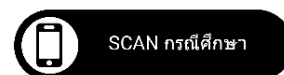
ชื่อเรื่อง : ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค 1 ชั่วโมง

กระบวนการจัดการเรียนรู้ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน Phenomenal based learning

แนวคิดและปรัชญา : พหุวัฒนธรรมในมุมมองของปรัชญาหลังนวยุค

ชั้นนำ 1 ชั่วโมง

- ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษา “กรณีศึกษาชุมชนคนไร้เสียง” เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการทัศน์และมีความเข้าใจในการประกอบสร้างสังคมที่ประกอบด้วยกลุ่มคนหลากหลายพหุวัฒนธรรม



- ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม เป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 20 คน เพื่อปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะได้รับบทบาทสมมติทุกคน ประกอบด้วย

- ผู้พิการตาบอด 3 คน
- ผู้พิการแขน 4 คน
- ผู้พิการขา 4 คน
- ผู้พิการเป็นใบ้ 4 คน
- คนร่างกายปกติ (บุคคลที่เหลือ)

ซึ่งครูเตรียมสลากให้ผู้เรียนสุ่มจับเพื่อรับบทบาทสมมติของแต่ละคน

ชั้นสอน

1 ชั่วโมง

- ครูอธิบายบทบาทหน้าที่ให้ผู้เรียนแต่ละคนทราบ และอธิบายขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรม
 ดึงภาพแผนผัง (ชั้น 1 ความเป็นองค์กรรวม, ชั้น 2 สภาพจริง และชั้น 3 บริบท)



- ครูให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมตามเงื่อนไขและบทบาทที่ผู้เรียนได้รับ เพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้แก้ปัญหา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ภายใต้เงื่อนไขของบทบาทสมมติที่

ได้รับ ซึ่งกำหนดให้เป็นผู้ที่มีความบกพร่องทางร่างกาย เพื่อเป็นการเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และเข้าใจความแตกต่างหลากหลายของกลุ่มคนในสังคมพหุวัฒนธรรม ซึ่งในขั้นตอนนี้ครูทำหน้าที่ เป็นผู้อำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน เพื่อส่งเสริมกลไกการเรียนรู้และการประกอบสร้างองค์ความรู้ ความเข้าใจของผู้เรียน จากกรณีศึกษานำสู่การปฏิบัติจริง (ขั้น 4 การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ ปัญหาเป็นฐาน และขั้น 5 กระบวนการเรียนรู้)

ขั้นสรุป

1 ชั่วโมง

- ครูและผู้เรียนร่วมแลกเปลี่ยนทรรศนะระหว่างกัน หลังจาก จัดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคม พหุวัฒนธรรมหลังนวยุค โดยครูให้ผู้เรียนที่ได้รับบทบาทสมมติสะท้อนความรู้สึก ที่ละคน ที่ตนเองได้รับรู้ในความรู้สึกเมื่อเป็นผู้ ที่มีความบกพร่องทางร่างกาย เพื่อเป็นการปลูกฝังให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญ และปฏิบัติต่อบุคคลในสังคม ซึ่งมีความหลากหลายทางพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค ที่ต้องได้รับการอธิบายความ เปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม เพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิดทางปัญญา ด้านความเท่าเทียมกันของมนุษย์ในสังคม



5. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

5.1 กรณีศึกษา “ชุมชนคนไร้เสียง”



SUAN มหิดล

6. การวัดและประเมินผล

6.1 เครื่องมือประเมิน

- 6.1.1 แบบประเมินการคิดวิเคราะห์
- 6.1.2 แบบสังเกตและประเมินการมีส่วนร่วม
- 6.1.3 แบบประเมินพฤติกรรมแบบพหุมิติ

6.2 เกณฑ์การประเมิน

- 6.2.1 การประเมินการคิดวิเคราะห์ ผ่านเกณฑ์ในระดับดี ขึ้นไป
- 6.2.2 การสังเกตและประเมินการมีส่วนร่วม ผ่านเกณฑ์ในระดับดี ขึ้นไป
- 6.2.3 การประเมินพฤติกรรมแบบพหุมิติ ผ่านเกณฑ์ในระดับดี ขึ้นไป

(หมายเหตุ ถ้าผู้เรียนคนใดไม่ผ่านการประเมินรายหน่วยตามเกณฑ์ ผู้สอนจัดสอนซ่อมเสริม)

7. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

7.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้


การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน มีความเหมาะสมอย่างยิ่งกับผู้เรียนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย เพราะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในสังคมที่ประกอบสร้างขึ้นภายใต้พหุวัฒนธรรมที่หลากหลายของพลโลก เป็นการใช้มิติทางการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ของทฤษฎีดังกล่าวเข้ามาสอดแทรกในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจกลไกของสังคม และสามารถปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้ที่มีความแตกต่างทางด้านร่างกายในสังคมเดียวกันได้อย่างสันติ สอดคล้องกับสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์ และประเมินสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมไทย กับสังคมโลก

7.2 ปัญหาที่พบ

ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ขั้นต้น ผู้เรียนกำลังปรับตัวกับบทบาทสมมติที่ตนเองได้รับ บางคนอาจมีความเข้าใจที่ไม่ตรงกับข้อกำหนดในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้

7.3 แนวทางแก้ปัญหา

ครูอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ขับเคลื่อนกลไกประกอบการเรียนรู้ร่วมกัน



(นายวรานนท์ คลังสีดา วรรณากุล)

ครูผู้สอน

แบบบันทึกพฤติกรรมการมีส่วนร่วม
เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค

เกณฑ์การให้คะแนน

- ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดี
ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปานกลาง
ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปรับปรุง

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	ระดับพฤติกรรมการมีส่วนร่วม																			
		ความสนใจ ในการทำ กิจกรรม			การมีส่วน ร่วมในการ แสดงความ คิดเห็น			การตอบ คำถาม			การยอมรับ ฟังความ คิดเห็น ผู้อื่น			ทำงาน ตามที่ได้รับ มอบหมาย			รวม				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1					

เกณฑ์การประเมินผล คะแนนเต็ม 15 คะแนน

- คะแนน 13 - 15 หมายถึง ดี
คะแนน 9 - 12 หมายถึง ปานกลาง
คะแนน 5 - 8 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ 60 (9 คะแนน) ลงชื่อ

(นายวรานนท์ คลั่งสีดา วรณรากุล)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

ที่	สถานภาพ	ระดับคุณภาพการคิดวิเคราะห์
27	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
28	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
29	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
30	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
31	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
32	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
33	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
34	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
35	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
36	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
37	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
38	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
39	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี
40	นักศึกษาระดับ ปวส.	มีส่วนร่วมกิจกรรมในระดับ ดี

ลงชื่อ

(นายวรานนท์ คลังสีดา วรนากุล)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

แบบประเมินการคิดวิเคราะห์

เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค

ชื่อ.....นามสกุล.....รหัส.....แผนกวิชา.....

เกณฑ์การให้คะแนน

- ระดับ 4 หมายถึง มีการคิดวิเคราะห์ในระดับ ดีมาก
 ระดับ 3 หมายถึง มีการคิดวิเคราะห์ในระดับ ดี
 ระดับ 2 หมายถึง มีการคิดวิเคราะห์ในระดับ พอใช้
 ระดับ 1 หมายถึง มีการคิดวิเคราะห์ในระดับ ควรปรับปรุง

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพการคิดวิเคราะห์			
	4	3	2	1
1. นักศึกษาสามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้				
2. นักศึกษาสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเรื่องที่ศึกษากับการใช้ชีวิตได้				
3. นักศึกษาเข้าใจความเป็นพลโลกในสังคมพหุวัฒนธรรมมากขึ้น				
4. นักศึกษามีวิธีการแก้ปัญหาและแนวทางในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น				
5. นักศึกษามีกระบวนการทัศนในการสะท้อนผลการเรียนรู้ เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน				

เกณฑ์การประเมิน

- 18 - 20 คะแนน ผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก
 14 - 17 คะแนน ผลการประเมินอยู่ในระดับดี
 10 - 13 คะแนน ผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้
 5 - 9 คะแนน ผลการประเมินอยู่ในระดับควรปรับปรุง

ระดับผลการประเมิน ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

ลงชื่อ

(นายวรานนท์ คลังสีดา วรณารกุล)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

เกณฑ์การประเมินการคิดวิเคราะห์ (Rubrics)

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพการคิดวิเคราะห์			
	4	3	2	1
1. นักเรียนสามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้	นักเรียนสามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้ในระดับดีมาก	นักเรียนสามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้ในระดับดี	นักเรียนสามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้ในระดับพอใช้	นักเรียนไม่สามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเรื่องที่ศึกษากับการใช้ชีวิตได้	นักเรียนสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเรื่องที่ศึกษากับการใช้ชีวิตได้ในระดับดีมาก	นักเรียนสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเรื่องที่ศึกษากับการใช้ชีวิตได้ในระดับดี	นักเรียนสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเรื่องที่ศึกษากับการใช้ชีวิตได้ในระดับพอใช้	นักเรียนไม่สามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเรื่องที่ศึกษากับการใช้ชีวิตได้
3. นักเรียนเข้าใจความเป็นพลโลกในสังคมพหุวัฒนธรรมมากขึ้น	นักเรียนเข้าใจความเป็นพลโลกในสังคมพหุวัฒนธรรมได้ในระดับดีมาก	นักเรียนเข้าใจความเป็นพลโลกในสังคมพหุวัฒนธรรมได้ในระดับดี	นักเรียนเข้าใจความเป็นพลโลกในสังคมพหุวัฒนธรรมได้ในระดับพอใช้	นักเรียนไม่เข้าใจความเป็นพลโลกในสังคมพหุวัฒนธรรม
4. นักเรียนมีวิธีการแก้ปัญหาและแนวทางในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น	นักเรียนมีวิธีการแก้ปัญหาและแนวทางในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในระดับดีมาก	นักเรียนมีวิธีการแก้ปัญหาและแนวทางในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในระดับดี	นักเรียนมีวิธีการแก้ปัญหาและแนวทางในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในระดับพอใช้	นักเรียนไม่สามารถแก้ปัญหาและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้
5. นักเรียนมีกระบวนการสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	นักเรียนมีกระบวนการสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในระดับดี	นักเรียนมีกระบวนการสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในระดับดี	นักเรียนมีกระบวนการสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในระดับพอใช้	นักเรียนไม่สามารถสะท้อนกระบวนการเรียนรู้เพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ที่	สถานภาพ	ระดับคุณภาพการคิดวิเคราะห์
27	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
28	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
29	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
30	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
31	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
32	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
33	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
34	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
35	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
36	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
37	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
38	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
39	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
40	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี

ลงชื่อ

(นายวรานนท์ คลังสีดา วรนรากุล)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

แบบประเมินการเรียนรู้แบบพหุมิติ

เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค

ชื่อ.....นามสกุล..... รหัส.....แผนกวิชา.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 4	หมายถึง ดีมาก
ระดับ 3	หมายถึง ดี
ระดับ 2	หมายถึง พอใช้
ระดับ 1	หมายถึง ควรปรับปรุง

รายการประเมิน	ระดับการเรียนรู้			
	4	3	2	1
มิติที่ 1 ความเป็นองค์รวม (Holisticity)				
มิติที่ 2 สภาความจริง (Authenticity)				
มิติที่ 3 บริบท (Contextuality)				
มิติที่ 4 การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Inquiry Learning)				
มิติที่ 5 กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process)				

(Silander, R., 2015)

เกณฑ์การประเมิน

18 - 20 คะแนน	ผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก
14 - 17 คะแนน	ผลการประเมินอยู่ในระดับดี
10 - 13 คะแนน	ผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้
5 - 9 คะแนน	ผลการประเมินอยู่ในระดับควรปรับปรุง

ระดับผลการประเมิน ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

ลงชื่อ

(นายวรานนท์ คลังสีดา วรนาสกุล)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

แบบประเมินการเรียนรู้แบบพหุมิติ (Rubrics)

เป็นทฤษฎีการประเมินภายใต้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Problem-Based learning)

รายการประเมิน	ระดับการเรียนรู้			
	4	3	2	1
มิติที่ 1 ความเป็น องค์รวม (Holisticity)	ผู้เรียนสามารถ ประยุกต์ใช้ความรู้ จากหลาย สหวิทยาการได้ ในระดับดีมาก	ผู้เรียนสามารถ ประยุกต์ใช้ความรู้ จากหลาย สหวิทยาการได้ ในระดับดี	ผู้เรียนสามารถ ประยุกต์ใช้ความรู้ จากหลาย สหวิทยาการได้ ในระดับพอใช้	ผู้เรียนไม่สามารถ ประยุกต์ใช้ความรู้ จากหลาย สหวิทยาการได้
มิติที่ 2 สภาพจริง (Authenticity)	ผู้เรียนสามารถ ปรับตัวเข้ากับ สภาพแวดล้อมใน ชั้นเรียนและนอกชั้น เรียนได้ ในระดับดีมาก	ผู้เรียนสามารถ ปรับตัวเข้ากับ สภาพแวดล้อมใน ชั้นเรียนและนอกชั้น เรียนได้ ในระดับดี	ผู้เรียนสามารถ ปรับตัวเข้ากับ สภาพแวดล้อมใน ชั้นเรียนและนอกชั้น เรียนได้ในระดับ พอใช้	ผู้เรียนไม่สามารถ ปรับตัวเข้ากับ สภาพแวดล้อมใน ชั้นเรียนและนอกชั้น เรียนได้
มิติที่ 3 บริบท (Contextuality)	ผู้เรียนสามารถ ปฏิบัติตามกฎกติกา ในกระบวนการ จัดการเรียนรู้ได้ใน ระดับดีมาก	ผู้เรียนสามารถ ปฏิบัติตามกฎกติกา ในกระบวนการ จัดการเรียนรู้ได้ใน ระดับดี	ผู้เรียนสามารถ ปฏิบัติตามกฎกติกา ในกระบวนการ จัดการเรียนรู้ได้ใน ระดับพอใช้	ผู้เรียนไม่สามารถ ปฏิบัติตามกฎกติกา ในกระบวนการ จัดการเรียนรู้ได้
มิติที่ 4 การเรียนรู้ แบบสืบเสาะโดยใช้ ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Inquiry Learning)	ผู้เรียนสามารถ ค้นหาคำตอบจากสิ่ง ที่กำหนดให้ปฏิบัติ ได้ในระดับดีมาก	ผู้เรียนสามารถ ค้นหาคำตอบจากสิ่ง ที่กำหนดให้ปฏิบัติ ได้ในระดับดี	ผู้เรียนสามารถ ค้นหาคำตอบจากสิ่ง ที่กำหนดให้ปฏิบัติ ได้ในระดับพอใช้	ผู้เรียนไม่สามารถ ค้นหาคำตอบจาก สิ่งที่กำหนด ให้ปฏิบัติได้
มิติที่ 5 กระบวนการ เรียนรู้ (Learning Process)	ผู้เรียนสามารถ ออกแบบชิ้นงาน ตามที่กำหนดได้ ในระดับมาก	ผู้เรียนสามารถ ออกแบบชิ้นงาน ตามที่กำหนดได้ ในระดับดี	ผู้เรียนสามารถ ออกแบบชิ้นงาน ตามที่กำหนดได้ ในระดับพอใช้	ผู้เรียนไม่สามารถ ออกแบบชิ้นงาน ตามที่กำหนดได้

ที่	สถานภาพ	ระดับคุณภาพการคิดวิเคราะห์
27	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
28	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
29	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
30	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
31	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
32	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
33	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
34	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
35	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
36	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
37	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
38	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
39	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
40	นักศึกษาระดับ ปวส.	ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี

ลงชื่อ

(นายวรานนท์ คลังสีดา วรนรากุล)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

แนวคิดทฤษฎีการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน Phenomenal-based learning เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ ในสังคมพหุวัฒนธรรม "หลังนยุค"

โดยมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ภายใต้ 5 มิติสำคัญ ได้แก่ (Silander, R., (2015))

01

ความเป็นองค์รวม (Holisticity)

เน้นการจัดการเรียนรู้บนความหลากหลายของการเรียนรู้ในลักษณะของสหวิทยาการ



02

สภาพจริง (Authenticity)

ใช้สภาพแวดล้อมจริงร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนแบบเดิม



03

บริบท (Contextuality)

บริบทที่ถูกสร้างขึ้นและสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติในแง่ "ปรากฏการณ์" ไม่สามารถกำหนดไว้ล่วงหน้าได้



04

การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Inquiry Learning)

กระบวนการเรียนรู้นี้ทำให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามของตนเองและสร้างความรู้ร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้ปรากฏการณ์ที่อาจจะคลุมเครือ ไม่ชัดเจน ให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น



05

กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process)

ผู้เรียนสามารถวางแผนกระบวนการเรียนรู้โดยการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่ต้องใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการกลุ่ม

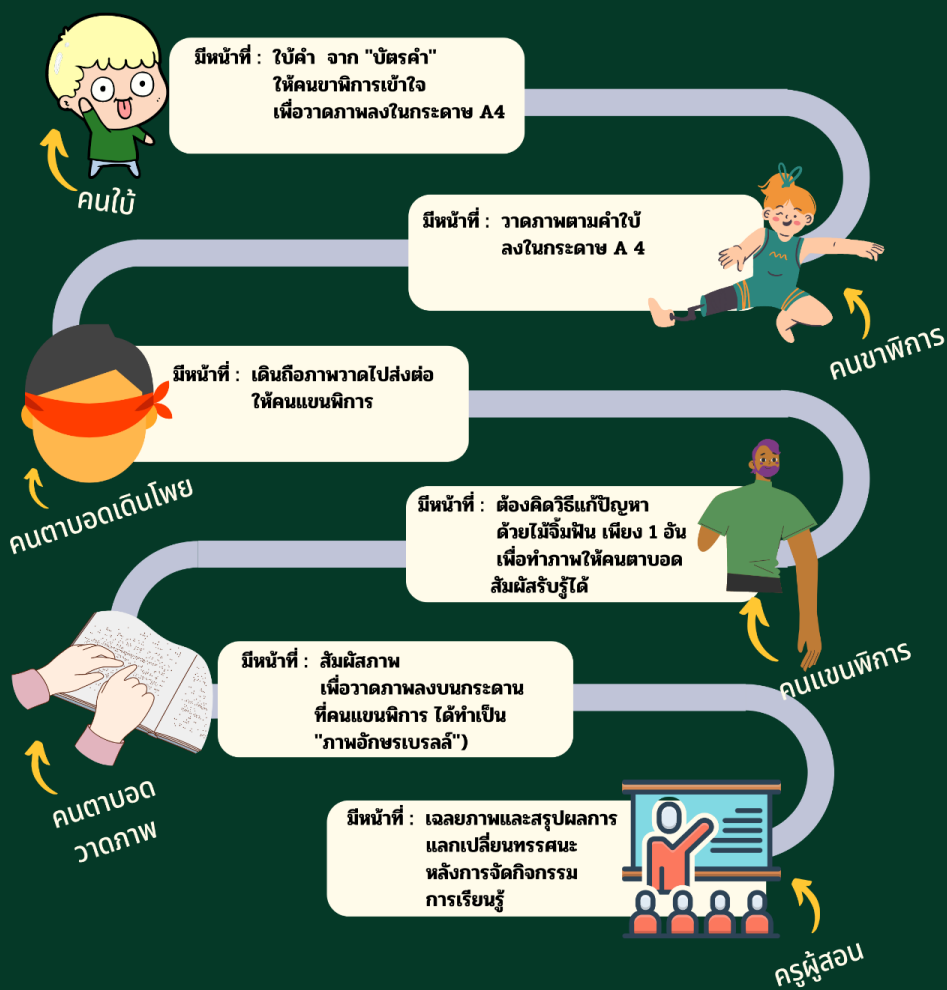


กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้บทบาทสมมติ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน Phenomenal-based learning

เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ ในสังคมพหุวัฒนธรรม "หลังนยุค"

โดยผู้เรียนทุกคนจะได้รับบทบาทสมมติ
ตามที่ตนเอง "สุ่มจับสลากได้" และครู
จะอธิบายเงื่อนไขของบทบาทสมมติ
ของแต่ละคนอย่างละเอียด



กรณีศึกษา



การจัดบรรยากาศในชั้นเรียน

เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค

ครูผู้สอนเตรียมบรรยากาศของชั้นเรียนให้ดึงดูดเรียนรู้ เพื่อเอื้อต่อการทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเปลี่ยนบรรยากาศใช้หลังชั้นเรียน เป็นหน้าชั้นเรียน และเตรียมอุปกรณ์ที่ต้องใช้ประกอบการสอน ให้ถูกต้องครบถ้วน



วิวัฒนาการจัดการเรียนรู้
• โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

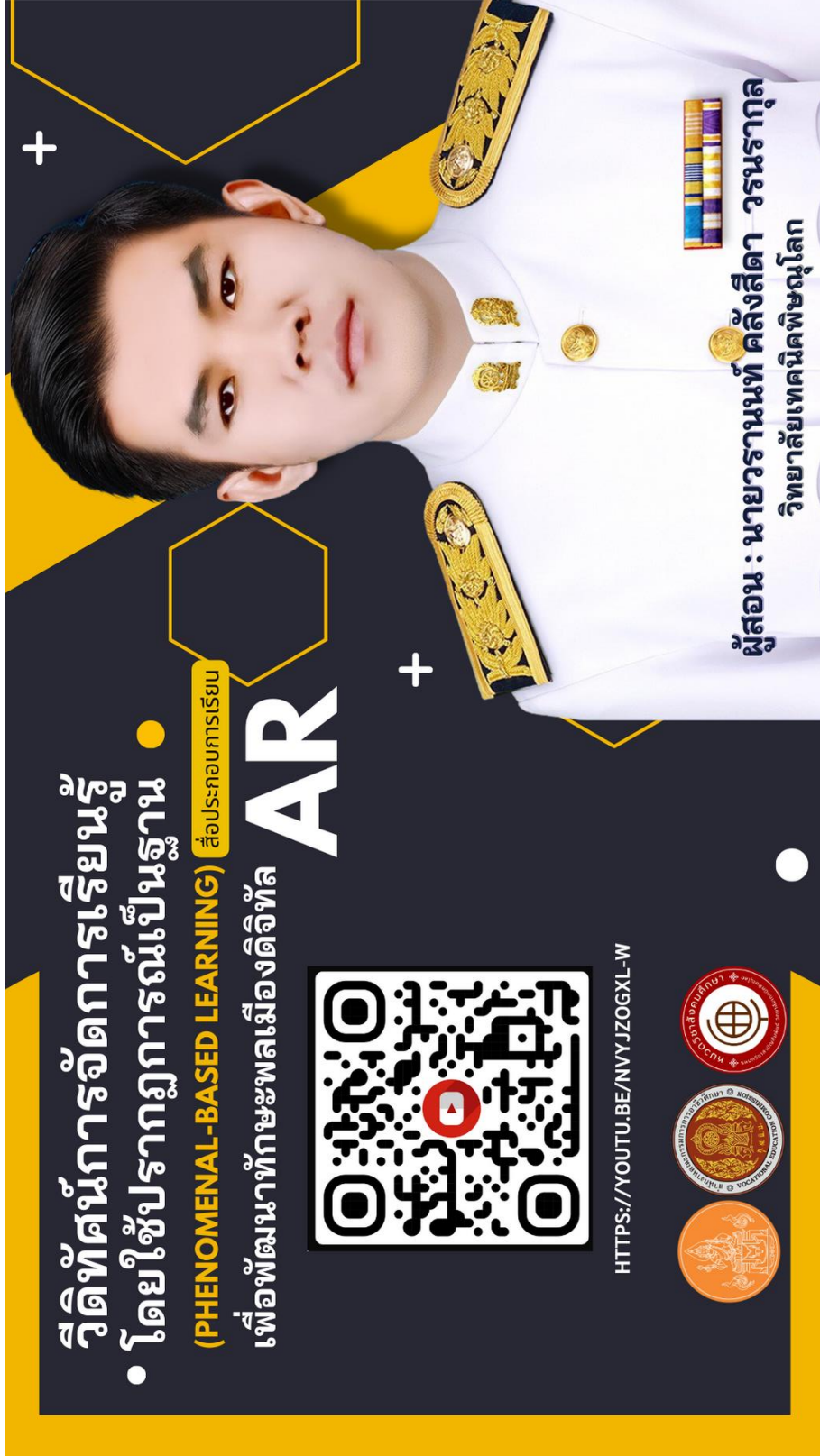
(PHENOMENAL-BASED LEARNING) สื่อประกอบการเรียน

เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล

AR



[HTTPS://YOUTU.BE/NVYJZOGXL-W](https://youtu.be/NVYJZOGXL-W)



ผู้สอน : นายวรานนท์ คลังสีดา วรนากุล
วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก



สำนักงานวารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์
วิทยาลัยสงฆ์พุทธปัญญาศรีทวารวดี
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
วัดไร่ขิง พระอารามหลวง ตำบลไร่ขิง
อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ๗๓๒๑๐

ที่ อว ๘๐๕๘/๒๕๑

๑ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ตอบรับการตีพิมพ์ผลงานในวารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์
เจริญพร คุณวรานนท์ คลังสีดา วรนรากุล, และคุณอัจฉรา ศรีพันธ์

ตามที่ท่านได้ส่งบทความเรื่อง “การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาทักษะพลเมืองดิจิทัล เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)” เพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์ ซึ่งได้รับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI : Thai-Journal Citation Index Centre) ในการประเมินคุณภาพวารสารวิชาการที่อยู่ฐานข้อมูล TCI รอบที่ ๔ ครั้งที่ ๒ โดยจัดให้ เป็นวารสารกลุ่มที่ ๑ (TCI Tier 1) และรับรองคุณภาพตั้งแต่วันที่ ๑ มกราคม ๒๕๖๕ ไปจนถึงวันที่ ๓๑ ธันวาคม ๒๕๖๗ นั้น

ในการนี้ กองบรรณาธิการ ยินดีแจ้งให้ท่านทราบว่า ผลงานของท่านได้รับการตรวจสอบความถูกต้องทางวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ๓ ท่าน และผ่านการพิจารณาจากกองบรรณาธิการให้ตีพิมพ์เผยแพร่ใน วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์ ปีที่ ๔ ฉบับที่ ๕ (กันยายน-ตุลาคม ๒๕๖๖) ทั้งนี้ เมื่อกองบรรณาธิการได้ตรวจสอบความสมบูรณ์โดยละเอียดและทำการเผยแพร่แล้ว ท่านสามารถติดตามอ่านและดาวน์โหลดบทความฉบับสมบูรณ์ได้ที่ <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jmbr>

จึงเจริญพรมาทูลเกล้าฯ และขอขอบคุณในความร่วมมือทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(พระมหาบุญเลิศ อินทปญโญ, ศ.ดร.)

บรรณาธิการ วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์

ภาพผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังยุค



"ทุกคนทำตามบทบาทสมมติ"

- ระหว่างทำกิจกรรม ครูคอยอำนวยความสะดวก คอยให้คำปรึกษาและร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เรียน ระหว่างปฏิบัติกิจกรรมเข้าใจที่ตนเองได้รับ



"ความไม่ธรรมดาในการใช้ชีวิต"

- ระหว่างทำกิจกรรมครูคอยสอดแทรกความรู้ให้ผู้เรียนเป็นระยะ เพื่อให้เข้าใจถึงความแตกต่างของมนุษย์ เพื่อจะได้เข้าถึงบทบาทที่ตนเองได้รับ



"หลงรักความเท่าเทียม"

- ครูและผู้เรียนร่วมแลกเปลี่ยนทรรศนะร่วมกัน ซึ่งผู้เรียนทุกคนได้บอกเล่าความในใจของตนเอง จากการปฏิบัติตามบทบาทสมมติที่ได้รับ



ภาพผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังยุค



"ร่วมแก้ปัญหา"

- เมื่อในสังคมมีความแตกต่างกันของกลุ่มคนที่มาจากหลากหลายวัฒนธรรม คนที่มีความพร้อมต้องคอยอำนวยความสะดวกในสิ่งที่ทำได้ ให้กับกลุ่มที่ต้องการความช่วยเหลือ



"เมื่อต้องให้ความช่วยเหลือ"

- เมื่อได้รับบทบาท เป็นคนแขนพิการ แต่คนตามต้องการความช่วยเหลือ ก็ต้องช่วย ด้วยการทำภาพวาดเป็น "อักษรเบรลล์"



"ทุกคนเท่าเทียมกัน"

- เมื่อทุกคนให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โลกทางสังคมที่ประกอบสร้างกัน จึงสามารถขับเคลื่อนไปได้อย่างพร้อมเพียงและเท่าเทียม



ภาพผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค



"เมื่อพวกเรามีบท"

- ทุกคนมีความเข้าใจกลุ่มคนที่มีความแตกต่างมากขึ้น "เมื่อได้รับบทบาทเป็นคนໃ້" และต้องบอกให้ผู้อื่นวาดภาพตามที่ตนเองต้องการ โดยมีคนขายพิการ แชนพิการ และตามอดช่วยเหลือกัน



"เข้าใจและเข้าถึง"

- บทบาทที่มาจากเรื่องชีวิตจริงในสังคม และเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงที่บ้างครั้งเรามองข้ามกลุ่มคนที่มีความแตกต่างทางร่างกายไป เมื่อได้รับบทบาทสมมติเลยเข้าใจมากขึ้น



"ลองดูจะเข้าใจ"

- เมื่อได้รับบทบาทสมมติ ผู้เรียนลงมือปฏิบัติตามเงื่อนไข เพื่อเสริมความเข้าใจ "การลองเป็นผู้พิการ" เพื่อจะได้เข้าใจการใช้ชีวิตของคนพิการที่ถูกละเลยเรื่องความเท่าเทียม



ภาพผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค



"ครูชี้แจง"

- ครูอธิบายชี้แจงข้อกำหนดของการปฏิบัติกิจกรรมให้ผู้เรียนเข้าใจ



"ผู้เรียนรับบทบาท"

- ผู้เรียนจับสลากเพื่อให้ได้บทบาทสมมติ ประกอบด้วย
 - คนชนเผ่าการ
 - คนชาวกีฬา
 - คนตาบอด
 - คนตาบอดเดินโพย
 - คนปกติ
 - คนใบ้



"เข้าถึงบท เข้าถึงแก่น"

- ปฏิบัติตนตามบทบาทและดำเนินกิจกรรมตามเงื่อนไข





ภาพผลงานนักศึกษาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้



เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค

ภาพผลงาน



ภาพวาดจาก
คนชาพิการ



อักษรเบรลล์
จากคนแซนพิการ



ภาพวาดจาก
คนชาพิการ



อักษรเบรลล์
จากคนแซนพิการ



ภาพวาดจาก
คนชาพิการ



อักษรเบรลล์
จากคนแซนพิการ



ภาพวาดจาก
คนชาพิการ



อักษรเบรลล์
จากคนแซนพิการ

เสียงสะท้อนจากผู้เรียน

การที่ผู้เรียนได้รับบทบาทสมมติเป็น "คนชาพิการ" เมื่อ "คนใบ้" ได้ใช้ภาษามือเพื่อไปค้าจากบัตรค่าที่ครูให้ดูแล้ว คนชาพิการ (ที่ถูกมัดขาคิดกับเพื่อนด้วยผ้าแดง) จะต้องนั่งวาดภาพตามที่คนใบ้บอก จากนั้นคน "ตาบอดเดินไทย" จะนำไปส่งต่อให้ "คนแซนพิการ" คนแซนพิการ(ที่ถูกมัดแขนติดกับเพื่อนด้วยผ้าแดง) ก็ต้องแก้ปัญหาเพื่อทำให้คน "ตาบอดวาดภาพ" สัมผัสดูแล้วรู้สึกได้ทันทีว่าจะวาดรูปภาพอะไร? ลงบนบอร์ด คนแซนพิการจึงใช้ไม้จิ้มฟันที่มีอยู่ในมือทำภาพวาดให้เป็น "อักษรเบรลล์" เพื่อให้คนตาบอดวาดภาพ สัมผัสและรับรู้ได้ว่าต้องวาดภาพอะไร

จากที่ผู้เรียนได้รับบทบาทสมมติเป็นกลุ่มบุคคลข้างต้น ทำให้รู้สึกเข้าใจผู้ที่มีความผิดปกติทางร่างกายมากขึ้น และเข้าใจการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังนวยุค ที่มีความแตกต่างหลากหลาย ของกลุ่มคนในการประกอบสร้างสังคมของพลโลก



รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ผู้สอน อ.วรานนท์ คลังสีดา วรนากุล
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์ วิทยาลัยเทคนิคพิบูลย์นิคม




เปิดจากมือถือ

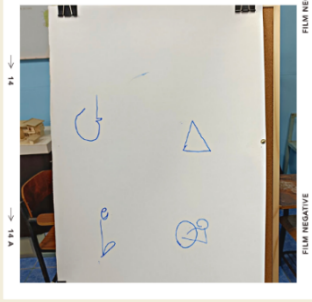
ภาพผลงานนักศึกษาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เรื่อง ความเท่าเทียมของมนุษย์ ในสังคมพหุวัฒนธรรมหลังยุค

ภาพผลงาน



ผลงานกลุ่มที่ ๑





ผลงานกลุ่มที่ ๒

ผลการวาดภาพโดยผู้ที่ได้รับ
บทบาทสมมติเป็น

"คนตาบอด"

ด้วยการใช้ผ้าปิดตา เพื่อให้รู้สึกเข้าใจถึงการเป็นคนตาบอด





คลิกผลการสอน


เสียงสะท้อนจากผู้เรียน

จากการที่ผู้เรียนได้รับบทบาทสมมติเป็น "คนตาบอด" ซึ่งถือว่าเป็นความหวังของกลุ่ม ที่จะต้องวาดภาพตามที่คนใบ้ คนขาพิการ และคนแขนพิการ ได้ร่วมกันวิเคราะห์และถ่ายทอดจาก "บัตรคำ" ที่ครูให้คนใบ้แต่ละกลุ่มได้ดูเพื่อดำเนินการในแต่ละขั้นตามเงื่อนไขที่วางไว้

จากเสียงสะท้อนของผู้รับบทบาทสมมติเป็น "คนตาบอด" แต่ละคนเกิดความรู้สึกที่ต่างกัน เช่น มีความกังวล มีความอึดอัด มีความสิ้นหวัง ฯลฯ



รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ผู้สอน อ.วรรณงค์ คลังสีดา วรรณารกุล
หมวดวิชาสังคมศึกษา แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์ วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก



หนังสือ AR ประกอบการสอน



AR THAI LIFE AND SOCIETY AUGMENTED REALITY

สื่อประกอบการสอน

โดย
อ.วารานนท์ คลังสีดา วรณารกุล
varanon klangseeda woranarakul

วิชาชีพติดกับสังคมไทย 30000-1501
หมวดวิชาสังคมศึกษา แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์
วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก

SCAN ME! @

ขั้นตอนการใช้สื่อประกอบการสอน

AR THAI LIFE AND SOCIETY AUGMENTED REALITY



เริ่มต้นเรียนรู้ 



ความหมาย

สังคมไทย คือ สังคมที่บุคคลอาศัยอยู่ร่วมกัน ซึ่งปรากฏหลักฐานทางประวัติศาสตร์หลายแหล่ง เช่น แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง จ.อุดรธานี ทყานประวัติศาสตร์ศรีเทพ จ.เพชรบูรณ์ เป็นต้น

สังคมไทยเป็นสังคมแบบ “เครือญาติ” ให้ความเคารพผู้อาวุโส ในปัจจุบันเป็นแบบครอบครัวเดี่ยวมากขึ้น

ประกอบด้วย

- ประชากร
- อาณาเขต
- วัฒนธรรม



สังคัมเรียบง่ายเป็นสังคัมเกษตรกรรม
มีประชากรน้อย พระมหากษัตริย์เป็น
ผู้ปกครองสูงสุด (พ่อปกครองลูก)
มีขุนนางไพร่ ทาส การค้าปลอดภาษี
และมีการค้าขายเครื่องสังคโลกกับ
ชาวจีน มีประเพณีวัฒนธรรมเป็น
เอกลักษณ์

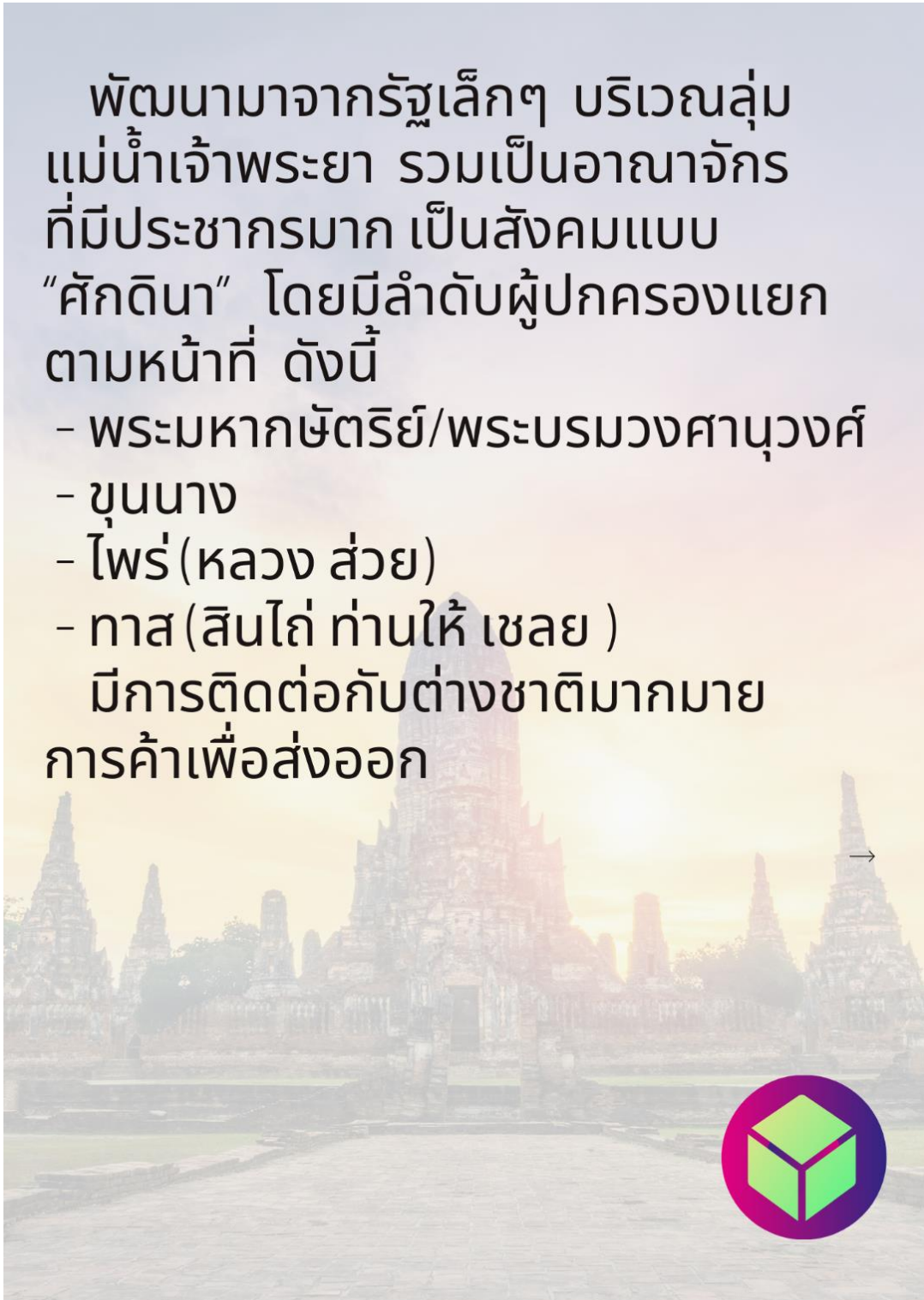
เช่น ประเพณีลอยกระทง เป็นต้น



พัฒนามาจากรัฐเล็กๆ บริเวณลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา รวมเป็นอาณาจักรที่มีประชากรมาก เป็นสังคมแบบ "ศักดินา" โดยมีลำดับผู้ปกครองแยกตามหน้าที่ ดังนี้

- พระมหากษัตริย์/พระบรมวงศานุวงศ์
- ขุนนาง
- ไพร่ (หลวง ส่วย)
- ทาส (สินไถ่ ท่านให้ เชลย)

มีการติดต่อกับต่างชาติมากมาย การค้าเพื่อส่งออก



สังคมสมัยธนบุรีคล้ายกับสังคมอยุธยา
คือ โครงสร้างทางสังคมประกอบด้วย

1. กลุ่มชนชั้นผู้ปกครอง ได้แก่ พระมหากษัตริย์ พระราชวงศ์ และขุนนาง
2. กลุ่มชนชั้นที่ถูกปกครอง ได้แก่ ไพร่ ทาส

→

ที่มา : สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช -
เดอะไดอารี่ บันทึกประวัติศาสตร์ชาติไทยฯ (ครูตู้ DLTV)
<https://www.youtube.com/watch?v=xgitPgsntI4>



สังคมไทยในปัจจุบันมีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เข้าสู่ยุคสารสนเทศและเทคโนโลยีอย่างเต็มตัว ทำให้วิถีการดำเนินชีวิตแปรเปลี่ยนไป ตามสภาพแวดล้อมทางสังคมในศวรรษที่ 21 เกิดการปรับตัวของประชากรทั้งมวลในสังคม

4K | BANGKOK - Capital of Thailand 2021

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=tMxTz9lwJsw>

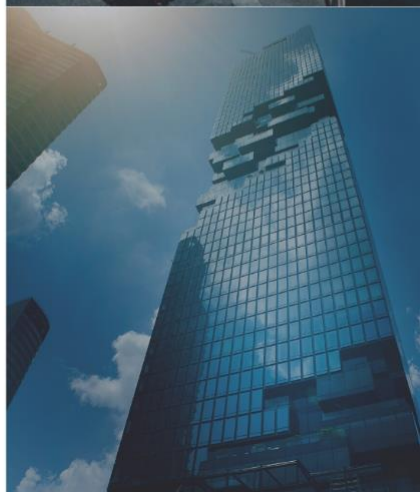


สภาพ สังคมไทย ในปัจจุบัน



ไทยเจย (ทสทช.)

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=Szkd0bk-vHw&t=8s>





กลุ่มคน

- กลุ่มปฐมภูมิ
- กลุ่มทุติยภูมิ



สถาบันทางสังคม

- สถาบันครอบครัว
- สถาบันการศึกษา
- สถาบันนเศรษฐกิจ
- สถาบันการเมือง
การปกครอง
- สถาบันศาสนา
- สถาบันอื่นๆ



**การจัดระเบียบ
ทางสังคม**

- บรรทัดฐาน
- สถานภาพ
- บทบาท
- ค่านิยม

โครงสร้างสังคม

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=QE0xP7FV3Cw>





เพลงภูมิปัญญาไทย

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=25ca8jloDLA>

ภูมิปัญญาไทย





ความหมาย

ศิลปวัฒนธรรม	สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นตามวิถีการดำเนินชีวิตในสังคม
วัฒนธรรม	วิถีการดำเนินชีวิตที่มนุษย์สืบทอดจากบรรพชน
ประเพณี	สิ่งที่เชื่อถือ และยึดเป็นแนวปฏิบัติ สืบต่อกันมาในสังคมหนึ่ง ๆ

โฆษณาเรเจนซี่ 2564 REGENCY 2021 ชุด แผ่นดินทองของไทย รวม 4 ภาค
ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=h_ztDa-Mdk0&t=99s



ภูมิปัญญา

และวัฒนธรรมยุคดิจิทัล



THAILAND 4.0 - ประเทศไทย ยุค 4.0
ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=Hx_C3aKM07M



ลิขสิทธิ์ภาพ Canva Pro


กรณีศึกษา

ละครกรรมนำชีวิต




ละครกรรมนำชีวิต | ตอน พระในบ้าน
ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=P4bIPA_jJ2

ลิขสิทธิ์ภาพ Canva Pro



ถ้าพูดถึงปัญหาสังคม
นี่ถึงอะไร?

.....



ถ้าพูดถึงปัญหาสังคมไทย นี่ถึงเรื่องอะไรกันบ้าง | **SPRING**
ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=awP2VwAaW7E>

เศรษฐกิจพอเพียง



ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=mee_pddOmy0

กรณีศึกษา

เกษตรการกรุง ชีวิตพอเพียง ที่เงิน
พันล้านซื้อความสุขไม่ได้ | สำเร็จสุข



เกษตรการกรุง ชีวิตพอเพียง ที่เงินพันล้านซื้อความสุขไม่ได้ | สำเร็จสุข
ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=IXp-hjXiWQ>

ลิขสิทธิ์ภาพ Canva Pro

GOVERNANCE

กรณีศึกษา : ธรรมภิบาล



ชุดเรียนรู้ธรรมภิบาล สำนักพัฒนาและส่งเสริมธรรมภิบาล สำนักงาน ป.ป.ช.
ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=J86C5hQ-tkU&t=208s>

ความหมาย หลักธรรมาภิบาล



การปกครอง การบริหาร
การจัดการ การควบคุมดูแล
กิจการต่าง ๆ ให้เป็นไปใน
ครรลองธรรม นอกจากนี้ยัง
หมายถึงการบริหารจัดการที่ดี



[Infographic] NIDA : หลักธรรมาภิบาล (Good Governance)
ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=HypIIwc7RM0>

ความหมาย

..... **พลเมืองที่ยึดมั่น** **ในหลักธรรม คุณธรรม**

คุณลักษณะความเป็นพลเมืองดี

1. เคารพกฎหมาย
2. มีเหตุผล
3. รับฟัง
4. เป็นผู้นำ
5. เคารพสิทธิ
6. มีคุณธรรม



พลเมืองดี ฉบับ 3 นาที

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=XDrEJRoXHE8&t=47s>

ความหมาย
สันติวัฒนธรรม



รูปแบบกิจกรรมของมนุษย์
และโครงสร้างเชิงสัญลักษณ์
ที่ทำให้กิจกรรมนั้นเด่นชัด
และมีความสำคัญ กลมกลืนกัน



Animation ตอน สันติวัฒนธรรม
ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=mbM2Xfq3ifg>

ความ ร่วมมือ ระหว่าง ประเทศ

ร่วมมือกัน
เราจะแข็งแกร่งขึ้น



ประวัติศาสตร์ ความร่วมมือ และความขัดแย้งในศตวรรษที่ 20-21
ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=p_7g04Fb5No

ลิขสิทธิ์ภาพ Canva Pro

เราทุก คนเท่า เทียมกัน

สิทธิของคุณก็เป็น
สิทธิของเราเช่นกัน



สิทธิมนุษยชนทำให้งานสำคัญ ?
ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=qaPaicNIQ2w>



กรณีศึกษา 



**DIGITAL DISRUPTION + COVID
DISRUPTION**

**เรียนรู้เข้าใจสถานการณ์การ
เปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน**

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=unpGNmbs0wc>





กรณีศึกษา

วัยรุ่นไทย คิดอะไรอยู่



ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=QSdsKh2Jaw&t=8>

ลิขสิทธิ์ภาพ Canva Pro



กรณีศึกษา

เด็กสมัยนี้.!



ที่มา : เด็กสมัยนี้
<https://www.youtube.com/watch?v=PyxImcMXSOM>

กรณีศึกษา



"ดราม่าออนไลน์"
คนไทยใช้มาตรฐาน
อะไรตกเถียง



ที่มา : "ดราม่าออนไลน์" คนไทยใช้มาตรฐานอะไรตกเถียง
เถียง <https://www.youtube.com/watch?v=IUUwINvw2s>

กรณีศึกษา

THAILAND

ในมุมมองต่างชาติ



ที่มา : Thailand you heard of & reality, are they the same?
<https://www.youtube.com/watch?v=9QBxVRURoOg>

กรณีศึกษา



ชีวิตที่ไม่เท่าเทียม
ความเหลื่อมล้ำ

สังคมยุคดิจิทัลในประเทศไทย

ที่มา: NEWSGEN | workpointTODAY
<https://www.youtube.com/watch?v=mm7A7S7OPJg>

