

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้
ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น



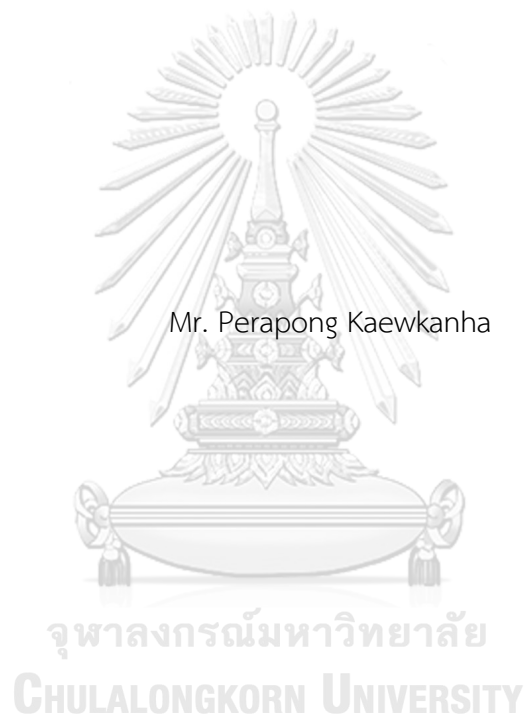
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DEVELOPMENT OF DIGITAL LEARNING USING PERSONAL STORYTELLING TO ENHANCE
SELF-AWARENESS OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education in Educational Technology and
Communications

Department of Educational Technology and Communications

FACULTY OF EDUCATION

Chulalongkorn University

Academic Year 2022

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่อง ส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ ในตนเองของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
โดย	นายพีระพงษ์ แก้วกันหา
สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ศาสตราจารย์ ดร.เนาวนิตย์ สงคราม

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรสุข ตันตระกูลโรจน์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ ดร.เนาวนิตย์ สงคราม)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปราณภา โหมตหิรัญ)

ทีระพงษ์ แก้วกันหา : การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. (DEVELOPMENT OF DIGITAL LEARNING USING PERSONAL STORYTELLING TO ENHANCE SELF-AWARENESS OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ศ. ดร.เนาวนิตย์ สงคราม

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาเอกสาร ทฤษฎี แนวคิด หลักการ รูปแบบ เกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 3) เพื่อศึกษาพฤติกรรมกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 4) เพื่อศึกษาการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียน 5) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 6) เพื่อนำเสนอการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงพัฒนา (Research of Development) กลุ่มตัวอย่างการวิจัย คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน จำนวน 2 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 2 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน และ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนลาซาลโชติรวินนครสวรรค์ จำนวน 50 คน จากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ

ผลการวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า

1. ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยวิเคราะห์ข้อมูลตามองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ 4 องค์ประกอบ สรุปได้ดังนี้ 1) วัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้ 2) เนื้อหาสาระและสื่อที่ใช้ การนำเนื้อหาสาระดังกล่าวมาจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเล่าเรื่องส่วนตัว โดยการนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล โดยการใช้ภาพนิ่งหรือภาพวาด และเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ในหัวข้อที่หลากหลาย น่าสนใจ ซึ่งประมวลคำตอบอย่างเป็นระบบ 3) ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสังเคราะห์มาได้จากหลักการและองค์ประกอบของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว 5 ขั้นตอนดังนี้ 1. ขั้นเตรียมการ 2. ขั้นวางแผน 3. ขั้นดำเนินการ 4. การนำเสนอผลงานและการประเมินผล และ 5. ขั้นเผยแพร่ 4) การวัดและการประเมินผลของบทเรียน ซึ่งมีรายละเอียด 2 ขั้นตอน ดังนี้ การวัดและประเมินผลก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2. ผลการศึกษาประสิทธิภาพของการเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว พบว่า การตระหนักรู้ในตนเองในภาพรวมของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในการนำการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวไปใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้นผู้สอนควรศึกษาความหมาย แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง หลักการและองค์ประกอบของบทเรียน เนื้อหาที่เหมาะสม เพื่อให้เข้าใจอย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้นเพื่อที่จะสามารถเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้การที่ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้เกี่ยวกับดิจิทัลนั้นผู้เรียนได้มีทักษะที่มีความจำเป็นครบถ้วนในการดำเนินชีวิตอย่างมีคุณภาพในสภาพแวดล้อมวัฒนธรรมดิจิทัล ซึ่งถือได้ว่าเป็น "ทักษะของการอยู่รอด" ในสังคมดิจิทัลที่มีความซับซ้อน รวมไปถึงการใช้ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นภาษาที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในสังคมปัจจุบัน ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้ทักษะสื่อสาร การใช้คำศัพท์ และโครงสร้างทางไวยากรณ์ที่ถูกต้อง และสามารถนำความรู้เกี่ยวกับดิจิทัลและภาษาอังกฤษไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

สาขาวิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

ลายมือชื่อนิสิต

ปีการศึกษา 2565

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6280107727 : MAJOR EDUCATIONAL TECHNOLOGY AND COMMUNICATIONS

KEYWORD: Learning management, digital storytelling, personal storytelling

Perapong Kaewkanha : DEVELOPMENT OF DIGITAL LEARNING USING PERSONAL STORYTELLING TO ENHANCE SELF-AWARENESS OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS. Advisor: Prof. Dr. NOAWANIT SONGKRAM

The objectives of this research were 1) to study papers, theories, concepts, principles, and patterns about digital storytelling through the personal storytelling method to strengthen the self-awareness of junior high school students 2) to study the digital learning management by using personal storytelling to strengthen the self-awareness of junior high school students 3) to study the behavior of digital learning management through the use of personal storytelling to strengthen the self-awareness of junior high school students 4) to study self-awareness of the students 5) to study the satisfactions of students to the digital learning management through the use of personal storytelling to strengthen the self-awareness of junior high school students 6) to present the digital learning management model by using personal storytelling to strengthen the self-awareness of junior high school students through the research of development. The sample groups used in this research were two experts on curriculum and teaching, two experts on technology and educational communication, an expert on measurement and evaluation, fifty grade 9 students from La Salle Chotiravi Nakhonsawan School through purposive sampling. The research instrument was the self-awareness satisfaction survey form. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation and one-way ANOVA with repeated measurement analysis.

The results of this research indicated as follows:

1. The result of learning management with digital through personal storytelling to strengthen the self-awareness of junior high school students by using data analyzing according to the four elements of learning management: 1) Objectives of learning management. 2) Content and media, the used of content and media for learning management through the personal storytelling by using digital storytelling-type, still image or painting, special technique with an interested wide range of topics which systematically process the answers. 3) Step of learning process which synthesize from five principles and components of the digital personal storytelling as follow: preparing, planning, processing, evaluating, and disseminating. 4) Two steps details of measurement and an evaluation of the lessons were the conduction of learning management measurement and an evaluation before and after learning management created by the researcher.

2. The result of the study on the effectiveness of learning with digital storytelling and personal storytelling revealed that the overall self-awareness of students after learning with digital storytelling on personal storytelling was statistically significantly higher than pre-learning at .05. Therefore, the used of digital learning using personal storytelling for learning management, the teachers should learn more about the meanings, concepts and theories which are related to the principals and components of the lessons and an appropriate content for the learners for the purpose of a deeper understanding and an increasing of the self-awareness of the learners. Moreover, providing students with digital learning skills is essential in preparing them for a quality life in a digital cultural environment. Today, being digitally literate is increasingly important, as technology continues to play a significant role in various aspects of our lives. Furthermore, English is used all over the world, and students can apply these skills in the area of communication, technical terms, and correct grammatical structures. These skills will lead students to develop the ability of digital and English skills application in their daily lives.

CHULALONGKORN UNIVERSITY

Field of Study: Educational Technology and Communications Student's Signature

Academic Year: 2022 Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

การเดินทางของวิทยานิพนธ์เล่มนี้มีเรื่องราวเกินกว่าที่จะพรรณนาในหน้ากระดาษนี้ได้เพราะนอกจากตัวอักษรที่เรียบเรียงนำเสนอทางวิชาการแล้วยังบรรจุความอímเอมเปรมใจไว้มากมายเกินกว่าที่ผู้วิจัยจะเขียนออกมาเป็นข้อความให้รับทราบได้ทั้งหมด ผู้วิจัยมีความรู้สึกที่ความโชคดีที่ได้รับเปรียบเสมือนการได้รับพรอันประเสริฐรวมกันหลาย ๆ ข้อ ดังนี้

พรข้อที่ 1 คือ การที่ได้เป็นนิสิตในความดูแลของศาสตราจารย์ ดร.เนาวนิตย์ สงคราม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้มีความรู้ ความอาหาร ความเมตตาปรานี และความหวังดีกับผู้วิจัยเสมอมา อาจารย์เป็นผู้ที่คอยขัดเกลา สั่งสอน แลกเปลี่ยนความรู้อย่างเป็นกัลยาณมิตร ทุกๆ ครั้งที่ได้อยู่ใกล้ชิดกับอาจารย์ผู้วิจัยมักเกิดพลังทางบวกในการทำงานและการดำเนินชีวิตอยู่เป็นนิสิต งานวิจัยเล่มนี้หากปราศจากซึ่งคำแนะนำ คำท้วงติง หรือมุมมองอันเฉียบแหลมจากอาจารย์แล้ว คงไม่สามารถเกิดงานวิจัยเล่มนี้ขึ้นมาได้เลย หลายครั้งที่อาจารย์ต้องเตือน และรอคอยฟังการรายงานความก้าวหน้าของวิทยานิพนธ์จากผู้วิจัยว่าดำเนินการไปถึงไหนแล้ว หลายครั้งที่อาจารย์ต้องสละเวลาตรวจแก้งานนี้หลังจากที่อาจารย์อ่อนล้าจากภารกิจการสอน อาจารย์ไม่เคยปฏิเสธในการให้ความช่วยเหลือผู้วิจัย แม้แต่ครั้งเดียว แต่คอยผลักดันและเสริมแรงให้กำลังใจ คอยเตือนสติอยู่เสมอมา ผู้วิจัยจึงรู้สึกซาบซึ้ง และขอขอบพระคุณอาจารย์เป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ด้วยครับ

พรข้อที่ 2 คือ การได้รับความเมตตากรุณาจากอาจารย์ 2 ท่าน คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรสุข ตันตระรุ่งโรจน์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.ปราณภา โหมต หิรัญ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ เพื่อเติมเต็มงานวิจัยเล่มนี้ให้เกิดความสมบูรณ์สูงสุด

พรข้อที่ 3 คือ การได้รับความอนุเคราะห์จากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ในการตรวจเครื่องมือในการวิจัย ทั้งที่เป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัยและในโรงเรียนที่เคยสั่งสอนผู้วิจัยทั้งทางตรงและทางอ้อม ขอขอบพระคุณที่ท่านเมตตาสละเวลาอันมีค่ามาเพื่อการพิสูจน์ ตรวจสอบ ซึ่แนะทำให้งานวิจัยนี้มีเครื่องมือที่มีคุณภาพในการนำไปใช้เก็บข้อมูล

พรข้อที่ 4 คือ การที่ได้รับความรู้จากอบรมสั่งสอนของคณาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ทุกๆ ท่าน ซึ่งพวกท่านได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาให้ผู้วิจัยมีองค์ความรู้ มีทักษะและทัศนคติที่ดี ในด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และการเป็นนักเทคโนโลยีการศึกษาที่ดีตลอดมา

พรข้อที่ 5 คือ การได้รับความช่วยเหลือเรื่องทุนทรัพย์ทางการศึกษาจากคณะกรรมการศาลาประชาคมแห่งประเทศไทย และคณะภคินีศาลาประชาคมแห่งประเทศไทย ผู้วิจัยขอกราบขอบคุนสำหรับคำภาวนาและกำลังแรงใจที่มีให้ผู้วิจัยตลอดมา

พรข้อที่ 6 คือ การได้รับความร่วมมือและกำลังใจจากคณะครูโรงเรียนลาซาลโชติรวินครสวรรค์ คณะครูโรงเรียนลาซาลจันทบุรี(มารดาพิทักษ์) คณะครูโรงเรียนลาซาลกรุงเทพ คณะครูลาซาลโรงเรียนสังขละบุรี และคณะผู้ฝึกหัดบ้านลาซาลสามพราน

พรข้อที่ 7 คือ การได้รับความช่วยเหลือพิเศษจาก บ.ประภาส บ.กล้อง บ.เจริญ ช.สุนันทา ช.ละเอียด ม.นิต ม.เก๋ ม.เชอร์รี่ ม.อ่อม ม.นุช ม.น้อย ป้าโนฟ ป้าติ่ม และเพื่อนกลุ่มต๋าย สำหรับถ้อยคำที่ให้อกำลังใจ ความเป็นห่วงเป็นใยที่มอบให้ สิ่งของและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ส่งมาให้ขณะที่ผู้วิจัยทำการทดลองอยู่นั้นยังตราตรึงหัวใจของผู้วิจัยตลอด

พรข้อที่ 8 คือ การได้พบกัลยาณมิตรที่ดีในภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มายด์ ต่าย นัท โดนนัท หนุ่ม แดงโม โอ ดริม ลิฟต์ ซาฤทธิ นิ หนึ่ง มิน เคลียร์ บอล พีพี พีพินนา ขอขอบคุณที่คอยแลกเปลี่ยนให้อกำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์นี้เสมอมา รอยยิ้มมิตรภาพที่มอบให้กันในวันที่อ่อนแรงนั้นเป็นเหมือนยาชูกำลังทำให้สามารถก้าวเดินต่อไปได้อย่างเต็มที่อีกครั้ง

พรข้อที่ 9 คือ การได้พบเจอนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนลาซาลโชติรวินครสวรรค์ ที่ตั้งใจ ทุ่มเท ให้ความร่วมมือกับกระบวนการวิจัยอย่างเต็มที่ และพร้อมจะพัฒนาตนเองไปพร้อมกับผู้วิจัยเสมอมา

หากผู้วิจัยขาดพรข้อใดข้อหนึ่งไปนั้นย่อมไม่สามารถนำพาผู้วิจัยให้เกิดความสำเร็จตามที่ปรารถนาได้ การเข้ามาในชีวิตของทุกคนจึงมีคุณค่าและมีความหมายอันจกประทับในหัวใจของผู้วิจัยไปตลอดชีวิต

พีระพงษ์ แก้วกันหา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....ง	ง
กิตติกรรมประกาศ.....จ	จ
สารบัญ.....ช	ช
สารบัญภาพ.....ฉ	ฉ
สารบัญตาราง.....ฐ	ฐ
บทที่ 1 บทนำ..... 1	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... 1	1
1.2 คำถามในการวิจัย..... 7	7
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... 7	7
1.4 สมมติฐานการวิจัย..... 7	7
1.5 ขอบเขตการวิจัย..... 8	8
1.6 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย..... 9	9
1.7 กรอบแนวคิดการวิจัย..... 10	10
1.8 คำอธิบายกรอบแนวคิดการวิจัย..... 11	11
1.9 คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย..... 12	12
1.10 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย..... 16	16
บทที่ 2 เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 17	17
1. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน..... 17	17
1.1 ความหมายของการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน..... 17	17
1.2 องค์ประกอบสำคัญของรูปแบบการเรียนการสอน..... 18	18

1.3 การบูรณาการรูปแบบการเรียนการสอน	19
1.4 การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน	20
2. แนวคิดเกี่ยวกับการตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Awareness)	21
2.1 ความหมายของการตระหนักรู้ในตนเอง	21
2.2 ความสำคัญของการตระหนักรู้ในตนเอง	24
2.3 องค์ประกอบของการตระหนักรู้ในตนเอง	26
2.4 ปัจจัยที่มีผลต่อการตระหนักรู้ในตนเอง	31
2.5 การพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเอง	32
2.6 การวัดประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง	35
2.7 ขอบเขตการวัดการตระหนักรู้ในตนเองที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของนักเรียนระดับ มัธยมศึกษาตอนต้น	37
3. แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling)	39
3.1 ความหมายของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล	40
3.2 องค์ประกอบของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล	40
3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล	42
3.4 แนวทางการจัดการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล	45
3.5 เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ	46
3.6 ประโยชน์ของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล	51
4. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว (Digital Storytelling as Personal Narrative)	54
4.1 ความหมายของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว	54
4.2 องค์ประกอบของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว	56
4.3 เทคนิคการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว	57
4.4 ขั้นตอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว	58

5. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนรู้.....	64
1. พฤติกรรมนิยม (Behaviorism).....	65
2. กระบวนการประมวลผลข้อมูลสารสนเทศทางปัญญา หรือปัญญานิยม (Cognitive Information Processing (CIP) or Cognitivism)	66
3. การสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยปัญญา (Constructivism).....	68
6. แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ.....	71
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	73
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	83
เครื่องมือในการวิจัย.....	83
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	83
วิธีการดำเนินการวิจัย	84
ระยะที่ 1 การศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้ การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง.....	84
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	84
ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย.....	84
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	85
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	85
ระยะที่ 2 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการ ตระหนักรู้ในตนเอง.....	85
กลุ่มตัวอย่าง	85
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	85
ขั้นตอนในการพัฒนาเครื่องมือ	86
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	86
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	87

ระยะที่ 3 การศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้าง	
การตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	87
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	87
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	87
ขั้นตอนในการพัฒนาเครื่องมือ.....	88
ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย.....	95
การดำเนินการทดลอง.....	96
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	103
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	104
ระยะที่ 4 การประเมินผลของการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้าง	
การตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	106
กลุ่มตัวอย่าง.....	106
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	106
ขั้นตอนในการพัฒนาเครื่องมือ.....	106
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	107
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	107
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	108
ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการ	
ตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	108
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการ	
ตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	115
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	155
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	156
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	159
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	162

บรรณานุกรม	164
ภาคผนวก	173
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ	174
ภาคผนวก ข รูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล โดยใช้การเล่าเรื่อง ส่วนตัว	176
ภาคผนวก ค แผนการจัดการเรียนรู้	178
ภาคผนวก ง แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเอง	205
ภาคผนวก จ แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว	208
ภาคผนวก ฉ แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องแบบ ดิจิทัล แบบการเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง ของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น	215
ภาคผนวก ช แบบตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC)	223
ภาคผนวก ซ ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC)	243
ภาคผนวก ฌ ภาพแผนภูมิผลการวิเคราะห์ข้อมูล	256
ประวัติผู้เขียน	262

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	10
ภาพ 2.1 ต้นแบบการตระหนักรู้ในตนเองสี่ประการ ของ Eurich	23
ภาพ 2.2 มิติความสัมพันธ์ของการตระหนักรู้ในตนเอง	26
ภาพ 2.3 ขั้นตอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลของ Morra	60
ภาพ 2.4 รูปแบบการบูรณาการการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลกับการเรียนรู้ด้วยโครงงาน.....	61
ภาพ 3.1 รูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	89



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 2.1	ตัวชี้วัดพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา...	28
ตารางที่ 2.2	องค์ประกอบของการตระหนักรู้ในตนเอง.....	29
ตารางที่ 2.3	ตัวบ่งชี้การตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตาม องค์ประกอบ.....	30
ตารางที่ 2.4	การวิเคราะห์เครื่องมือในการวัดการตระหนักรู้ในตนเองที่ใช้ในการวิจัย	35
ตารางที่ 3.1	องค์ประกอบ นิยาม และข้อบ่งชี้ในแต่ละองค์ประกอบของการตระหนักรู้ในตนเอง....	90
ตารางที่ 3.2	สัดส่วนของข้อความในแต่ละองค์ประกอบของการตระหนักรู้ในตนเอง	92
ตารางที่ 3.3	รูปแบบการทดลองในการวิจัย	96
ตารางที่ 3.4	แผนการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	96
ตารางที่ 4.1	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบวัดซ้ำของการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียน ก่อนการทดลอง ครั้งที่ ที่ 1 ครั้งที่ 2 ครั้งที่ 3 หลังการทดลอง.....	115
ตารางที่ 4.2	เปรียบเทียบคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองในภาพรวมของนักเรียนระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียน.....	115
ตารางที่ 4.3	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในอารมณ์ก่อนการ ทดลอง.....	116
ตารางที่ 4.4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการประเมินตนเองก่อนการ ทดลอง.....	116
ตารางที่ 4.5	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเองก่อนการ ทดลอง.....	117
ตารางที่ 4.6	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตั้งเป้าหมายก่อนการทดลอง	118
ตารางที่ 4.7	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในอารมณ์ ครั้งที่ 1	118

ตารางที่ 4.8 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการประเมินตนเองครั้งที่ 1...	119
ตารางที่ 4.9 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเองครั้งที่ 1	120
ตารางที่ 4.10 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตั้งเป้าหมายครั้งที่ 1.....	120
ตารางที่ 4.11 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตั้งเป้าหมายครั้งที่ 1.....	121
ตารางที่ 4.12 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการประเมินตนเองครั้งที่ 1.	122
ตารางที่ 4.13 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเองครั้งที่ 1	122
ตารางที่ 4.14 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตั้งเป้าหมายครั้งที่ 1.....	123
ตารางที่ 4.15 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในอารมณ์ครั้งที่ 3	124
ตารางที่ 4.16 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการประเมินตนเองครั้งที่ 3.	124
ตารางที่ 4.17 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเองครั้งที่ 3	125
ตารางที่ 4.18 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตั้งเป้าหมายครั้งที่ 3.....	125
ตารางที่ 4.19 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในอารมณ์หลัง การทดลอง.....	126
ตารางที่ 4.20 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการประเมินตนเองหลังการ ทดลอง.....	127
ตารางที่ 4.21 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเองหลังการ ทดลอง.....	127
ตารางที่ 4.22 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตั้งเป้าหมายหลังการทดลอง	128
ตารางที่ 4.23 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยขั้นเตรียมการในแบบประเมิน พฤติกรรมครั้งที่ 1.....	129

ตารางที่ 4.37 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยชั้นเผยแพร่ในแบบประเมิน พฤติกรรมครั้งที่ 3.....	146
ตารางที่ 4.38 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจด้าน แผนการจัดการเรียนรู้.....	147
ตารางที่ 4.39 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจด้าน ผู้สอน.....	148
ตารางที่ 4.40 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจด้าน ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้(ขั้นเตรียมการ).....	149
ตารางที่ 4.41 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจด้าน ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ขั้นวางแผน).....	149
ตารางที่ 4.42 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจด้าน ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ขั้นดำเนินงาน).....	150
ตารางที่ 4.43 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจด้าน ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ขั้นประเมินผล).....	150
ตารางที่ 4.44 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจด้าน ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ขั้นเผยแพร่).....	150
ตารางที่ 4.45 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจด้าน ความเข้าใจและการนำไปใช้.....	151

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากสภาพสังคมในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงไป ส่งผลกระทบต่อนักเรียนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการดำเนินชีวิตท่ามกลางความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย การเผชิญหน้าต่อสิ่งยั่วยุต่างๆ หรือการมีแบบอย่างที่ไม่เหมาะสมรอบๆ ตัว ปัจจัยดังกล่าวก่อให้เกิดปัญหาในเด็กและเยาวชนซึ่งนับวันยิ่งทวีความรุนแรงเพิ่มขึ้น นักเรียนที่มีทักษะชีวิตในระดับต่ำหรือไม่มีภูมิคุ้มกันทางสังคม เมื่อสำเร็จการศึกษาขั้นพื้นฐานไปแล้ว ก็อาจเป็นคนที่ไม่ประสบความสำเร็จในชีวิต มีปัญหาเกี่ยวกับเรื่องการปรับตัวและการดำเนินชีวิตทางสังคม สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2554b) สอดคล้องกับทัศนคติของนักวิชาการที่มองว่า ด้านเด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบันนี้กำลังเผชิญวิกฤตกับปัญหาสังคม เกิดภาวะกลุ่มเสี่ยง ด้อยโอกาส กระทบผิด ตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร การใช้ความรุนแรงในการตัดสินใจแก้ไขปัญหา ค่านิยมของต่างชาติ ดิตยาเสพติด ใช้เวลาส่วนใหญ่กับเทคโนโลยี เช่น โทรศัพท์มือถือ เกมสื่อกอมพิวเตอร์ (สมพงษ์ จิตระดับ และสุระศักดิ์ เก้าเอี้ยน, 2556) ปัญหาต่างๆ เหล่านี้ส่งผลกระทบต่อการใช้ทักษะชีวิตในด้านต่างๆ ของเยาวชน เช่น ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะด้านความภาคภูมิใจในตนเอง และทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนักเรียนตั้งแต่ระดับประถมศึกษาไปจนถึงระดับมัธยมศึกษา (มณีนรัตน์ ธีระวิวัฒน์ นิรัตน์ อิมามี และ อนุชิต วรกา, 2559)

อย่างไรก็ตามในพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 แก้ไขเพิ่มเติมปี 2560 ได้กำหนดแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ตามวัยที่สมควร มีคุณธรรมและจริยธรรม รู้จักคิดอย่างมีเหตุมีผล และมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น กล้าแสดงความคิดเห็น กล้าแสดงออกอย่างถูกต้องและสอดคล้องกับความรู้ความสามารถที่พัฒนาไปตามวัยของตน อีกทั้ง สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กล่าวว่า ในปัจจุบันทุกองค์กรที่มีความเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาต่างก็ยอมรับแนวคิดที่ว่า "การพัฒนาเด็กและเยาวชนจำเป็นต้องมีมิติในการพัฒนาทักษะชีวิตที่จะใช้ในการจัดการกับปัญหาต่างๆ รอบตัวในสภาพสังคมปัจจุบัน โดยหมายถึงการเตรียมพร้อมสำหรับการปรับตัวในสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปในอนาคต" ซึ่งความพยายามที่จะแก้ไขและพัฒนาทักษะชีวิตให้กับเด็กและเยาวชนนั้นเกิดขึ้นทั่วโลก ภายใต้การใช้คำที่หลากหลาย เช่น ทักษะชีวิต (life skill) ทักษะการดำรงชีวิต (living skill) ทักษะเชิงมนุษย์ (human skill) ทักษะสังคม (social skill) ซึ่งทั้งหมดล้วนมีสาระสำคัญและนิยามความหมายที่ใกล้เคียงกัน โดยประเทศไทยมีนโยบายทาง

การศึกษาด้านการพัฒนาทักษะชีวิต (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2554a) เช่นเดียวกับกับองค์การยูเนสโก (UNESCO) ที่มองถึงความสำคัญในการพัฒนาทักษะชีวิตควบคู่กับการพัฒนาทักษะทางวิชาการให้แก่เด็กและเยาวชนทุกคน เพื่อให้ทุกคนมีชีวิตตามสภาพของตนเองอย่างมีความสุข (United Nations, 2016)

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2554a) ได้กำหนดองค์ประกอบของทักษะชีวิตที่สำคัญที่จะสร้างและพัฒนากลายเป็นภูมิคุ้มกันชีวิตให้แก่เด็กและเยาวชนในสภาพสังคมปัจจุบันและเตรียมพร้อมสำหรับอนาคตไว้ 4 องค์ประกอบ ดังนี้คือ 1) การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น 2) การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 3) การจัดการกับอารมณ์และความเครียด 4) การสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น ซึ่งทั้ง 4 องค์ประกอบนี้ เป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ถึงแม้ว่าทักษะชีวิตมีความจำเป็นต่อการพัฒนาตัวผู้เรียน แต่จากการศึกษาพบว่าปัญหาทักษะชีวิตของผู้เรียนในแต่ละองค์ประกอบนั้น ปรากฏให้เห็นในสังคม ดังที่ ฉันทพร ทวีชัย (2555) กล่าวว่าปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงวัยรุ่นนั้นเป็นเพราะส่วนใหญ่มีการตระหนักรู้ในตนเองซึ่งอยู่ในระดับต่ำ จึงทำให้ไม่สามารถที่จะพัฒนาคุณภาพชีวิตได้ด้วยตนเอง สังเกตได้จากการที่นักเรียนไม่สามารถจัดการกับปัญหาและการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ ตลอดจนไม่สามารถที่จะสื่อสารตามความต้องการของตนเองด้วยความมั่นใจได้ อีกทั้งการที่นักเรียนนั้นไม่สามารถที่จะเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่เปลี่ยนไปได้แล้วนั้น ผู้เรียนยังโน้มเอียงตามผู้อื่นได้ง่ายอีกด้วย

นอกจากมุมมองของนักวิชาการ และองค์กรต่างๆ แล้วนั้น ผู้วิจัยยังพบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีภาวะความเครียด มีสภาวะทางอารมณ์ที่ไม่คงที่ อยากรับอิสระ และรู้สึกไม่เห็นคุณค่าในตนเอง ถ้านักเรียนสามารถรู้จักตนเองได้ เข้าใจอารมณ์ของตนเองดีแล้วนั้นจะช่วยให้นักเรียนสามารถตัดสินใจ และแก้ปัญหาด้วยตนเองได้อย่างเหมาะสมในด้านต่างๆ อาทิเช่น ปัญหาด้านการเรียน ปัญหาการทำงานกับเพื่อน ปัญหาการปรับตัวและการจัดการกับความเครียด ปัญหาด้านอารมณ์ ปัญหาด้านสุขภาพ (Jegannathan et al., 2014; ชนิดดา เทียนฤกษ์, 2557) และจากการศึกษาปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นแล้วนั้น ทำให้ผู้วิจัยเห็นปัญหาที่มีจุดร่วมกันซึ่งเกี่ยวกับคุณสมบัติของนักเรียนในด้านการจัดการตนเอง ทั้งในด้านการรับรู้เกี่ยวกับอารมณ์ของตนเอง ความเชื่อมั่นในตนเอง รวมถึงการประเมินตนเอง โดยเมื่อนำไปเทียบกับองค์ประกอบของทักษะชีวิต ผู้วิจัยพบว่า องค์ประกอบดังกล่าวเกี่ยวข้องกับทักษะชีวิตด้านการตระหนักรู้ในตนเอง (มนัสนันท์ รอดเชื้อจิ้น และ สิริพันธุ์ สุวรรณมรรคา, 2555)

การตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Awareness) เป็นคุณลักษณะภายในที่เกี่ยวข้องกับสภาพจิตใจหรืออารมณ์ ในการจัดการตนเองจนนำไปสู่ความเข้าใจ และยอมรับตนเองทั้งจุดเด่นและจุดด้อย อันจะแสดงผลออกได้ทางพฤติกรรม อัตลักษณ์ และทัศนคติ (Duval & Wicklund, 1972; Frisina,

2011; Morin, 2011; World Health Organization. Division of Mental, 1994; กรมสุขภาพจิต, 2543; ยอดแก้ว แก้วมิ่งสา, 2554; สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2554b) โดยการตระหนักรู้ในตนเองมีความสำคัญ คือ (1) ช่วยให้สามารถควบคุมตนเอง โดยเฉพาะด้านของอารมณ์ความรู้สึกได้ (2) ช่วยให้สามารถประเมินตรวจสอบตนเองในเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเท่าทัน และมีประสิทธิภาพ (3) เป็นปัจจัยในการพัฒนาตนเองและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นภายในสังคม (4) ส่งเสริมให้มีสติรู้ตัว รู้เท่าทันตนเองเพื่อนำข้อดีไปพัฒนาพฤติกรรมในทุกโอกาส (5) เป็นบทเรียนชีวิตที่ช่วยสร้างภูมิคุ้มกันต่อเหตุการณ์เร้าความรู้สึกให้สามารถควบคุมตนเองได้ทุกเมื่อ (6) เป็นหนทางนำไปสู่ความสำเร็จของชีวิต (Lynn, 2004; Salovey & Mayer, 1990; Weisinger & Cali, 1999; พรรณพิมล หล่อตระกูล, 2545; สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2554a)

การตระหนักรู้ในตนเองนั้นเป็นความสามารถในการปรับตัว และเป็นพฤติกรรมที่ช่วยให้บุคคลสามารถจัดการกับความต้องการและความท้าทายในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถปรับตัวได้สถานการณ์ที่แตกต่างกัน แก้ปัญหาสถานการณ์ที่ยากลำบากได้อย่างมีประสิทธิภาพ (World Health Organization. Division of Mental, 1994) โดยผู้ที่มีการตระหนักรู้ในตนเองที่ดีนั้นต้องมีความสามารถทั้งด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย (พัชรารักษ์ ทัทมาลี, 2558) การส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเอง จึงต้องเกิดขึ้นในทุกภาคที่จัดการศึกษาจนเกิดเป็นการดูแลเด็กวัยเรียนแบบบูรณาการ (holistic and holistic approach) คือ การดูแลแบบองค์รวมให้ครบทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา โดยการดูแลทักษะชีวิตเด็กวัยเรียนจึงมีความจำเป็นต้องพึ่งพาระบบโรงเรียนเข้ามาเกี่ยวข้อง และบุคลากรที่สำคัญที่สุดคือครูผู้ดูแลนักเรียน (หัตยา ดำรงค์ผล, 2560) โดย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2554a)กล่าวว่า การพัฒนาการตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่นจะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้ความถนัด ความสามารถ จุดเด่นจุดด้อยของตนเอง เข้าใจความแตกต่างของแต่ละบุคคล รู้จักตนเอง ยอมรับ เห็นคุณค่าและภาคภูมิใจในตนเอง และผู้อื่น มีเป้าหมายในชีวิตและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กล่าวถึงการพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองว่าควรพัฒนาผู้เรียนให้เกี่ยวข้องกับบริบทของการใช้ชีวิตของผู้เรียนทั้งการใช้ชีวิตในสังคมโรงเรียนและการใช้ชีวิตในครอบครัว สามารถปรับตัวตามสถานการณ์ต่างๆ ได้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2554b)

Waterloo University (2007) ได้นำเสนอแนวทางการพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองไว้ดังนี้ (1) ใช้แนวทางการสะท้อนตัวตนออกมา โดยอาจใช้คำถามเป็นตัวนำทาง เช่น ให้บอกข้อดีและข้อเสียของตนเอง อะไรที่มีคุณค่าที่สุดสำหรับตนเอง เมื่อมีความเครียดจะตอบสนองออกมาอย่างไรบ้าง เป็นต้น (2) การคาดคะเนความรู้สึก และการตอบสนองเพื่อให้รู้ตนเองอยู่เสมอ ๆ (3) การจดจ่ออยู่กับสิ่งที่กำลังปฏิบัติ โดยนำบทเรียน ข้อผิดพลาดในอดีตมาเป็นส่วนในการตัดสินใจในการลงมือทำ

ด้วย (4) การสอบถามข้อสะท้อนคิด (Feedback) เพื่อให้รู้และเข้าใจในจุดอ่อน จุดแข็งของตนเองมากขึ้น หากเข้าใจและยอมรับจะทำให้สามารถเปลี่ยนพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้อย่างรวดเร็ว (5) การระบุอารมณ์ตนเอง โดยการบอกความรู้สึกของตนเองเพียงแค่หนึ่งคำซึ่งอาจเป็นคำที่ครอบคลุมความรู้สึกของตนเองอย่างแท้จริง โดยไม่มีการซ่อนเร้น และ Morin (2003) ได้เสนอแนวทางการสร้างการตระหนักรู้ในตนเองว่า เมื่อบุคคลได้สะท้อนความเป็นตนเองออกมาให้ผู้อื่นได้รับรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ในชีวิต โดยอาจมีการถ่ายทอดประสบการณ์ที่มีค่าแก่กันและกันเพื่อเสริมสร้างการมีส่วนร่วมทางอารมณ์จะทำให้ผู้นั้นเปลี่ยนแปลงความตระหนักรู้ไปในทิศทางที่ดี

นอกจากนี้แล้วการพัฒนาความตระหนักรู้ในตนเองนั้นยังทำได้โดยการบูรณาการการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ วิเคราะห์เรื่องราวประสบการณ์ของตนเองและผู้อื่น โดยการรวบรวมประสบการณ์ บทความ บทละคร ชีวิตจริงแล้วสรุปเป็นบทเรียนเพื่อพัฒนาตนเอง และเตรียมตัวให้พร้อมใช้ในอนาคตเมื่อต้องพบเจอภาวะวิกฤต (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2554a) ซึ่งเสนอไว้ใกล้เคียงกับ วนิดา ขวามงคล เอกแสงสี (2546) ที่ว่า การส่งเสริมองค์ประกอบของทักษะชีวิตนั้นสามารถพัฒนาได้โดยการใช้ข่าว เหตุการณ์ต่างๆ การรับฟังผู้อื่น เพื่อสร้างข้อสรุปจนเกิดเป็นการเรียนรู้ซึ่งพนำไปสู่การสร้างคุณค่าต่อตนเอง

ในประเด็นต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้นกล่าวเกี่ยวกับความสำคัญในการพัฒนาและเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองซึ่งเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันชีวิตให้แก่ผู้เรียนในสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงและเตรียมความพร้อมสำหรับการดำเนินชีวิตในอนาคต จึงเป็นภารกิจสำคัญของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานที่จะต้องจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (มนลดา กล่อมแก้ว, 2555) โดยเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง ทั้งใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนาและเสริมสร้างผู้เรียนในทุกองค์ประกอบของทักษะชีวิตด้านการตระหนักรู้ในตนเอง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ถึงแม้ว่าการสอนเรื่องการตระหนักรู้ในตนเองซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของทักษะชีวิตที่ควรต้องบูรณาการอยู่ในการจัดการเรียนรู้ปกติ (Uğur et al., 2015; สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2559) แต่จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองนั้นพบว่า ส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยเกี่ยวกับทางด้านจิตวิทยา และวิชาสุขศึกษา ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจว่า สาระการเรียนรู้อื่นๆ สามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในด้านการตระหนักรู้ในตนเองได้หรือไม่ และเนื่องจากผู้วิจัยมีความสนใจในด้านเทคโนโลยีเกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว จึงสนใจว่าจะสามารถจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองได้หรือไม่อย่างไร

การนำเทคโนโลยีการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่สร้างประสบการณ์ที่มีความหมาย

โดยการแสดงความคิดมุมมองตนเองในลักษณะเนื้อหาดิจิทัล ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากการสร้างสรรค์ เรื่องเล่ามีการแลกเปลี่ยนแบ่งปันที่ทำให้มีความเข้าใจผู้อื่นมากขึ้น (Barber et al., 2015; Williams et al., 2006; เนาวนิตย์ สงคราม, 2554) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้มากกว่า เรื่องราว จากการเล่าเรื่องในรูปแบบดิจิทัลอีกทั้งมีมิติของตัวละคร สถานการณ์และการสร้างความเข้าใจ ความคิดและความรู้แบบองค์รวม ความเชื่อมโยงและความหมายผสมผสานอยู่ในเรื่องเล่า ทำให้เกิดการเรียนรู้ ความเข้าใจผ่านเรื่องราว มีประสิทธิภาพมากขึ้น และยังช่วยฝึกทักษะของผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21 ในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นความคิดสร้างสรรค์ การค้นคว้าข้อมูลสารสนเทศ การคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหาและการตัดสินใจ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การสื่อสารและการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ด้านดิจิทัล (เนาวนิตย์ สงคราม, 2554)

การเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Storytelling) มีที่มาจากการสอนด้วยการเล่าเรื่อง (Story telling) ซึ่งเป็นวิธีการสอนรูปแบบหนึ่ง (Pederson, 1995) เป็นวิธีง่าย ๆ แต่มีส่วนช่วยในการที่จะช่วยผู้เรียนในการเรียนรู้ภาษาที่ซับซ้อน (ภาษาที่ไม่ใช่ภาษาแม่) การจัดลำดับความคิดในโลกแห่งความเป็นจริงโดยการสร้างเรื่องราว (Bruner, 1990; Gils, 2005) ซึ่งแรกเริ่มเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านการเล่าเรื่องด้วยการพูด แต่หลังจากสื่อดิจิทัลได้เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว วัฒนธรรมของคนก็เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย การส่งข้อความผ่านสังคมออนไลน์ รับส่ง ข้อมูลข่าวสารฉับไวขึ้น สื่อดิจิทัล มีบทบาทและอิทธิพลต่อมนุษย์ในปัจจุบันมากขึ้น นอกจากนี้ช่องทางเพื่อการสื่อสาร ซึ่งสามารถใช้ได้ในทุกรายวิชา แต่สำหรับภาษาอังกฤษนั้นถือว่าเป็นภาษาที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย จึงเหมาะแก่การนำมาจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน และเหมาะสมสำหรับผู้เรียนทุกระดับ แม้กระทั่งเด็กประถมศึกษาตอนต้น ซึ่งทำให้นักเรียนได้ฝึกการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร โดยอาจจะมีความเป็นที่ยึดในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ แต่ผู้เรียนสามารถฝึกการจัดระบบความคิด ในการนำเสนอเรื่องราว และความคิดที่แปลกใหม่ที่แตกต่างและมีความหมาย (Robin & Pierson, 2005) การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย มีการจัดตั้ง Center of Digital Storytelling ในหลายประเทศแห่งแรกเริ่มก่อตั้งศูนย์ในประเทศอังกฤษและสหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ. 1980 การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลได้ถือกำเนิดโดย Lambert and the Atchley ที่ Center of Digital Storytelling in Berkeley, California

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เป็นการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลที่มีลักษณะการเล่าเรื่องเป็นเรื่องราวส่วนตัว มีเรื่องราวมาจากมุมมองของตนเอง จากการค้นพบตนเอง การใคร่ครวญและรู้จักตนเอง รวมทั้งจากการรับฟังจากผู้อื่นอีกด้วย ซึ่งผู้เล่าเรื่องต้องการจะสื่อสารกับผู้ชมโดยการใช้ภาพ น้ำเสียงของผู้เล่าเรื่อง คำบรรยาย ดนตรีประกอบ เพื่อให้ผู้ชมพบกับเรื่องราวบางสิ่งบางอย่างที่เกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวของผู้เขียน โดยทั่วไปแล้วการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้เล่าเรื่องส่วนตัวมักเป็นวิดีโอสั้นๆ ความยาวประมาณ 3-5 นาที (Galen, 2017; Robin, 2008; University of

Minnesota, 2021; WeVideo, 2019) โดยมีขั้นตอนการเล่าเรื่อง 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ชั้นเตรียมการ 1.1 แนะนำบทเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว 1.2 เตรียมผู้เรียนด้านการถ่ายภาพและเทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล 1.3 เตรียมผู้เรียนด้านการตัดต่อภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1.4 เตรียมผู้เรียนด้านการสืบค้นข้อมูล 2) ชั้นวางแผน 2.1 การเลือกหัวข้อ 2.2 การค้นหาตนเอง (Self-Research/ Self-Explore/ Self-Reflection) 2.3 การกำหนดโครงเรื่อง 3) ชั้นดำเนินการ 3.1 การเขียนบทและการเขียน storyboard 3.2 การสร้างและตัดต่อชิ้นงาน 3.3 การปรับปรุงชิ้นงาน 4) ชั้นประเมินผล 4.1 การนำเสนอ 4.2 การประเมินผล 5) ชั้นเผยแพร่ 5.1 การเผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์ 5.2 การต่อยอดความรู้ (EdTechTeacher, 2014; Sylvester & Greenidge, 2009; University of Minnesota, 2021; เนวนินิตย์ สงคราม, 2554; ภัทรี ภัทรโสภสกุล, 2561)

นอกจากนี้ EdTechTeacher (2014) ยังกล่าวว่า การเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ยังสามารถก่อให้เกิดทักษะต่างๆ แก่ผู้เรียนมากมาย ได้แก่ การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaboration Learning) ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and innovation) ตัวแทนทางความคิดที่หลากหลาย (Multiple representation) แรงจูงใจ (Motivation) ละเอียดอ่อนเชิงวัฒนธรรม (Cultural sensitivity) ความเท่าเทียมกันทางเพศ (Gender equality) ความพยายามในการเรียนรู้ (Cognitive effort) ผลสะท้อนกลับ (Feedback) การควบคุมตนเองของผู้เรียน (Learner control) ความยืดหยุ่น (Flexibility) กิจกรรมการเรียนรู้ (Learner activity) การประเมินความรู้ที่ผ่านมา (Valuation of previous knowledge) คุณค่าของประสบการณ์ที่ได้รับ (Experiential value) การจัดการความรู้ (Knowledge organization) และ อภิปัญญา (Metacognition)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อเป็นแนวทางการนำเทคโนโลยีการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียน ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่สร้างประสบการณ์ที่มีความหมาย โดยการสะท้อนตนเอง ตามมุมมองของตนเอง ในลักษณะเนื้อหาการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากการสร้างสรรค์เรื่องเล่าเกี่ยวกับเรื่องราวส่วนตัว ในสื่อวิดีโอให้มีความสมบูรณ์ สวยงามและสมจริงตามจินตนาการของผู้สร้าง ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนในปัจจุบัน มีจุดเด่นดึงดูดความสนใจสำหรับผู้เรียนผ่านอุปกรณ์หรือสื่อที่สามารถมองเห็น กระบวนการสร้างสรรค์ ทั้งก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และทำให้เกิดผลตอบรับจากความคิดไปสู่การสร้างความคิดทำให้กระบวนการเรียนรู้สนุกไม่น่าเบื่อ และเป็นกิจกรรมที่ต้องการเล่าเรื่องของตนเองด้วย

ความรู้สึกจากประสบการณ์ชีวิตของตนเอง มีการแลกเปลี่ยนแบ่งปันจากผู้อื่นทำให้มีความเข้าใจตนเอง ตระหนักรู้ในตนเองและผู้อื่นมากขึ้น

1.2 คำถามในการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีขั้นตอนอะไรบ้าง
2. พฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอยู่ในระดับใด
3. ระดับการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียนอยู่ในระดับอยู่ในระดับใด
4. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอยู่ในระดับใด

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเอกสาร ทฤษฎี แนวคิด หลักการ รูปแบบ เกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
4. เพื่อศึกษาการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียน
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
6. เพื่อนำเสนอการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.4 สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว มีค่าเฉลี่ยของคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.5 ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากร

1.1) ประชากรที่ใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

1.2) ประชากรที่ใช้ในการศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน

1.3) ประชากรที่ใช้ในการรับรองประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

2. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วยกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม ดังนี้

1.1) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน จำนวน 1 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 1 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน

1.2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนลาซาลไฮดรินครสวรรค์ จำนวน 50 คน

1.3) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการรับรองประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน จำนวน 2 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 2 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน

1.6 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ การตระหนักรู้ในตนเอง



1.7 กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

1.8 คำอธิบายกรอบแนวคิดการวิจัย

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล การนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล โดยใช้ภาพนิ่งหรือภาพวาด ภาพวิดีโอ บทบรรยาย เสียงประกอบ และเทคนิคพิเศษ ในหัวข้อที่หลากหลาย น่าสนใจดึงดูดความสนใจ และอารมณ์จากผู้ชมได้ ผ่านมุมมองการเล่าเรื่องของผู้สร้าง (Meadows, 2003; Porter, 2004; The Digital Storytelling Association, 2002; เนาวนิตย์ สงคราม, 2554) มีองค์ประกอบของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ดังนี้ 1) มุมมองในแบบของผู้เล่า 2) ดึงความคิดสร้างสรรค์ 3) เนื้อหาที่ใช้สื่ออารมณ์ 4) ให้ประสบการณ์ 5) สื่อสารให้คิดมากกว่าการบอกเล่า 6) จังหวะในการนำเสนอ 7) น้ำเสียงของผู้เล่า (Mertler, 2001; เนาวนิตย์ สงคราม, 2554) และมีขั้นตอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ดังนี้ 1) ขั้นตอนเตรียมการ 2) การระดมสมอง วางแผน รวบรวมข้อมูล 3) วางเค้าโครงของเนื้อหาและนำเสนอโครงร่างของงาน 4) การดำเนินงาน 5) การรวบรวมและสร้างสรรค์งาน 6) นำเสนอเรื่องราว (Brenner & Elden, 2009; EdTechTeacher, 2014; Gils, 2005; Jonassen & Hernandez-Serrano, 2002; Yuksel et al., 2011; เนาวนิตย์ สงคราม, 2554)

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เป็นเรื่องเล่าแบบดิจิทัลที่มีลักษณะการเล่าเรื่องเป็นเรื่องเล่าส่วนตัว มีเรื่องราวมาจากมุมมองของตนเอง จากการค้นพบตนเอง การใคร่ครวญและรู้จักตนเอง รวมทั้งจากการรับฟังจากมุมมองของผู้อื่นอีกด้วย ซึ่งผู้เล่าเรื่องต้องการจะสื่อสารกับผู้ชมโดยการใช้ภาพ น้ำเสียงของผู้เล่าเรื่อง คำบรรยาย ดนตรีประกอบ เพื่อให้ผู้ชมพบกับเรื่องราวบางสิ่งบางอย่างที่เกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวของผู้เขียน โดยทั่วไปแล้วการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้เรื่องส่วนตัวมักเป็นวิดีโอสั้นๆ ความยาวประมาณ 3-5 นาที (Galen, 2017; Robin, 2008; University of Minnesota, 2021; WeVideo, 2019) โดยมีขั้นตอนการเล่าเรื่อง 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนเตรียมการ 1.1 แนะนำบทเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว 1.2 การตั้งเป้าหมาย 1.3 เตรียมผู้เรียนด้านการถ่ายภาพและเทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล 1.4 เตรียมผู้เรียนด้านการตัดต่อภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1.5 เตรียมผู้เรียนด้านการสืบค้นข้อมูล 2) ขั้นตอนวางแผน 2.1 การเลือกหัวข้อ 2.2 การค้นหาตนเอง (Self-Research/ Self-Explore/ Self-Reflection) 2.3 การกำหนดโครงเรื่อง 3) ขั้นตอนดำเนินการ 3.1 การเขียนบทและการเขียนstoryboard 3.2 การสร้างและตัดต่อชิ้นงาน 3.3 การปรับปรุงชิ้นงาน 4) ขั้นตอนประเมินผล 4.1 การนำเสนอ 4.2 การประเมินผล 5. ขั้นตอนเผยแพร่ 5.1 การเผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์ 5.2 การต่อยอดความรู้ (EdTechTeacher, 2014; Eurich, 2018; Syed Hassan et al., 2015; Sylvester & Greenidge, 2009; University of Minnesota, 2021; เนาวนิตย์ สงคราม, 2554; ภัทรี ภัทรโสภสกุล, 2561)

การตระหนักรู้ในตนเอง คือ คุณลักษณะภายในที่เกี่ยวข้องกับสภาพของจิตใจ อารมณ์ความรู้สึก การรับรู้ การเข้าใจ มีความเข้าใจในจุดเด่นและจุดด้อยของตน และการยอมรับในตนเอง สามารถวัดประเมินได้โดยใช้แบบวัดประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง (Duval & Wicklund, 1972;

Morin, 2011; Salovey & Mayer, 1990; Steiner-Khamsi, 2014; Taylor, 2010; กรมสุขภาพจิต, 2543; ทศนีย์ สุริยะไชย, 2554; ยอดแก้ว แก้วมิ่งสา, 2554; สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2559) โดยมีองค์ประกอบ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การตระหนักรู้ในอารมณ์ (Emotional awareness) 2) การประเมินตนเอง (Self-assessment) และ 3) ความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-confidence) 4) การตั้งเป้าหมาย (Goal Setting) (Eurich, 2018; Goleman, 1998; Syed Hassan et al., 2015; Taylor, 2010; ยอดแก้ว แก้วมิ่งสา, 2554; สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2554a)

1.9 คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling) หมายถึง การนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล โดยใช้ภาพนิ่งหรือภาพวาด ภาพวีดิทัศน์ บทบรรยาย เสียงประกอบ และเทคนิคพิเศษ ในหัวข้อที่หลากหลาย น่าสนใจดึงดูดความสนใจ และอารมณ์จากผู้ชมได้ ผ่านมุมมองการเล่าเรื่องของผู้สร้าง

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว (Digital Storytelling as Personal Narrative) หมายถึง เรื่องเล่าแบบดิจิทัลที่มีลักษณะการเล่าเรื่องเป็นเรื่องราวส่วนตัว มีเรื่องราวมาจากมุมมองของตนเอง จากการค้นพบตนเอง การใคร่ครวญและรู้จักตนเอง รวมทั้งจากการรับฟังจากผู้อื่นอีกด้วย ซึ่งผู้เล่าเรื่องต้องการจะสื่อสารกับผู้ชมโดยใช้ภาพ น้ำเสียงของผู้เล่าเรื่อง คำบรรยาย ดนตรีประกอบ เพื่อให้ผู้ชมพบกับเรื่องราวบางสิ่งบางอย่างที่เกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวของผู้เขียน โดยทั่วไปแล้วการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้เล่าเรื่องส่วนตัวมักเป็นวิดีโอสั้นๆ ความยาวประมาณ 3-5 นาที โดยมีขั้นตอนการเล่าเรื่อง 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ

1.1 แนะนำบทเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เป็นการเตรียมความพร้อมแก่ผู้เรียนในด้านเนื้อหาเกี่ยวกับ ความหมาย ความสำคัญ ขั้นตอนและวิธีการ ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว

1.2 การตั้งเป้าหมาย เป็นการให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมาย ทิศทาง การวางแผนการเรียน และการดำเนินชีวิต เช่น การตั้งเป้าหมายที่จะรู้จักและเข้าใจตนเองให้ดีขึ้น เป็นต้น

1.3 เตรียมผู้เรียนด้านการถ่ายภาพและเทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล เป็นการเตรียมตัวผู้เรียนด้านความรู้พื้นฐานของการถ่ายภาพดิจิทัล เช่น คุณลักษณะและหน้าที่ของกล้องดิจิทัล เทคนิคต่างๆ การนำภาพไปใช้และประโยชน์ของกล้องดิจิทัล เป็นต้น ตลอดจนการให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง เพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญ

1.4 เตรียมผู้เรียนด้านการติดต่อภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นการเตรียมผู้เรียนด้านความรู้เกี่ยวกับวิธีการและเทคนิคการติดต่อภาพ/วิดีโอด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น และฝึกผู้เรียนในการลงมือติดต่อและสร้างชิ้นงานจริง

1.5 เตรียมผู้เรียนด้านการสืบค้นข้อมูล เป็นการเตรียมผู้เรียนในด้านความรู้เกี่ยวกับวิธีการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ บอกประโยชน์ของการสืบค้นข้อมูลอย่างถูกต้อง และฝึกค้นหาข้อมูลได้ด้วยตนเอง

2. ชั้นวางแผน

2.1 การเลือกหัวข้อ เป็นการกำหนดหรือเลือกเรื่องเล่าที่ตนเองสนใจ หรือผู้สอนกำหนดให้ เพื่อจะได้วางแผนเล่าเรื่องราวส่วนตัวได้ตรงกับหัวเรื่อง

2.2 การค้นหาตนเอง (Self-Research/ Self-Explore/ Self-Reflection) เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากในการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว เพราะผู้เล่าเรื่องจะต้องทำการค้นหาตนเองจะต้องรู้จักตนเองในเรื่องที่จะเล่าให้ดีกว่าก่อน โดยการ:

- ค้นคว้าตนเอง (Self-Research) เพื่อให้ผู้เล่าได้รู้จักตนเองอย่างลึกซึ้ง ผู้เล่าเรื่องจะต้องใช้เวลาอยู่กับตนเองอย่างมากในการคิดทบทวนตนเองในมิติต่างๆ เช่น ด้านการเรียน/ด้านสังคมภายในโรงเรียน/ด้านครอบครัว ที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ มิตรภาพ อุปสรรคหรือปัญหาต่างๆ ประสบการณ์ชีวิต ช่วงวันเวลาที่สำคัญๆของชีวิต กิจกรรมต่างๆ ข้อดีและข้อด้อยของตนเอง ใช้จินตนาการ นึกภาพตามเรื่องราว รับฟังอารมณ์และความรู้สึกของตนเองในช่วงนั้นๆ เพื่อว่าจะได้นำภาพและเสียงของอารมณ์ที่เกิดขึ้นนั้นไปใช้ในขั้นตอนของการเลือกภาพและเสียงประกอบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวได้ และสุดท้ายผู้เล่าเรื่องควรจะมีจดบันทึกสิ่งที่ตนเองค้นพบไว้เสมอ

- สำรวจตนเอง (Self-Explore) เมื่อผู้เล่าค้นคว้าตนเองเสร็จแล้ว ในขั้นนี้ผู้เล่าเรื่องจะทำการสำรวจตนเองโดยการสนทนาหรือการสัมภาษณ์ เกี่ยวกับทัศนคติ มุมมอง ประสบการณ์ชีวิต ความสัมพันธ์ เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยความตั้งใจและยอมรับ บุคคลเหล่านั้นอาจจะเป็นเพื่อน ผู้สอนในโรงเรียน หรือพ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติพี่น้องในครอบครัวของตนเอง และสุดท้ายผู้เล่าเรื่องควรจะมีจดบันทึกสิ่งที่ตนเองค้นพบไว้เสมอ

- สะท้อนคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self-Reflection) เป็นการหยุดเพื่อสะท้อนเรื่องราวต่างๆ ของตนเอง โดยการอ่านทบทวนจากสิ่งที่ตนเองได้จดบันทึก สังเกตตนเอง วิเคราะห์ตนเอง ไตร่ตรองตนเอง แล้วสะท้อนเรื่องราวของตนเองให้ลึกซึ้งอีกครั้ง แล้วค่อยๆ แล้วเขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการค้นหาตนเองอีกครั้ง ซึ่งวิธีนี้จะช่วยทำให้ผู้เล่าเรื่องได้ตระหนักรู้ และเห็นมุมมองใหม่ที่เกิดขึ้นกับตนเองจริงๆ พร้อมทั้งจะแบ่งปันเรื่องราวส่วนตัวที่แท้จริงของตนเองให้แก่ผู้อื่นได้รับฟัง และพร้อมที่จะนำเรื่องราวนั้นไปเขียนโครงร่างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวในลำดับต่อไป

2.3 การกำหนดโครงเรื่อง ผู้เล่าเรื่องจะต้องเขียนเรื่องราวสั้นๆ ของตนเองที่เกี่ยวกับหัวเรื่องที่ตนเองเลือก หรือตามที่ถูกกำหนดไว้ให้ในเชิงที่สร้างสรรค์และเคารพในสิทธิส่วนบุคคล โดยจะต้องศึกษาองค์ประกอบในการเขียนโครงเรื่องดังต่อไปนี้

- การกำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) เป็นจุดสำคัญที่สุดในการเล่าเรื่อง คือความคิดหรือมุมมองของผู้เล่าเรื่อง โดยผู้เล่าเรื่องจะต้องนึกต่อว่าข้อความอะไรที่กำลังจะสื่อสารออกไป ซึ่งคำตอบของคำถามนี้จะช่วยให้ผู้เล่าเรื่องวางกรอบเรื่องได้ และจะทำให้ผู้เล่าเรื่องสามารถเล่าเรื่องได้สั้นและกระชับได้

- การสร้างคำถามที่ดึงความสนใจ (Dramatic question) เป็นการสร้างคำถามสำคัญที่จะทำให้ผู้ชมสนใจ และสร้างแก่นหลักของเรื่อง ส่วนใหญ่แล้วมักจะมีคำถามในตอนต้นเรื่อง ซึ่งประโยคนี้จะสร้างคำถามในใจของผู้ชมเรื่องนี้ ก่อนจะได้รับคำตอบในตอนท้ายเรื่อง

- การสร้างเนื้อหาที่เปี่ยมไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก (emotional content) การทำให้เรื่องราวนั้นสมจริง จะต้องเล่าเรื่องจากอารมณ์ ความรู้สึก แก่นแท้หรือหัวใจของเรื่องนั้นๆ ของผู้เล่าเอง

- การใช้น้ำเสียง (voice) เสียงคือองค์ประกอบที่ช่วยสร้างชีวิตให้แก่สคริปต์ ซึ่งเสียงของแต่ละคนนั้นต่างกัน ถ้อยคำในสคริปต์จะสื่อสารถึงข้อมูลที่เราอยากส่งถึงผู้ชม แต่เราสื่อสารความรู้สึกผ่านเสียง ซึ่งโทนเสียงประกอบด้วย ระดับเสียง ความเร็ว จังหวะ ทำนอง สำเนียง

3. ขั้นตอนการ

3.1 การเขียนบทและการเขียน storyboard เป็นการนำโครงเรื่องของผู้เล่าเรื่องที่ได้เขียนไว้แล้วนั้น มาสร้างเป็นบทและเขียนเป็น storyboard

3.2 การสร้างและตัดต่อชิ้นงาน เป็นการนำภาพ เสียง วิดีโอ ที่ได้ถ่ายทำหรือค้นคว้า มาสร้างเรื่องราวตามบทและstoryboard ที่ได้เขียนไว้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น Window movie maker, iMovie, Sony Vegas เป็นต้น โดยใช้เทคนิคการตัดต่อต่างๆ เพื่อให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เช่น การเลือกใช้รูปภาพและวิดีโอประกอบ การใช้ข้อมูลที่ปริมาณพอเหมาะและเข้าใจง่าย การใช้จังหวะในการเล่าเรื่อง การใช้ดนตรีประกอบ เป็นต้น

3.3 การปรับปรุงชิ้นงาน เป็นการนำผลงานที่ตัดต่อเสร็จแล้วนำไปให้ผู้สอนประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านเนื้อหา และตรงตามวัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวหรือไม่ แล้วนำคำแนะนำมาปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้นก่อนการนำไปเสนอและเผยแพร่เรื่องราว

4. ชั้นประเมินผล

4.1 การนำเสนอ เป็นการให้ผู้เล่าเรื่องได้นำเสนอผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวต่อเพื่อนๆ ในห้องเรียน

4.2 การประเมินผล เป็นการประเมินผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่อง ส่วนตัวของผู้เรียนโดยผู้สอน หรืออาจจะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินด้วยก็ได้

5. ชั้นเผยแพร่

5.1 การเผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์ โดยผู้เล่าเรื่องเป็นผู้นำชิ้นงานของตนเองเผยแพร่ ลงเว็บไซต์/YouTube/ Facebook เป็นต้น เพื่อให้บุคคลภายนอกได้รับรู้

5.2 การต่อยอดความรู้ หลังจากผู้เล่าเรื่องได้นำผลงานเผยแพร่ลงในเว็บไซต์/ YouTube/Facebook เรียบร้อยแล้ว ผู้เล่าเรื่องควรรับฟังข้อเสนอแนะ (Feedback) หรือการ แลกเปลี่ยนความรู้จากมุมมองที่อาจแตกต่างออกไปของบุคคลภายนอกชั้นเรียนที่เข้ามาชมผลงาน แล้วนำผลตอบรับต่างๆ เหล่านั้นมาพิจารณาเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่นำเสนอในครั้ง ต่อๆ ไป นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกผู้เล่าเรื่องให้เคารพความคิดเห็นของผู้อื่นอีกด้วย

การตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Awareness) หมายถึง คุณลักษณะภายในที่เกี่ยวข้องกับ สภาพของจิตใจ อารมณ์ความรู้สึก การรับรู้ การเข้าใจ และการยอมรับในตนเองและผู้อื่น สามารถวัด ประเมินได้โดยใช้แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเอง โดยมีองค์ประกอบ 4 องค์ประกอบ ได้แก่

1) การตระหนักรู้ทางอารมณ์ (Emotional Awareness) คือ การรับรู้ถึงความสัมพันธ์กัน ระหว่างความคิด อารมณ์ และการกระทำของตนเอง รู้สาเหตุที่มาของอารมณ์ซึ่งนำไปสู่การสร้าง ความเข้าใจในอารมณ์ของตนเอง รู้จักยอมรับในความแตกต่างทางความคิด ความรู้สึก จนสามารถ บอกถึงความรู้สึก คุณลักษณะของตนเองได้ สามารถปรับอารมณ์ของตนเองได้อย่างเหมาะสม รู้จัก รักและเห็นคุณค่าของตนเอง

2) การประเมินตนเอง (Self-Assessment) คือ การรู้จักวิเคราะห์ข้อดีและข้อไม่ ดี ความสามารถ ความถนัด อุปนิสัยของตนเอง อย่างตรงไปตรงมา และมีการเรียนรู้และรู้จักพัฒนา ตนเองจากประสบการณ์ได้อย่างต่อเนื่อง

3) ความเชื่อมั่นในตนเอง (Self Confidence) คือ ความมั่นใจ ความภูมิใจในความสามารถ และศักยภาพของตนเอง รู้จักยอมรับในด้านดีและด้านไม่ดีของตนเอง รู้จักแสดง ความคิดที่เป็นเหตุเป็นผล

4) การตั้งเป้าหมาย (Goal Setting) หมายถึงการตั้งเป้าหมายที่ชัดเจนในการทำกิจกรรม ต่างๆ รวมทั้งการตั้งเป้าหมายของชีวิตอีกด้วย

โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) แบบมาตราส่วน ประมาณค่าของลิเคิร์ต (Likert rating scale) กำหนดระดับ 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด (5 คะแนน) มาก (4 คะแนน) ปานกลาง (3 คะแนน) น้อย (2 คะแนน) และน้อยที่สุด (1 คะแนน)

1.10 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ประโยชน์ด้านผู้สอน คือ ได้การจัดการเรียนรู้ที่ทันสมัยสอดคล้องกับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียน

2. ประโยชน์ด้านผู้เรียน คือ จะได้มีพัฒนาการในด้านการตระหนักรู้ในตนเองซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของทักษะชีวิต ได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เข้าใจพฤติกรรมและความรู้สึกของตนเองมากขึ้น โดยบูรณาการกับเทคโนโลยีการศึกษาการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว ที่สามารถส่งผลให้ผู้เรียนตระหนักรู้ในตนเองมากขึ้นอย่างเต็มศักยภาพและสามารถนำไปสู่การดำรงชีวิตในสังคมอย่างมีคุณภาพ



บทที่ 2

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน
2. แนวคิดเกี่ยวกับการตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Awareness)
3. แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling)
4. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว (Digital Storytelling as Personal Narrative)
5. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนรู้
6. แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

1.1 ความหมายของการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนมีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

Anderson (1997) ให้ความหมายของรูปแบบการสอนว่า เป็นกระบวนการในการจัดการเรียนการสอนที่ออกแบบขึ้นเพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องการ

Joyce et al. (2009) ได้กล่าวถึงความหมายของรูปแบบการสอนว่า หมายถึง แผน หรือแบบแผนที่สามารถใช้เพื่อการสอนในห้องเรียน หรือการสอนที่เป็นกลุ่มย่อย รูปแบบการสอนแต่ละรูปแบบจะสามารถทำให้เกิดแนวทางในการออกแบบการเรียนการสอนที่มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่วางไว้

ทิตนา เขมมณี (2553) ได้กล่าวถึงความหมายของรูปแบบการเรียนการสอนว่าหมายถึงแบบแผนการดำเนินการสอนที่ได้รับการจัดเป็นระบบอย่างสัมพันธ์สอดคล้องกับทฤษฎีหลักการเรียนรู้หรือการสอนที่รูปแบบนั้นเชื่อถือและได้รับการพิสูจน์ทดสอบว่ามีประสิทธิภาพสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายเฉพาะที่รูปแบบนั้นโดยทั่วไปแบบแผนการดำเนินการสอนดังกล่าว จะประกอบด้วยทฤษฎีหลักการที่รูปแบบนั้นยึดถือและกระบวนการสอนเฉพาะอันจะนำ ผู้เรียนไปสู่

จุดมุ่งหมายเฉพาะที่รูปแบบนั้นกำหนดไว้ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นแบบแผนหรือแบบอย่างในการจัดและดำเนินการสอนอื่น ๆ ที่มีจุดมุ่งหมายเฉพาะ เช่นเดียวกันได้

สรุป รูปแบบการเรียนการสอน หมายถึง แบบแผนการเรียนการสอนที่ได้วางแผนอย่างเป็นระบบเพื่อดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยสอดคล้องกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ และการดำเนินการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพที่สัมพันธ์กับทฤษฎีการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้เกิดผลลัพธ์สูงสุดกับตัวผู้เรียน

1.2 องค์ประกอบสำคัญของรูปแบบการเรียนการสอน

Anderson (1997) กล่าวว่า องค์ประกอบที่สำคัญของรูปแบบการสอน ประกอบด้วย

1. หลักการของรูปแบบการสอน กล่าวถึงความเชื่อ และแนวคิดทฤษฎีเป็นพื้นฐานของรูปแบบการสอน โดยหลักการของรูปแบบการสอนจะเป็นตัวชี้้นำการกำหนดจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และขั้นตอนการดำเนินงานในรูปแบบการสอน
2. เป้าหมาย และวัตถุประสงค์ เป็นสิ่งที่ผู้สอนระบุถึงความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน ได้แก่ การวางเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน หรือเป็นการระบุเป้าหมายในการทำงานของผู้เรียน เพื่อให้ประสบผลสำเร็จในการดำเนินการ
3. สารการเรียนรู้ ประกอบด้วยเนื้อหา และกระบวนการในการเรียนรู้ที่ผู้สอนจะใช้ในการวางแผนการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน
4. การสอน สื่อ และแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ช่วยให้การปฏิบัติแต่ละขั้นตอนของการใช้รูปแบบการสอนประสบผลสำเร็จ สามารถพัฒนาผู้เรียนได้จริง และตรงตามทีรูปแบบการสนอนนั้น ๆ ได้กำหนดไว้
5. การวัดและประเมินผล เป็นการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบ โดยการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน และทราบประสิทธิผลของรูปแบบที่มีต่อการเรียนรู้ และกระบวนการทั้งหมดของรูปแบบการสอน

Joyce et al. (2009) กล่าวว่า องค์ประกอบของรูปแบบการสอนมีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 ประการ คือ

1. แนวคิด และหลักการของรูปแบบ ซึ่งจะเป็นตัวชี้้นำในการกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และขั้นตอนการดำเนินการเพื่อให้เป็นไปตามรูปแบบการสนอนนั้น ซึ่งจะอาศัยความเชื่อ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบรูปแบบการสอน
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการสอนเป็นความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดขึ้นจากการใช้รูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น
3. เนื้อหา เป็นเนื้อหาหรือสารการเรียนรู้ที่จะใช้ในการเรียนการสอน
4. กิจกรรมการเรียนการสอน เป็นกิจกรรม วิธีการ และขั้นตอนของการปฏิบัติใน

การนำรูปแบบการสอนไปใช้

5. การวัดและประเมินผล เป็นส่วนสำคัญที่จะบอกถึงผลการดำเนินการตามรูปแบบการสอนที่บรรลุเป้าหมาย

ทศนา แคมมณี (2553) ได้กล่าวไว้ว่า รูปแบบการสอนจำเป็นต้องมีองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ ได้แก่

1. ปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิดหรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบการเรียนรู้ นั้น ๆ

2. การบรรยาย และอธิบายสภาพ หรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอน ที่สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือ

3. การจัดระบบ คือ มีการจัดองค์ประกอบ และความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของระบบหรือกระบวนการนั้น

4. การอธิบายหรือการให้ข้อมูล ที่เกี่ยวกับวิธีสอน และเทคนิคการสอนต่าง ๆ อันจะช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนนั้น ๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน 7 องค์ประกอบ ดังนี้

1. หลักการ
2. แนวคิดพื้นฐาน
3. วัตถุประสงค์
4. สาระการเรียนรู้
5. เนื้อหา
6. ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน
7. การวัดการประเมินผล

1.3 การบูรณาการรูปแบบการเรียนการสอน

เนาวนิตย์ สงคราม (2554) ได้นำเสนอการบูรณาการดิจิทัลวิดิทัศน์ กับการเรียนรู้ด้วยโครงการ กล่าวคือ เนื่องจากโครงการเป็นกิจกรรมการเรียนการสอน ที่ฝึกทักษะหลายๆ ด้านให้กับผู้เรียนระดับประถมศึกษา จนถึงมัธยมศึกษา และเหมาะสมกับบริบทของการนำดิจิทัลวิดิทัศน์มาช่วยในการจัดกิจกรรม เนื่องจากเป้าหมายของโครงการคือ การสร้างชิ้นงาน ซึ่งดิจิทัลวิดิทัศน์ สามารถออกแบบเป็นชิ้นงานที่เหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งการบูรณาการการเรียนการสอนดังกล่าวมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ
2. ขั้นวางแผน
3. ขั้นประเมินผล

4. ชี้นำเสนอ

5. ชื่นเผยแพร่

1.4 การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

Lage et al. (2000) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบหลัก 4 ประการของการออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. การวิเคราะห์ความต้องการ ประกอบด้วยการวิเคราะห์ปัญหา และการวิเคราะห์ขอบข่ายของปัญหา ตลอดจนความต้องการในการจัดการเรียนการสอน
2. การเลือก และจัดลำดับเนื้อหา ประกอบด้วยการวิเคราะห์งาน และการจัดลำดับของงานว่าในการจัดการเรียนการสอนนั้น ควรจะนำสาระใดไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นอันดับแรก สาระใดควรจะนำไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในอันดับต่อไป
3. การพัฒนาบทเรียน ประกอบด้วยการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน และการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน ที่จะใช้ในการสอนแต่ละครั้ง แล้วจึงทดลองใช้รูปแบบที่ได้ ออกแบบไว้
4. การประเมินผลการสอน เป็นขั้นตอนสำคัญที่ทำหลังจากได้ทดลองใช้รูปแบบการสอน ที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้ทราบถึงประสิทธิภาพของรูปแบบการสอนที่ได้พัฒนาขึ้น

หลักการของ Joyce et al. (2009) ในการพัฒนารูปแบบการสอน มีสาระสำคัญสรุปได้ดังนี้

1. รูปแบบการสอนต้องมีทฤษฎีรองรับ เช่น ทฤษฎีด้านจิตวิทยาการเรียนรู้
2. เมื่อพัฒนารูปแบบการสอนแล้ว ก่อนไปใช้อย่างแพร่หลายจะต้องมีการวิจัยเพื่อทดสอบทฤษฎี และตรวจสอบคุณภาพ เพื่อนำไปใช้ในสถานการณ์จริง และนำข้อค้นพบมาปรับแก้ไข
3. การพัฒนารูปแบบการสอน อาจออกแบบให้ใช้ได้อย่างกว้างขวางหรือเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะอย่างใดอย่างหนึ่ง
4. การพัฒนารูปแบบการสอน จะมีจุดมุ่งหมายหลักที่เป็นตัวตั้งในการพิจารณาเลือกรูปแบบไปใช้ กล่าวคือ ถ้าผู้ใช้นารูปแบบการสอนไปใช้ตรงตามจุดมุ่งหมายหลักก็จะทำให้เกิดผลสูงสุด แต่ก็สามารถนำ รูปแบบนั้นไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้ ถ้าเห็นว่าเหมาะสม

การพัฒนารูปแบบการสอนของ ทิศนา ขัมมณี (2553) ซึ่งมีความสอดคล้องกันกับ Joyce et al. (2009) ยังได้กล่าวไว้ว่า ในการพัฒนารูปแบบการสอนจะใช้แนวคิดของการจัดระบบ ซึ่งพอจะสรุปได้ดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมาย การพัฒนารูปแบบการสอนให้ชัดเจน
2. ศึกษาหลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดองค์ประกอบ และเห็นแนวทางในการจัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ของรูปแบบการสอน

3. ศึกษาสภาพการณ์ และปัญหาที่เกี่ยวข้อง เพื่อช่วยในการค้นหาองค์ประกอบที่สำคัญที่จะช่วยให้รูปแบบมีประสิทธิภาพ เมื่อนำไปใช้จริง ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ต้องนำมาพิจารณา การจัดองค์ประกอบต่าง ๆ และจัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้งหลายการนำข้อมูลจากความเป็นจริง มาใช้ในการสร้างรูปแบบจะช่วยขจัด หรือป้องกันปัญหา ซึ่งจะทำให้รูปแบบนั้นขาดประสิทธิภาพ

4. กำหนดองค์ประกอบของรูปแบบ ได้แก่ การพิจารณาว่ามีอะไรบ้างที่สามารถช่วยให้เป้าหมายหรือจุดมุ่งหมายบรรลุผลสำเร็จ ในขั้นตอนนี้ต้องอาศัยประสบการณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และความละเอียด รอบคอบ จึงจะสามารถกำหนดองค์ประกอบที่เอื้อให้รูปแบบการเรียนรู้นั้นประสบความสำเร็จได้

5. นำองค์ประกอบต่าง ๆ มาจัดเป็นหมวดหมู่เพื่อความสะดวกในการคิดและดำเนินการในขั้นต่อไป

6. จัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ พิจารณาว่าองค์ประกอบใดจะเป็นเหตุและเป็นผลขึ้นต่อกันในลักษณะใด สิ่งใดควรมาก่อนหลังสิ่งใดสามารถดำเนินการคู่ขนานไปได้ขั้นนี้เป็นขั้นที่อาจใช้เวลานานในการพิจารณา

7. สร้างความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ แสดงให้เห็นถึงผังจำลองขององค์ประกอบต่าง ๆ

8. ทดลองใช้รูปแบบ เพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้น

9. ประเมินผล การศึกษาผลที่เกิดขึ้นจากการทดลองใช้รูปแบบว่า ได้ผลตามเป้าหมายหรือ ใกล้เคียงกับเป้าหมายมากน้อยเพียงใด

10. ปรับปรุงรูปแบบ โดยนำผลการทดลองมาปรับปรุงรูปแบบให้ดียิ่งขึ้น

สรุป การพัฒนารูปแบบการสอน หมายถึง การกำหนดวัตถุประสงค์ แนวคิดและหลักการองค์ประกอบ และลำดับความสัมพันธ์ของแต่ละองค์ประกอบให้สอดคล้องกัน นำรูปแบบไปตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบ นำไปทดลอง ประเมินผล และปรับปรุงรูปแบบ

2. แนวคิดเกี่ยวกับการตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Awareness)

2.1 ความหมายของการตระหนักรู้ในตนเอง

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2559) ได้กำหนดองค์ประกอบของทักษะชีวิตที่สำคัญที่จะสร้างและพัฒนาให้เป็นภูมิคุ้มกันชีวิตให้แก่เด็กและเยาวชนไทยในสภาพสังคมปัจจุบันและเตรียมความพร้อมสำหรับอนาคตไว้ด้วยกัน 4 องค์ประกอบ และหนึ่งในองค์ประกอบเหล่านั้นคือ การตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Awareness) คือ การรู้ความถนัด ความสามารถจุดเด่น

จุดด้อยของตนเอง เข้าใจความแตกต่างของแต่ละบุคคล รู้จักตนเอง ยอมรับ เห็นคุณค่าและภาคภูมิใจ ในตนเองและผู้อื่น มีเป้าหมายในชีวิต และมีความรับผิดชอบต่อสังคม

Salovey and Mayer (1990) กล่าวว่า การตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Awareness หรือ Knowing one's emotions) คือ ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจความรู้สึก ความคิด และ อารมณ์ของตนเองได้ตามความเป็นจริง สามารถประเมินตนเองได้ มีความตรงไปตรงมา มีความ เชื่อมั่น รู้จักจุดเด่นและจุดด้อยของตนเอง มีสติเข้าใจในตนเอง

จากแนวคิดของ Duval and Wicklund (1972) ได้ให้ความหมายของการตระหนักรู้ใน ตนเอง (Self-Awareness) ว่า เป็นสภาวะของบุคคลในการตระหนักถึงตนเอง ในความคิดหรือใน ความมุ่งมั่นสนใจในตนเอง ในด้านต่างๆ เช่น อารมณ์ ความชอบ ความคิด ลักษณะนิสัย เจตคติ ความชอบ การรับรู้ ประสาทสัมผัส ความตั้งใจของตนเอง เป็นต้น

World Health and United Nations Children's (2000) ให้ความหมายว่า การตระหนักรู้ในตนเองเป็นการรับรู้คุณลักษณะภายในตนเอง เข้าใจจุดเด่นจุดด้อยและความแตกต่างระหว่าง บุคคลในปัจจัยต่าง ๆ อาทิ ระดับการศึกษา อายุ สปีชี

Taylor (2010) ได้กล่าวว่า ความตระหนักรู้ในตนเองคือกระบวนการในการประเมินด้าน อารมณ์ ด้านความรู้สึกต่อตนเองและด้านความรู้สึกที่มีต่อคนอื่น

Frisina (2011) อ้างถึง Health Administration Press ว่า การตระหนักรู้ในตนเอง คือ การรู้จักจัดการตนเองในด้านสติอารมณ์ การจัดการเกี่ยวกับความเครียด ความพึงพอใจ ความสุขใน การทำงานของตนเอง

Steiner-Khamsi (2014) นิยามว่า เป็นกระบวนการสร้างความรับรู้ในด้วยตนเอง กล่าวคือ เป็นการสร้างความรู้ความสามารถให้ดียิ่งขึ้นเพื่อค้นหาจุดเด่นและจุดด้อยของตนเอง ตลอดจนเป็น กระบวนการสร้างจิตสำนึกในตนเอง ซึ่งนำมาสู่การเป็นอัตลักษณ์ของตนเองในที่สุด

Eurich (2018) ได้กล่าวว่า การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวข้องกับความฉลาดทางอารมณ์ การรับรู้และการควบคุมอารมณ์ในตัวเองและผู้อื่นเป็นหลัก อีกทั้งยังครอบคลุมไปถึงลักษณะภายใน ของเราที่นอกเหนือไปจากอารมณ์ เช่น ค่านิยม ความสนใจ ความพอดี รูปแบบ ปฏิบัติกริยา และ ผลกระทบต่อผู้อื่น รวมถึงวิธีที่คนอื่นมองเห็นเรา

	ความตระหนักในตนเองภายนอกต่ำ	ความตระหนักในตนเองภายนอกสูง
ความตระหนักในตนเองสูง	INTROSPECTORS พวกเขาไม่มีความชัดเจนว่าพวกเขาเป็นใคร แต่ไม่ก้าวขา นุ่มนองของตนเองหรือค้นหาจุดบอดโดยรับคำติชมจาก ผู้อื่น สิ่งนี้สามารถทำลายความสัมพันธ์ของพวกเขา และจำกัดความสำเร็จของพวกเขา	AWARE พวกเขารู้ว่าตัวเองเป็นใคร ต้องการทำอะไร แสวงหาและให้คุณค่ากับความคิดเห็นของผู้อื่น มีคือจุดที่ผู้นำระดับตระหนักถึงประโยชน์ที่แท้จริงของ การตระหนักในตนเองอย่างเต็มที่
ความตระหนักในตนเองต่ำ	SEEKERS พวกเขายังไม่รู้ว่าตัวเองเป็นใคร ยินยอมเพื่ออะไร หรือกับของพวกเขามองพวกเขาอย่างไร เป็นผลให้ พวกเขาอาจรู้สึกสับสนหรือสับสนกับประสิทธิภาพ และความสัมพันธ์ของพวกเขา	PLEASERS พวกเขาสามารถจดจ่อกับการปรากฏตัวต่อผู้อื่นจน อาจมองข้ามสิ่งที่สำคัญสำหรับพวกเขา เมื่อเวลาผ่านไป พวกเขาอาจจะทำการเลือกที่ไม่ได้ให้บริการเพื่อ ความสำเร็จของตนเองและเป็นการเติมเต็ม

SOURCE DR. TASHA EURICH

© HBR.ORG

ภาพ 2.1 ต้นแบบการตระหนักรู้ในตนเองสี่ประการ ของ Eurich

กรมสุขภาพจิต (2543) ก็ได้มีการใช้คำว่า การตระหนักรู้ในตนเอง อีกคำหนึ่งว่า “การรู้จัก
 อารมณ์ตนเอง” กล่าวคือ เป็นความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) เป็นความสามารถในการรับรู้และเข้าใจ
 อารมณ์ทั้งของตนเองและผู้อื่น ตลอดจนสามารถปรับหรือควบคุมได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์
 โดยเน้นไปที่ด้านจิตใจ ตรงกับ Morin (2011) กล่าวว่า การตระหนักรู้ในตนเอง คือการเป็นตัวของ
 ตนเอง โดยเกิดขึ้นจาก อัตลักษณ์ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ
 เกี่ยวกับความเป็นตัวตนของตนเองในทุกๆ ด้าน ซึ่งมีผลผูกพันเชื่อมโยงกับทางด้านจิตใจ ยอดแก้ว
 แก้วมิ่งสา (2554) ได้ให้ความหมายของการตระหนักรู้ในตนเอง คือ ความสามารถในการรับรู้และ
 เข้าใจความรู้สึก มีความเข้าใจในจุดเด่นและจุดด้อยของตนเองโดยเห็นความแตกต่างของคนอื่น ซึ่งจะ
 สามารถแสดงอารมณ์ได้อย่างเหมาะสมในสถานการณ์ต่างๆ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่นำไปสู่การเข้าใจตนเอง
 ในด้านจิตใจ

จากการพิจารณาทบทวนวรรณกรรมนิยาม การตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Awareness)
 ความหมายส่วนใหญ่ระบุว่า การตระหนักรู้ในตนเองนั้นเป็นคุณลักษณะหรือคุณสมบัติอย่างหนึ่ง
 ภายในตนเอง โดยให้ความสำคัญไปในด้านสภาพจิตใจเป็นสำคัญโดยเชื่อมโยงกับสภาพอารมณ์ของแต่ละ
 บุคคล การตระหนักรู้ในตนเองนั้นจะส่งผลไปยังการแสดงออกทางพฤติกรรม อัตลักษณ์ และ
 ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ

ผู้วิจัยจึงสรุปว่า การตระหนักรู้ในตนเอง (self-awareness) หมายถึง คุณลักษณะภายในที่
 เกี่ยวข้องกับสภาพของจิตใจ อารมณ์ความรู้สึก การรับรู้ การเข้าใจ มีความเข้าใจในจุดเด่นและจุดด้อย
 ของตน และการยอมรับในตนเองและผู้อื่น

2.2 ความสำคัญของการตระหนักรู้ในตนเอง

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2554b) การที่ผู้เรียนมีความตระหนักรู้ในตนเองทำให้ผู้เรียนมีความยืดหยุ่นในตนเอง เข้าใจตนเองในทุกๆ สถานการณ์ มีบทเรียนชีวิตที่ดี สามารถปรับประยุกต์บทเรียนเข้ากับชีวิตประจำวันของตนเองได้อย่างเข้าใจ สามารถดำเนินชีวิตอย่างรอบคอบ รวมถึงมีภูมิคุ้มกันในตนเองที่ดี จนสามารถเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีได้ในอนาคต

พรรณพิมล หล่อตระกูล (2545) กล่าวถึงความสำคัญของการเข้าใจในตนเองว่า มีความสำคัญมาก โดยเฉพาะในช่วงวัยรุ่นและวัยที่กำลังย่างเข้าสู่ผู้ใหญ่ ทุกคนควรจะต้องมีการตระหนักรู้ในตนเองในระดับดี รู้จักอารมณ์ ความรู้สึก ความต้องการของตนเอง โดยความสามารถดังกล่าวนี้จะมีผลในการจัดการอารมณ์ของตนเองให้มีประสิทธิภาพที่ดี สามารถแก้ไขกับปัญหาและอุปสรรคในชีวิตหรือในครอบครัวได้ รวมทั้งความขัดแย้งทางอารมณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น นอกจากนี้การตระหนักรู้ในตนเองอาจหมายถึง การรู้บทบาทของตน บทบาทนั้นสามารถจะแปรเปลี่ยนไปตามลักษณะของสังคม สิ่งแวดล้อมและที่อาศัยอยู่ เช่น ครอบครัว สังคมโรงเรียน ที่ทำงาน เป็นต้น โดยการตระหนักรู้ในตนเองนั้นต้องคำนึงถึงบทบาทของตนเองเป็นสำคัญ โดยไม่ปล่อยให้ตนเองทำตามใจอารมณ์ ความรู้สึก หรือความต้องการของตนเองมากเกินไป

Salovey and Mayer (1990) กล่าวว่า การตระหนักรู้ในตนเอง มีความสำคัญต่อการรู้เท่าทันในอารมณ์ตน (Know one's emotions) โดยสังเกตรู้ว่าอารมณ์ของตนเองนั้นเป็นอย่างไรในแต่ละช่วงเวลา การรับรู้ถึงลักษณะอารมณ์ จะทำให้เกิดการรู้เท่าทันตนเองซึ่งนำไปสู่ความสามารถในการควบคุมตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ.

Ridley et al. (1992) การตระหนักรู้ในตนเองนั้นนำไปสู่การตัดสินใจที่ดีขึ้น Sutton et al. (2015) การตระหนักรู้ในตนเองสามารถทำให้เรามีความกระตือรือร้นมากขึ้น เพิ่มการยอมรับและส่งเสริมการพัฒนาตนเองในเชิงบวก

Weisinger and Cali (1999) ได้ให้ความสำคัญของการตระหนักรู้ในตนเองว่า เป็นกระบวนการให้ข้อมูลที่ตนเองมีอยู่ ได้แก่ ความรู้สึก อารมณ์ การรับรู้ การแสดงออก และความตั้งใจ ซึ่งจะช่วยให้เกิดความเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง ข้อมูลต่างๆ เหล่านี้จะช่วยให้เราเข้าใจในพฤติกรรม การสื่อสาร และการปฏิบัติของตนเอง หากมีการตระหนักรู้ในตนเองระดับสูงขึ้น เราจะสามารถตรวจสอบและสังเกตตนเองในการแสดงออกนั้นๆ ในลักษณะต่างๆ ได้ ส่วนการขาดการตระหนักรู้ในตนเองนั้นจะทำให้มีข้อมูลไม่เพียงพอต่อการใช้ตัดสินใจในสถานการณ์นั้นๆ ซึ่งอาจนำไปสู่การตัดสินใจที่ขาดประสิทธิภาพ ส่งผลต่ออุปสรรคในการตอบสนองต่อตนเองและต่อผู้อื่นในสถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไป

Silvia and O'Brien (2004) การตระหนักรู้ในตนเองช่วยให้เรามองเห็นสิ่งต่างๆ จากมุมมองของผู้อื่น ฝึกการควบคุมตนเอง ทำงานอย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิผล ตลอดจนมีความภาคภูมิใจในตนเอง

Lynn (2004) กล่าวไว้ว่า ความสำคัญของการตระหนักรู้ในตนเอง คือ ผู้ที่มีการตระหนักรู้ในตนเองในระดับสูง จะไม่มีความรู้สึกตกใจกับการตอบสนองทางอารมณ์ของตนเอง โดยบุคคลนั้นสามารถตรวจสอบตัวกระตุ้นอารมณ์ได้จากการตระหนักรู้ในตนเอง ซึ่งสภาวะนี้เป็นการฝึกฝนทางอารมณ์อีกรูปแบบหนึ่งด้วย

Saunders et al. (2007) กล่าวว่า การตระหนักรู้ในตนเอง สามารถเป็นประโยชน์อย่างมากต่อนักเรียนเด็กและวัยรุ่น ประโยชน์เดียวกันที่ทำให้เราทำงานได้มากขึ้นในที่ทำงาน สามารถทำให้นักเรียนมีประสิทธิผลมากขึ้นในห้องเรียนและที่บ้าน สามารถสื่อสารกับครูและเพื่อนได้ดีขึ้น มีความมั่นใจมากขึ้นและมีความพึงพอใจในการปฏิบัติงานมากขึ้น ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีความสุขและมีสุขภาพที่ดีขึ้นตามมาอีกด้วย

Saunders et al. (2007) การตระหนักรู้และเข้าใจเกี่ยวกับจุดแข็งและจุดด้อยของตนเอง และผู้อื่นเป็นความสามารถของแต่ละบุคคลที่จะส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ได้

Sutton et al. (2015) การตระหนักรู้ในตนเองสามารถทำให้เราทำงานได้ดีขึ้น เป็นนักสื่อสารที่ดีในที่ทำงาน เพิ่มความมั่นใจในตนเองและมีคุณภาพชีวิตที่เกี่ยวข้องกับงานที่ดีขึ้น

การตระหนักรู้ในตนเอง เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งในการพัฒนาคนให้มีความเจริญก้าวหน้าจากภายในเป็นรากฐาน มีความเกี่ยวข้องกันกับระบบความคิด การทำงาน ทั้งระหว่างตนเองและสังคม โดยการตระหนักรู้ในตนเองนั้นเป็นพื้นฐานของการพัฒนาตนเองเพื่อนำตนเองไปสู่ความสามารถหรือทักษะในด้านต่างๆ บุคคลผู้ซึ่งไม่รู้จักข้อดีของตนเอง ไม่รู้ศักยภาพของตนเอง หรือแม้แต่ข้อเสียของตนเอง จะทำให้เกิดอุปสรรคหรือปัญหาที่ขัดขวางไม่ให้ก้าวไปสู่ความเจริญก้าวหน้าความสำเร็จของชีวิตได้ ตรงกันข้ามกับผู้ที่รู้จักตนเองอย่างแท้จริง ย่อมสามารถกำหนดแนวทางในการ

	ตัวตน	สังคม
การยอมรับ	การตระหนักรู้ในตนเอง - การตระหนักรู้ทางอารมณ์ - การประเมินตนเอง - ความเชื่อมั่นในตนเอง	การตระหนักรู้ทางสังคม - การเข้าใจผู้อื่น - การตระหนักรู้ต่อองค์กร - ความมุ่งมั่นต่อการบริการ
การกำกับ	การจัดการตนเอง - การควบคุมตนเอง - การปรับตัว - แรงขับสู่ความสำเร็จ - ความคิดริเริ่ม	การจัดการความสัมพันธ์ - ความเป็นผู้นำสร้างแรงบันดาลใจ - การพัฒนาในมิติต่าง ๆ - การจัดการความขัดแย้ง - การทำงานเป็นทีม

ดำเนินชีวิตให้อยู่ในทิศทางที่มีความหมายตามที่ตนเองต้องการได้ รูปภาพ (Goleman et al., 2002) ต่อไปนี้

ภาพ 2.2 มิติความสัมพันธ์ของการตระหนักรู้ในตนเอง

จากประเด็นที่กล่าวมาแล้วนั้น ผู้วิจัยขอสรุปความสำคัญของการตระหนักรู้ในตนเองดังนี้

- 1) ช่วยให้สามารถควบคุมตนเอง โดยเฉพาะด้านของอารมณ์และความรู้สึกได้
- 2) ช่วยให้สามารถประเมินตนเอง ตรวจสอบตนเองในเหตุการณ์ต่างๆ ได้อย่างเท่าทัน และมีประสิทธิภาพที่ดี
- 3) เป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาตนเองและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีความสุข
- 4) เป็นการส่งเสริมให้มีสติรู้ตัว รู้เท่าทันตนเองเพื่อนำข้อดีของตนไปพัฒนาพฤติกรรมให้ดีขึ้นในทุกๆ โอกาส
- 5) เป็นบทเรียนชีวิตที่ช่วยสร้างภูมิคุ้มกันที่แข็งแกร่งต่อเหตุการณ์ที่เราความรู้สึกให้เราสามารถควบคุมตนเองได้ทุกเมื่อทุกเวลา
- 6) เป็นหนทางนำไปสู่ความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของชีวิต

2.3 องค์ประกอบของการตระหนักรู้ในตนเอง

Goleman (1998) ได้แบ่งองค์ประกอบของการตระหนักรู้ในตนเองออกเป็น 3 ด้าน คือ 1) ด้านการตระหนักรู้ทางอารมณ์ (Emotional Self-Awareness) 2) ด้านการประเมินตนเอง (Accurate Self-Awareness) 3) ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-Confidence)

1) การตระหนักรู้ทางอารมณ์ (Emotional Awareness) คือ การรับรู้ถึงความสัมพันธ์กันระหว่างความคิด อารมณ์ และการกระทำของตนเอง รู้สาเหตุที่มาของอารมณ์ซึ่งนำไปสู่การสร้าง ความเข้าใจในอารมณ์ของตนเอง รู้จักยอมรับในความแตกต่างทางความคิด ความรู้สึก จนสามารถบอกถึงความรู้สึก คุณลักษณะลักษณะของตนเองได้ สามารถปรับอารมณ์ของตนเองได้อย่างเหมาะสม รู้จัก รักและเห็นคุณค่าของตนเอง

2) การประเมินตนเอง (Self-Assessment) คือ การรู้จักวิเคราะห์ข้อดีและข้อไม่ดี ความสามารถ ความถนัด อุปนิสัยของตนเอง อย่างตรงไปตรงมา และมีการเรียนรู้และรู้จักพัฒนาตนเองจากประสบการณ์ได้อย่างต่อเนื่อง

3) ความเชื่อมั่นในตนเอง (Self Confidence) คือ ความมั่นใจ ความภูมิใจในความสามารถ และศักยภาพของตนเอง รู้จักยอมรับในด้านดีและด้านไม่ดีของตนเอง รู้จักแสดงความคิดที่เป็นเหตุเป็นผล

Taylor (2010) ได้สรุปองค์ประกอบของการตระหนักรู้ไว้ 2 องค์ประกอบ ดังนี้ คือ

1) การมองเห็นตนเอง คือ การรู้จักข้อดีและข้อด้อยของตนเอง รู้จักประเมินตนเองด้าน อารมณ์ ความต้องการ พร้อมทั้งรู้จักยอมรับ และภูมิใจในตนเอง

2) การเข้าใจตนเองจากการมองของคนรอบข้าง คือ การเข้าใจและยอมรับ จากการ ประเมินตนเองจากคนรอบๆ ข้างที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับตนเอง

Syed Hassan et al. (2015) ได้สรุปองค์ประกอบของการตระหนักรู้ไว้ 4 องค์ประกอบ ดังนี้ คือ

1) การตระหนักรู้ในอารมณ์ คือ สามารถบอกเกี่ยวกับอารมณ์ ความรู้สึกของตนเองได้ และรู้ผลของการแสดงออกทางอารมณ์นั้นๆ ได้

2) การประเมินตนเอง คือ การรู้จักจุดอ่อนและจุดแข็งของตนเอง และสามารถนำไป พัฒนาตนเองได้

3) ความเชื่อมั่นในตนเอง คือ การเชื่อมั่นในตนเอง และเชื่อมั่นในความสามารถของ ตนเอง ยอมรับในข้อดีและข้อไม่ดีของตนเอง

4) การตั้งเป้าหมาย คือ การตั้งเป้าหมายที่ชัดเจนในการทำกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งการ ตั้งเป้าหมายของชีวิตอีกด้วย

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2554b) ได้ระบุองค์ประกอบของการตระหนักรู้ใน ตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยมีการกำหนดพฤติกรรมทักษะชีวิตที่คาดหวัง และตัวชี้วัด ไว้ ดังนี้

ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

พฤติกรรมทักษะชีวิตที่คาดหวัง	ตัวชี้วัด
1. รู้จักความถนัด ความสามารถและบุคลิกภาพของตนเอง	1.1 วิเคราะห์ความถนัด ความสามารถ ของตนเองได้ 1.2 วิเคราะห์ลักษณะส่วนตน อุปนิสัย และค่านิยมของตนเองได้
2. รู้จักจุดเด่นจุดด้อยของตนเอง	2.1 วิเคราะห์จุดเด่นจุดด้อยของตนเองได้ 2.2 กำหนดเป้าหมายในชีวิตของตนเองได้อย่างเหมาะสม
3. ยอมรับความแตกต่างระหว่างตนเองและผู้อื่น	ยอมรับในความแตกต่างทางความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่นได้อย่างมีเหตุผล
4. มองตนเองและผู้อื่นในแง่บวก	สะท้อนมุมมองที่ดีของตนเองและผู้อื่นได้
5. รักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น	5.1 แสดงความรู้สึกรักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่นได้ 5.2 นำเสนอคุณลักษณะที่ดีมีคุณค่าของตนเองและผู้อื่นได้
6. มีความภาคภูมิใจในตนเองและผู้อื่น	6.1 แสดงความรู้สึกภาคภูมิใจในความสามารถ ความดีของตนเองและผู้อื่น 6.2 แสดงความสามารถและความดีงามที่ตนเองภาคภูมิใจให้ผู้อื่นรับรู้ได้
7. มีความเชื่อมั่นในตนเองและผู้อื่น	7.1 กล้าแสดงออกทางความคิด ความรู้สึกและการกระทำของตนเองด้วยความมั่นใจ 7.2 ยอมรับในความคิด ความรู้สึกและการกระทำที่ดีของผู้อื่น
8. เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น	8.1 เคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่นตามวิถีประชาธิปไตย 8.2 ปฏิบัติตามสิทธิของตนเอง
9. มีทักษะในการกำหนดเป้าหมายและทิศทางการประสบความสำเร็จ	9.1 กำหนดทิศทางและวางแผนการดำเนินชีวิตไปสู่เป้าหมายหรือความสำเร็จที่ตนเองคาดหวังได้ 9.2 ปฏิบัติตามแผนการดำเนินชีวิตที่กำหนดไว้และปรับปรุงให้มีโอกาสประสบความสำเร็จตามเป้าหมายได้

ยอดแก้ว แก้วมิ่งสา (2554) ได้สรุปองค์ประกอบของการตระหนักรู้ในตนเอง ซึ่งมีความสอดคล้องกับการรับรู้ทางอารมณ์ของตนเอง การประเมินตนเองได้ และมีความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งถือว่าเป็นแก่นสำคัญจึงเป็นต้องทำความเข้าใจและศึกษา โดยแบ่งองค์ประกอบทั้งหมดออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านค่านิยม 2) ด้านรูปแบบทางความคิด 3) ด้านการปรับตัว 4) ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

จากองค์ประกอบต่างๆที่กล่าวมาข้างต้น แม้จะมีการกำหนดองค์ประกอบที่แตกต่างกันออกไป ตามหลักทฤษฎีหรือตามหลักแนวคิดก็ตาม การให้ความหมายในองค์ประกอบนั้นสัมพันธ์สอดคล้องกัน เช่น การเข้าใจการมองเห็นตนเอง (Taylor, 2010) ซึ่งมีความสอดคล้องกันกับด้านการประเมินตนเอง (Accurate Self-Awareness) ของ Goleman (1998); Syed Hassan et al. (2015) และการรู้จักจุดเด่นจุดด้อยของตนเองตลอดจนการตั้งเป้าหมายในตนเอง Eurich (2018) ซึ่งเป็นพฤติกรรมบ่งชี้ทักษะของ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2554b) ด้วยเหตุผลที่สาระของ

องค์ประกอบมีความใกล้เคียงกันอยู่หลายประการ ผู้วิจัยจึงสรุปเป็นตารางวิเคราะห์องค์ประกอบ ได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2.2 องค์ประกอบของการตระหนักรู้ในตนเอง

องค์ประกอบ สำคัญ	แหล่งข้อมูล					
	Goleman (1998)	Taylor (2010)	Syed Hassan et al. (2015)	Eurich (2018)	ยอดแก้ว แก้ว มหิงสา (2554)	สำนัก วิชาการ และ มาตรฐาน การศึกษา (2554b)
การตระหนักรู้ ทางอารมณ์ (Emotional Awareness)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
การประเมิน ตนเอง (Self- Assessment)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ความเชื่อมั่นใน ตนเอง (Self Confidence)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
การ ตั้งเป้าหมาย (Goal Setting)	-	-	✓	✓	-	

จากตารางที่ 2.2 ผู้วิจัยสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการตระหนักรู้ในตนเองมี 4 องค์ประกอบ ดังนี้ องค์ประกอบที่ 1 การตระหนักรู้ทางอารมณ์ (Emotional Awareness)

องค์ประกอบที่ 2 การประเมินตนเอง (Self-Assessment) องค์ประกอบที่ 3 ความเชื่อมั่นในตนเอง (Self Confidence) องค์ประกอบที่ 4 การตั้งเป้าหมาย (Goal Setting)

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์องค์ประกอบของการตระหนักรู้ในตนเอง โดยวิเคราะห์จากคำสำคัญจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ดังนี้

ตารางที่ 2.3 ตัวบ่งชี้การตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามองค์ประกอบ

ที่	องค์ประกอบ การตระหนักรู้ในตนเอง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	ตัวบ่งชี้
1	องค์ประกอบที่ 1 การตระหนักรู้ในอารมณ์ (Emotional Awareness) หมายถึง การรับรู้ถึงความสัมพันธ์กันระหว่าง ความคิด อารมณ์ และ การกระทำของตนเอง รู้สาเหตุที่มาของอารมณ์ ซึ่งนำไปสู่การสร้างความเข้าใจในอารมณ์ของ ตนเอง รู้จักยอมรับในความแตกต่างทาง ความคิด ความรู้สึก จนสามารถบอกถึง ความรู้สึก คุณลักษณะของตนเองได้ สามารถปรับอารมณ์ของตนเองได้อย่าง เหมาะสม รู้จักรักและเห็นคุณค่าของตนเอง	1.1 ยอมรับในความแตกต่างทางความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมของตนเองได้อย่าง มีเหตุผล 1.2 สะท้อนมุมมองที่ดีของตนเองได้ 1.3 แสดงความรู้สึกรักและเห็นคุณค่าใน ตนเองได้ 1.4 นำเสนอคุณลักษณะที่ดีมีคุณค่าของ ตนเองได้
2	องค์ประกอบที่ 2 การประเมินตนเอง (Self-Assessment) หมายถึง การรู้จักวิเคราะห์ข้อดีและข้อไม่ดี ความสามารถ ความถนัด อุปนิสัยของตนเอง อย่างตรงไปตรงมา และมีการเรียนรู้และรู้จัก พัฒนาตนเองจากประสบการณ์ได้อย่างต่อเนื่อง	2.1 วิเคราะห์ลักษณะส่วนตัว อุปนิสัย และ ค่านิยมของตนเองได้ 2.2 วิเคราะห์จุดเด่นจุดด้อยของตนเองได้

ที่	องค์ประกอบ การตระหนักรู้ในตนเอง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	ตัวบ่งชี้
3	องค์ประกอบที่ 3 ความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-Confidence) หมายถึง ความมั่นใจ ความภูมิใจในความสามารถ และศักยภาพของตนเอง รู้จักยอมรับในด้านดีและด้านไม่ดีของตนเอง รู้จักแสดงความคิดเห็นที่เป็นเหตุเป็นผล	3.1 แสดงความรู้สึกภาคภูมิใจในความสามารถ ความดีของตนเอง 3.2 แสดงความสามารถและความดีงามที่ตนเองภาคภูมิใจให้ผู้อื่นได้รับรู้ได้ 3.3 กล้าแสดงออกทางความคิด ความรู้สึก และการกระทำของตนเองด้วยความมั่นใจ
4.	องค์ประกอบที่ 4 การตั้งเป้าหมาย (Goal Setting) หมายถึง การตั้งเป้าหมายที่ชัดเจนในการทำกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งการตั้งเป้าหมายของชีวิตอีกด้วย	4.1 กำหนดทิศทางและวางแผนการดำเนินชีวิตไปสู่เป้าหมายหรือความสำเร็จที่ตนเองคาดหวังได้ 4.2 ปฏิบัติตามแผนการดำเนินชีวิตที่กำหนดไว้และปรับปรุงให้มีโอกาสประสบความสำเร็จตามเป้าหมายได้

2.4 ปัจจัยที่มีผลต่อการตระหนักรู้ในตนเอง

พรเพชร โคตรสิงห์ (2542) กล่าวว่า ปัจจัยด้านความรู้สึกหรือด้านอารมณ์นั้นมีความสัมพันธ์กันกับปัจจัยด้านความรู้ ด้านความคิดเสมอ การตระหนักรู้เป็นเรื่องของการได้รับรู้การสัมผัสจากสิ่งเร้า หรือสิ่งแวดล้อมทั้งโดยตั้งใจหรือไม่ได้ตั้งใจ ซึ่งไม่เกี่ยวกับการจำเพียงแต่จะรู้สึกว่ามีสิ่งนั้นอยู่แต่ไม่สามารถบ่งบอกได้อย่างชัดเจน

สุขฤดี รัชตฤงคารสกุล (2543) ได้กล่าวว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการตระหนักรู้ในตนเองประกอบด้วย

1. การรับรู้ คือการที่บุคคลเข้าใจข้อมูลหรือข้อเท็จจริงจากประสบการณ์ สถานการณ์ หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยการได้รับประสบการณ์ตรง เช่น การได้สัมผัส การมีส่วนร่วมโดยตรงและประสบการณ์ทางอ้อม การได้ยินได้ฟังจากการบอกเล่า ซึ่งมีผลทำให้บุคคลมีความเข้าใจในเรื่องนั้นๆ และทำให้ตระหนักรู้ในตนเองในเรื่องเหล่านั้น

2. ความรู้สึกหรืออารมณ์ เป็นผลมาจากการไตร่ตรองคิดหาเหตุผลต่อประสบการณ์ สถานการณ์นั้น หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่บุคคลได้รับรู้มา ซึ่งจะทำให้มองเห็นความสำคัญ ทำให้รู้สึกชอบพอใจ หรือเห็นคุณค่าของเรื่องนั้นๆ

3. เจตนาอารมณ์หรือความต้องการต่างๆ เป็นการแสดงออกซึ่งความสนใจ ความคาดหวัง และความต้องการของบุคคลที่มีต่อเรื่องนั้น

มารยาท สุจริตวรกุล (2545) ได้สรุปปัจจัยที่ส่งผลต่อการตระหนักรู้ในตนเอง ของแต่ละบุคคลไว้ดังนี้ว่า

1. ประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต ปัจจุบัน และการรับรู้เรื่องราวเนื่องจากตนเองเข้าไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นั้นๆ ประสบการณ์ที่ได้พบเห็นมีผลโดยตรงทำให้เกิดการเรียนรู้/รับรู้ เช่น คนที่เคยอยู่ในบ้านเมืองที่สับสนวุ่นวาย ไม่มีระเบียบ ไม่สะอาด บนพื้นถนนเต็มไปด้วยขยะสกปรก เมื่อรับรู้สภาพดังกล่าวอยู่ทุกๆ วัน จะทำให้เกิดความเคยชินและยอมรับ เมื่อมีการเปรียบเทียบกับสิ่งที่รับรู้ใหม่หรือสัมผัสใหม่ แล้วนำการเรียนรู้ใหม่มาเปลี่ยนแปลงความสำนึกของตนเอง ความเอาใจใส่ และการให้คุณค่าในเรื่องที่รับรู้ นั้น ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้หลายระดับ ตั้งแต่ระดับความจำเป็น ความต้องการ ความคาดหวัง ความสนใจและอารมณ์ การรับรู้ของบุคคลนั้นขึ้นอยู่กับว่าใส่ใจและให้คุณค่าในเรื่องนั้นๆ มากน้อยเพียงใด

2. ลักษณะและรูปแบบของเรื่องที่รับรู้ว่ามีลักษณะ มีรูปแบบอย่างไร ถ้าเป็นเรื่องที่บุคคลนั้นสนใจ มีความคาดหวัง และมีความต้องการ บุคคลก็จะรับรู้ได้ดีและส่งผลให้ผู้นั้นตระหนักรู้

สรุป การตระหนักรู้ในตนเอง เป็นความรู้สึกที่มีความสัมพันธ์กับด้านความรู้ ความคิด ดังนั้น ความรู้หรือประสบการณ์จากสถานการณ์ต่างๆ จึงเป็นปัจจัยสำคัญให้บุคคลนั้นๆ ได้ใช้ความคิดไตร่ตรอง มองเห็นความสำคัญ ความจำเป็น ความต้องการ ความสนใจ หรือเห็นคุณค่าสิ่งนั้นๆ และเกิดการตระหนักรู้ในตนเองขึ้น

2.5 การพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเอง

นักวิชาการ นักการศึกษาแนะนำเสนอแนวคิด แนวทางการพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองไว้หลากหลายแนวทาง ดังต่อไปนี้

วิลาสลักษณ์ ชั่ววัลลี (2543) ได้เสนอแนวทางในการพัฒนาสติปัญญาทางอารมณ์ในส่วนของ การตระหนักรู้อารมณ์ของตนเอง (Self-awareness) ดังนี้

1. การรู้เท่าทันอารมณ์ของตนเอง คือ สามารถบอกเกี่ยวกับตนเองได้ว่าตนเองกำลังรู้สึกอย่างไรในแต่ละขณะ เช่น ขณะฟังเพลงแล้วรู้สึกมีความสุขก็พูดกับตนเองว่า “ฉันมีความสุข” ถ้าสามารถติดตามอารมณ์ของตนเองได้อยู่เสมอ ในทุกมุมของอารมณ์ที่เปลี่ยนไปหรือที่เกิดขึ้นก็ช่วยให้รู้ทันอารมณ์ของตนเอง จากกรณีนี้ทำให้ตัวของบุคคลนั้นที่ตระหนักถึงอารมณ์ของตนเองจะกลับคืนสู่สภาวะอารมณ์ในสภาพปกติได้เร็วกว่าคนที่ไม่ตระหนักรู้ตัวเอง

2. ความซื่อสัตย์ต่อความรู้สึกของตนเอง คือ การไม่บิดเบือนความรู้สึกของตนเอง กล่าวคือ ในบางขณะที่เราเกิดความรู้สึกอย่างไรอย่างหนึ่งขึ้นมา นั้น เราสามารถที่จะไม่ยอมรับ หรือ เราอาจบิดเบือนโดยการพยายามให้เหตุผลแก่ตนเองไปอีกแบบหนึ่งได้ โดยการกระทำดังกล่าวนี้เป็นการซ่อนเร้น กลบเกลื่อนความรู้สึกของตนเอง ปัจจัยดังกล่าวนี้จะสกัดกั้นการพัฒนาสติปัญญาทางอารมณ์ของตนเอง

นันทนา วงษ์อินทร์ (2543) ได้กล่าวถึงแนวทางการพัฒนาตนเองไว้ มีสาระสำคัญ 2 ประการ คือ

ประการแรก การใช้เวลาแก่ตนเองที่มากพอที่จะทบทวนอารมณ์ของตนเองอย่างรอบคอบ ใช้เวลาพิจารณาว่าตนเองเป็นคนที่มึลักษณะอารมณ์อย่างไร คล้อยตามอารมณ์ตนเอง คล้อยตามอารมณ์ของผู้อื่น หรือคล้อยตามสิ่งแวดล้อมภายนอกหรือไม่อย่างไร

ประการที่สอง การฝึกการรู้ตัว คือการมีสติอยู่กับการรับรู้ตนเอง เช่น ในขณะนี้เรากำลังรู้สึกอย่างไรกับตนเอง รู้สึกสบายใจหรือไม่สบายใจ คิดอย่างไรกับความรู้สึกนั้นๆ ความคิดกับความรู้สึกนี้มีผลอย่างไรบ้างกับการแสดงออกของตัวเราเอง เป็นต้น

Ackerman (2021) ได้กล่าวถึงวิธีการเพิ่ม Self-Awareness ให้กับตนเอง ไว้ดังนี้

1. ฝึกการสะท้อนตนเอง (self-reflection) เป็นการหยุดเพื่อกลับมาสังเกตตนเอง วิเคราะห์ตนเอง การสะท้อนตนเองช่วยทำให้คุณได้เห็นมุมมองใหม่ที่เกิดขึ้น และสำคัญมากสำหรับการเรียนรู้ในระดับกลุ่มที่ทุกคนสามารถสะท้อนการเรียนรู้ของตนเองและแบ่งปันให้กันและกันได้

2. เขียนบันทึก เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการสร้างความตระหนักรู้ของตนเอง โดยอาจสามารถเขียนตามหัวข้อเช่นการเขียนเกี่ยวกับความสุขใน Happiness worksheet หรือแม้แต่การเขียนเพื่อระบายความรู้สึกแบบ Expressive writing ก็สามารถช่วยทำให้เรามี Self-Awareness ได้

3. ฝึกรับฟังอย่างลึกซึ้ง (deep listening) เป็นหนึ่งในวิธีที่ทำให้คุณสามารถเพิ่ม Self-Awareness ได้ในชีวิตประจำวัน เพราะไม่ว่าจะได้พูดคุยกับคนในครอบครัว หรือเพื่อนร่วมงานก็เป็นโอกาสให้คุณได้เพิ่ม self-awareness ได้ นอกจากนั้นการฝึกรับฟังอย่างลึกซึ้งยังช่วยทำให้คุณได้เข้าใจและมอบพื้นที่ให้กับคนที่อยู่ข้างหน้าได้

4. ใช้กระบวนการ After Action Review คือกระบวนการเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ซึ่งเหมาะสำหรับบริบทในที่ทำงาน ในกระบวนการ After Action Review เราจะได้สะท้อนการเรียนรู้ เพื่อให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งกระบวนการนี้จะช่วยส่งเสริมทักษะการตระหนักรู้ภายในตนเอง

5. ฝึกเจริญสติ (mindfulness) การเจริญสติช่วยทำให้เกิดตระหนักรู้ถึงตนเองได้ จากการรับรู้อย่างเป็นกลางเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นภายในร่างกาย และจิตใจ เมื่อรับรู้สิ่งที่เกิดขึ้นบ่อยๆ จะช่วยทำให้คุณเห็นแง่มุมของตนเองที่ไม่เคยเห็นมาก่อน และช่วยทำให้เราสามารถเข้าใจตนเองได้มาก

ขึ้น ซึ่งแตกต่างจากการทำสมาธิ (concentration) ที่เป็นการรับรู้และจดจ่อในอารมณ์ อันเป็นเหตุทำให้เกิดความสงบ

Waterloo University (2007) ได้กล่าวถึงแนวทางในการพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเอง ดังนี้

1. ใช้แนวทางการสะท้อนตนเอง โดยการใช้คำถามชี้นำทาง เช่น อะไรคือเป้าหมายชีวิตของคุณ คุณมีข้อเด่นและข้อด้อยอะไรบ้าง เป็นต้น
2. การคาดคะเนความรู้สึกและการตอบสนอง
3. การมีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งที่กำลังปฏิบัติ เรียนรู้จากข้อผิดพลาดในอดีต
4. การรู้จักรับฟังข้อเสนอแนะ (Feedback) เพื่อเข้าใจและยอมรับในจุดอ่อนและจุดแข็งของตนเองมากขึ้น และยอมรับในความคิดเห็นของผู้อื่น
5. การรู้จักอารมณ์ของตนเอง สามารถบอกถึงความรู้สึกที่แท้จริงของตนเองได้โดยไม่ปิดบังความรู้สึกของตนเอง

Kalman and Waughfield (1993) ได้กล่าวถึงการพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองไว้ว่า ดังนี้

1. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง มี 3 รูปแบบคือ
 - 1.1 การฟังตนเอง โดยการสังเกตตนเอง เช่น ความคิด ความรู้สึก การกระทำ ว่าเป็นอย่างไร
 - 1.2 การฟังผู้อื่น โดยสังเกตปฏิกิริยาของผู้อื่นที่มีต่อตนเอง ทำให้รู้ว่าผู้อื่นคิดหรือมองเราอย่างไร ซึ่งขึ้นอยู่กับ การยอมรับความจริงของแต่ละคน
 - 1.3 การบอกผู้อื่นเกี่ยวกับเรื่องราวของตนเอง ซึ่งการเปิดเผยตนเองแบบนี้ นั้นถือเป็นขั้นแรกของการพัฒนาตนเองในด้านของการตระหนักรู้ในตนเอง
2. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งสมาชิกในครัวจะเป็นบุคคลแรกและสุดท้ายที่จะให้บทสอนเกี่ยวกับความตระหนักรู้ในตนเอง โดยการเรียนรู้แบบนี้จะขึ้นอยู่กับประสบการณ์ชีวิตของแต่ละคน นอกจากครอบครัวแล้วยังรวมถึงความสัมพันธ์ที่ตนเองมีต่อผู้อื่น เช่น ครู เพื่อนร่วมงาน หัวหน้างาน เป็นต้น ซึ่งการพัฒนานี้มีลักษณะและวิธีการที่สามารถฝึกปฏิบัติกันได้ ถ้ามีการฝึกปฏิบัติกันอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิตแล้วนั้นก็จะสามารถสร้างความสมดุลให้กับตนเองได้ดี

จากการศึกษาแนวคิด แนวทางการพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเอง ผู้วิจัยขอสรุปได้ว่า การพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองนั้น สามารถกระทำได้โดยการการค้นหาตนเอง สังเกตตนเอง การสำรวจความคิด อารมณ์ ความรู้สึก การกระทำต่างๆ ของตน การรับฟังผู้อื่น การเปิดเผยตนเอง และ

ฝึกการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น โดยการพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองนั้นจะต้องมีการปฏิบัติอย่างต่อเนื่องกันไป

2.6 การวัดประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง

จากการค้นคว้าและทบทวนวรรณกรรม ผู้วิจัยพบว่ามามีวิธีการวัดและการประเมินผลการตระหนักรู้ในตนเองส่วนใหญ่ใช้การวัดโดยใช้แบบวัดและแบบประเมิน ซึ่งสามารถสรุปได้ดังตารางนี้

ตารางที่ 2.4 การวิเคราะห์เครื่องมือในการวัดการตระหนักรู้ในตนเองที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัย	องค์ประกอบการวัด	เครื่องมือและแบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง		
		แบบวัด/ แบบประเมิน	แบบ สังเกต	แบบ สัมภาษณ์
ผลการจัดการเรียนการสอน วรรณคดีและวรรณกรรม โดยใช้วงจรการสะท้อนคิด ของกิบส์ที่มีต่อการ ตระหนักรู้ในตนเองของ นักเรียนมัธยมศึกษาตอน ปลาย (ธีระศักดิ์ จิระตราชู, 2561))	1. การตระหนักรู้ใน อารมณ์ 2. การประเมินตนเอง 3. ความมั่นใจในตนเอง	แบบวัดการ ตระหนักรู้ใน ตนเอง	-	-
ผลของการใช้รูปแบบการ ฝึกสมาธิโดยบูรณาการสติ ปัญญา 4 กับแอสเคที 1 ต่อ ความสามารถทางสมอง ความตระหนักรู้ในตนเอง และสัมฤทธิ์ผลทางการ เรียนของนักศึกษาพยาบาล (ศุภวรรณ ธนภาพรังสรรค์ และ มาลีวัล เลิศสาครศิริ, 2559)	1. การตระหนักรู้ใน อารมณ์ของตนเอง 2. การประเมินตนเอง อย่างถูกต้อง 3. ความมั่นใจในตนเอง	แบบประเมิน ความตระหนักรู้ ในตนเอง	-	-

งานวิจัย	องค์ประกอบการวัด	เครื่องมือและแบบประเมินการ ตระหนักรู้ในตนเอง		
		แบบวัด/ แบบประเมิน	แบบ สังเกต	แบบ สัมภาษณ์
การจัดการเรียนรู้เพศศึกษา ตามแนวคิดของแคทวอล เพื่อเสริมสร้างความ ตระหนักรู้ในตนเองของ นักเรียนประถมศึกษา (ยอดแก้ว แก้วมิ่งสา, 2554)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ด้านค่านิยม 2. ด้านรูปแบบทาง ความคิด 3. ด้านการปรับตัว 4. ด้านความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล 	แบบวัดความ ตระหนักรู้ใน ตนเอง	-	-
ความสัมพันธ์ระหว่างการ ตระหนักรู้ในตนเองกับการ ร่วมรู้สึกร่วมใจ (ทัศนีย์ สุริยะไชย, 2554)	<ol style="list-style-type: none"> 1. การตระหนักรู้อารมณ์ ตนเอง 2. การประเมินตนเอง ตามความเป็นจริง 3. การตีความมั่นใจใน ตนเอง 	แบบวัดความ ตระหนักรู้ใน ตนเอง	-	-
The Relationship between Self- awareness and Learner's Performance on Different Reading Comprehension Test Types among Iranian EFL Elementary Learners. (Arabsarhangi & Noroozi, 2014)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Emotional Self- Awareness 2. Accurate Self- Awareness 3. Self-Confidence 	Self- awareness questionnaire	-	-

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้กำหนดเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยวัดโดยใช้แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเอง มีองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบ ได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 การตระหนักรู้ในอารมณ์ (Emotional Awareness) หมายถึง การรับรู้ถึงความสัมพันธ์กันระหว่างความคิด อารมณ์ และการกระทำของตนเอง รู้สาเหตุที่มาของอารมณ์ ซึ่งนำไปสู่การสร้างความเข้าใจในอารมณ์ของตนเอง รู้จักยอมรับในความแตกต่างทางความคิด ความรู้สึก จนสามารถบอกถึงความรู้สึก คุณลักษณะของตนเองได้ สามารถปรับอารมณ์ของตนเองได้อย่างเหมาะสม รู้จักรักและเห็นคุณค่าของตนเอง

องค์ประกอบที่ 2 การประเมินตนเอง (Self-Assessment) หมายถึง การรู้จักวิเคราะห์ข้อดีและข้อไม่ดี ความสามารถ ความถนัด อุปนิสัยของตนเอง อย่างตรงไปตรงมา และมีการเรียนรู้และรู้จักพัฒนาตนเองจากประสบการณ์ได้อย่างต่อเนื่อง

องค์ประกอบที่ 3 ความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-Confidence) หมายถึง ความมั่นใจ ความภูมิใจในความคิด ความสามารถ และศักยภาพของตนเอง รู้จักยอมรับในด้านดีและด้านไม่ดีของตนเอง รู้จักแสดงความคิดเห็นที่เป็นเหตุเป็นผล

โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) แบบมาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ต (Likert rating scale) กำหนดระดับ 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด (5 คะแนน) มาก (4 คะแนน) ปานกลาง (3 คะแนน) น้อย (2 คะแนน) และน้อยที่สุด (1 คะแนน)

2.7 ขอบเขตการวัดการตระหนักรู้ในตนเองที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

เนื่องจากการตระหนักรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีประเด็นในการวัดและประเมินที่ค่อนข้างหลากหลาย ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเกี่ยวกับวิถีชีวิตของนักเรียนในระดับนี้เพื่อที่จะสามารถกำหนดการวัดการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับนี้ได้ตรงและน่าเชื่อถือมากขึ้น มีข้อมูลดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2559) ได้กล่าวถึงการพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองว่าควรให้มีการพัฒนาผู้เรียนเกี่ยวกับการใช้ชีวิตของผู้เรียนทั้งในและนอกสถานศึกษา เช่น การใช้ชีวิตในสังคมโรงเรียน การใช้ชีวิตในครอบครัว เพื่อที่จะสามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ได้

รวีวรรณ กิติพลวงษ์วิช (2547) กล่าวว่า ผู้เรียนในช่วงอายุ 15-19 เป็นวัยที่เริ่มมีมุมมองแนวคิด อารมณ์และความรู้สึกเกี่ยวกับตนเองมากขึ้น มีความคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ กล้าแสดงออก และชอบทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น สิ่งต่างเหล่านี้จะช่วยให้ผู้ปกครองและผู้ที่เกี่ยวข้องเข้าใจเกี่ยวกับนักเรียนกับวัยนี้ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาและแนะนำวิธีให้นักเรียนวัยนี้เข้าใจ

ตนเองและแสดงออกทางด้านความสามารถของตนเองให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติมากที่สุด

Marin and Brown (2008) เยาวชนส่วนมากมักใช้ชีวิตส่วนใหญ่ในโรงเรียน ทำกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวกับการเรียนรู้เพื่อให้ตนเองสำเร็จเป้าหมายตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่โรงเรียนกำหนดไว้ เช่น การพัฒนาตนเองด้านวิชาการ ด้านสุขภาพร่างกายและจิตใจ การรู้จักหน้าที่พลเมือง และการพัฒนาสังคม กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมฝึกทักษะชีวิต เป็นต้น

ประสิทธิ์ เรื่องแสงอร่าม (2560) ได้เสนอตัวแปรเกี่ยวกับคุณภาพวิถีชีวิตของนักเรียนที่แสดงถึงคุณภาพการใช้ชีวิตในโรงเรียน แบ่งออกเป็น 6 องค์ประกอบ ดังนี้

1) ร่างกาย คือ พฤติกรรมที่บ่งบอกถึงการมีชีวิตที่ดี เช่น การได้รับสารอาหารและน้ำดื่มที่ครบถ้วน อร่อย สะอาดและปลอดภัย หรือการได้รับการส่งเสริมให้มีสุขภาพที่ดี เช่น การได้ออกกำลังกาย การตรวจสุขภาพ

2) อารมณ์และจิตใจ คือ การที่โรงเรียนมีการจัดส่งเสริมให้นักเรียนมีสุขภาพจิตที่ดี มีความพึงพอใจในการเรียนรู้และการบริการต่างๆ จากที่โรงเรียน

3) สิ่งแวดล้อมภายในโรงเรียน คือ พฤติกรรมที่มีต่อความรู้สึกของผู้เรียน ด้านความเหมาะสมของห้องเรียน อาคารเรียน อุปกรณ์ สื่อการเรียนรู้ ที่อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ของนักเรียน

4) วิชาการ คือ พฤติกรรมและความรู้สึกที่ส่งเสริมนักเรียนในด้านวิชาการ การร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ทั้งในและนอกหลักสูตร การบ้าน ผลการเรียนรู้ และความรู้ความสามารถในการเรียนรู้

5) ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครู คือ พฤติกรรมและความรู้สึกของนักเรียนที่แสดงออกต่อครู

6) ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับเพื่อนในโรงเรียน คือ พฤติกรรมและความรู้สึกของนักเรียนที่แสดงออกต่อเพื่อนในโรงเรียน

Dorina (2013) ได้กล่าวถึง บริบทสภาพแวดล้อมของโรงเรียนซึ่งมีความสำคัญต่อคุณภาพของโรงเรียน โดยผู้เรียนควรได้รับการบริการให้เกิดองค์ประกอบ 3 มิติ ดังนี้ จึงจะถือว่ามีชีวิตที่ดี ได้แก่

1) มิติด้านกายภาพ คือ การวางโครงสร้างของอาคาร สถานที่ ห้องเรียน ของโรงเรียน อัตราส่วนของผู้เรียนและผู้สอน

2) มิติด้านสังคม คือ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้อบรมปฏิบัติหน้าที่ของผู้สอนที่มีต่อผู้เรียนอย่างเท่าเทียมกัน ตลอดจนการแข่งขันและการเปรียบเทียบทางสังคมของผู้เรียน

3) มิติด้านวิชาการ คือ มาตรฐานการจัดการเรียนรู้ คุณภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน การติดตามการรายงานผลการเรียนต่อผู้ปกครอง ความสำเร็จทางด้านวิชาการของผู้เรียน

ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมเพื่อศึกษาว่าการวัดการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ควรจะวัดตามการใช้ชีวิตในบริบทของโรงเรียน และพบว่า วิถีชีวิตในโรงเรียนส่วนใหญ่ของนักเรียนในช่วงวัยนี้มักจะได้รับอิทธิพลจากการเรียนการสอน ความสัมพันธ์กับเพื่อนและครู และการใช้ชีวิตภายในครอบครัว หากนำปัจจัยเหล่านี้มาเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจนักเรียน ผู้วิจัยคิดว่าจะทำให้เห็นถึงองค์ประกอบของการตระหนักรู้ในตนเองได้อย่างครบถ้วน

ผู้วิจัยจึงสรุปกำหนดของเขตการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อยู่ในขอบข่าย 3 มิติ ดังนี้

1) มิติด้านวิชาการ คือ มิติที่แสดงถึงบทบาทของนักเรียนที่แสดงออกทางวิชาการ มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในและนอกหลักสูตร การทำงานที่ได้รับมอบหมาย การสอนของครู ผลการเรียนรู้ และความสามารถในการเรียน

2) มิติด้านสังคมภายในโรงเรียน คือ มิติที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับเพื่อนในโรงเรียน และระหว่างนักเรียนกับครูผู้สอน

3) มิติด้านครอบครัว คือ มิติที่แสดงถึงบทบาทที่นักเรียนกระทำต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง สมาชิกในครอบครัวหรือแม้กระทั่งญาติพี่น้อง ทั้งทางตรงและทางอ้อม

3. แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling)

การเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Storytelling) มีที่มาจากการสอนด้วยการเล่าเรื่อง (Story telling) ซึ่งเป็นวิธีการสอนรูปแบบหนึ่ง (Perderson, 1995) เป็นวิธีง่าย ๆ แต่มีพลังในการที่จะช่วยผู้เรียนในการเรียนรู้ภาษาที่ซับซ้อน (ภาษาที่ไม่ใช่ภาษาแม่) การจัดลำดับความคิดในโลกแห่งความเป็นจริงโดยการสร้างเรื่องราว (Bruner, 1990; Gils, 2005) ซึ่งแรกเริ่มเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านการเล่าเรื่องด้วยการพูด แต่หลังจากสื่อดิจิทัลได้เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว วัฒนธรรมของคนก็เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย เช่น สมัยก่อนเคยส่งจดหมายด้วยจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ กลายเป็นการส่งข้อความผ่านสังคมออนไลน์ รับ-ส่ง ข้อมูลข่าวสารฉบับไวซัน สื่อดิจิทัลมีบทบาทและอิทธิพลต่อมนุษย์ในปัจจุบันมากขึ้น นอกจากนี้ช่องทางเพื่อการสื่อสาร ยังใช้เป็นช่องทางในการแสดงความรัก การทำให้ถูกยอมรับจากผู้อื่นได้รับความนับถือจากผู้อื่น ซึ่งแน่นอนว่าเป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ทุกคน จึงทำให้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลมีใช้ในการเรียนการสอนในต่างประเทศกันอย่างแพร่หลาย สามารถใช้ได้ในทุกรายวิชา และสำหรับผู้เรียนทุกระดับ แม้กระทั่งเด็กประถมศึกษาตอนต้น โดยอาจจะมิใช่เป็นเพียงเครื่องมือในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ แต่

ผู้เรียนสามารถฝึกการจัดระบบความคิดในการนำเสนอเรื่องราว และความคิดที่แปลกใหม่ที่แตกต่าง และมีความหมาย (Robin & Pierson, 2005) การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย มีการจัดตั้ง Center of Digital Storytelling ในหลายประเทศแห่งแรกเริ่มก่อตั้งศูนย์ในประเทศ อังกฤษและสหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ.1980 การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลได้ถือกำเนิดโดย Lambert and the Atchley ที่ Center of Digital Storytelling in Berkeley, California

3.1 ความหมายของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

The Digital Storytelling Association (2002) ได้อธิบายไว้ว่าการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เป็นการแสดงออกทางรูปแบบใหม่ของศิลปะการเล่าเรื่อง ที่อาจจะมีการนำเสนอ ความรู้ ภูมิปัญญาและคุณค่า เรื่องราวมีรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างกัน พัฒนามาตั้งแต่การเล่าเรื่องรอบ กองไฟในอดีตหรือที่เรียกกันว่ามุขปาถะ พัฒนามาเป็นการเล่าเรื่องผ่านผนังถ้ำ ผืนผ้าใบ จวบจนบน โลกดิจิทัลเช่นในปัจจุบัน

Meadows (2003) กล่าวว่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล หัวข้อที่นำมาสร้างเรื่องราวผ่านสื่อ ดิจิทัลไม่มีขอบเขตจำกัด และนำไปแสดงในโลกดิจิทัล ที่เรื่องราวเป็นเสมือนบทกวี ผ่านมัลติมีเดีย ของคนทั่วไป ที่ผู้ชมสามารถปะติดปะต่อเรื่องราวผ่านรูปถ่าย รูปภาพ เป็นเสมือนจิ๊กซอว์ที่ค่อย ๆ มีความหมาย และจะชัดเจนก็ต่อเมื่อรวมกันเป็นภาพใหญ่ การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ทำให้เห็นตัวตน ความเป็นเอกลักษณ์ของผู้สร้างเรื่องอีกด้วย

Porter (2004) กล่าวว่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล คือ การนำเสนอชิ้นงานผ่านภาพถ่าย เรียงความ บรรยายเรื่องราวที่มีเนื้อหาที่หลากหลาย อาจเป็นเรื่องราวของตนเอง ครอบครั้ว ความรู้สึก หรือประสบการณ์ที่ผ่านมา

เนาวนิตย์ สงคราม (2554) กล่าวว่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เป็นการเล่าเรื่องสั้นด้วย วัสดุดิจิทัล (Digital Media) เช่นภาพนิ่ง เสียง คลิปวิดีโอที่ประกอบไปด้วย เสียงบรรยายของผู้สร้าง เรื่องราว (Storyteller) ประกอบเป็นเรื่องราว เรื่องราวที่สร้างขึ้น ต้องมีองค์ประกอบ ด้านความรู้สึกของผู้เล่า (Emotional Components)

สรุป การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล หมายถึง การนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล โดยใช้ภาพนิ่ง หรือภาพวาด ภาพวิดีโอ บทบรรยาย เสียงประกอบ และเทคนิคพิเศษ ในหัวข้อที่หลากหลาย น่าสนใจ ดึงความสนใจ และอารมณ์จากผู้ชมได้ ผ่านมุมมองการเล่าเรื่องของผู้สร้าง

3.2 องค์ประกอบของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

Mertler (2001) นำเสนอว่าองค์ประกอบหลักของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่สำคัญ ได้แก่

1. มุมมองในการนำเสนอ (Point of view) การนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลที่มี

มุมมองในการนำเสนอที่อาจจะแตกต่างกันออกไป อาจจะนำเสนอเรื่องราวของตนเองในแนว
สนุกสนาน เดินเรื่องจะอดีตไปถึงปัจจุบัน หรือเริ่มจากปัจจุบันไปหาอดีต ซึ่งทำได้หลากหลาย
รูปแบบขึ้นอยู่กับผู้เล่า

2. เนื้อหา (Content) เนื้อหาในการเล่าเรื่อง อาจจะเป็นเรื่องในอดีตปัจจุบันการ
เดินทางของชีวิตอะไรก็ได้ที่ผู้เล่าต้องการจะนำเสนอ

3. แหล่งที่มาของข้อมูล (Resources) แหล่งข้อมูลเพื่อมาประกอบเรื่องราวที่
ต้องการจะเล่า ไม่ว่าจะเป็นภาพ ความถูกต้องของข้อมูลเป็นสิ่งที่สำคัญ

4. ความสอดคล้องของหลักสูตร (Curriculum Alignment) การบูรณาการ การเล่า
เรื่องผ่านสื่อดิจิทัลในเนื้อหารายวิชาที่เรียนซึ่งสามารถทำได้ทุกรายวิชา

5. การจัดการ (Organization) การวางแผนทุกองค์ประกอบเข้าด้วยกัน ตัวอย่าง
เช่น ภาพ เนื้อหา เสียง เพลงประกอบ สคริปบท เพื่อให้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลออกมาสมบูรณ์

6. การร่วมมือกันของผู้เรียน (Student Cooperation) ในการสอนการเล่าเรื่องจาก
สื่อดิจิทัลจำเป็นต้องอาศัย แรงจูงใจจากผู้เรียน และการทำงานร่วมกันเป็นทีม เนื่องจากการเล่าเรื่อง
ผ่านสื่อดิจิทัลมีองค์ประกอบย่อยหลายส่วน

7. ภาพและภาพนิ่ง (Camera and picture) ภาพที่ต้องการนำเสนออาจจะเป็น
ภาพที่เราถ่ายจริงจากสถานที่จริง หรือภาพของเราในอดีต หรือภาพที่นำมาจากแหล่งข้อมูลเพื่อให้
เรื่องที่เล่าเรื่องสมบูรณ์และน่าติดตาม

8. การเลือกหัวข้อและการให้เครดิต (Titles and Credits) การเลือกหัวข้อเป็นสิ่ง
สำคัญในการจูงใจให้น่าติดตาม การอ้างอิงที่มาของภาพ ข้อมูลที่ใช้เป็นสิ่งสำคัญ

9. เสียง (Sound) เสียงประกอบที่ใช้ในการเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องที่ดีควรมีเสียง เพื่อ
ดึงดูดความสนใจและสร้างบรรยากาศในเรื่องราวดิจิทัลที่ต้องการจะสื่อ

10. ภาษา (Language) บทบรรยาย สคริปในการเล่าเรื่อง

11. น้ำเสียงที่ใช้ในการบรรยาย (Pacing) การใช้ น้ำเสียงหนักเบา การเว้นช่วงในการ
เล่าเรื่องเป็นสิ่งที่ทำให้เรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

12. เทคนิคพิเศษ (Transition and effect) การตัดต่อช่วยเพิ่มความราบรื่นใน
เรื่องราวเทคนิคพิเศษช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้ชม

เนาวนิตย์ สงคราม (2554) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบหลัก 6 ข้อ สำหรับการเล่าเรื่องผ่าน
สื่อดิจิทัล ไว้ดังนี้

1. ความมีชีวิตชีวาของเรื่องราวที่ผู้เรียนต้องการนำเสนอ ต้องเป็นเรื่องที่น่าสนใจ
ดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้

2. การให้ประสบการณ์ มุมมองในการนำเสนอเรื่องราวให้ประสบการณ์ที่แปลกใหม่

แก่ผู้ชม

3. การดึงความคิดสร้างสรรค์ ภาพ และเสียงที่ใช้ในการเล่าเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล ต้องเป็นเรื่องราวที่เสริมจินตนาการของผู้ชม
4. ความเหมาะสมด้านเนื้อเรื่อง
5. การสื่อสารให้แง่คิดมากกว่าการบอกเล่า
6. การมีศิลปะในการนำเสนอใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างเรื่องราวที่แปลกใหม่ ใช้เทคนิคภาพ วิดีโอและเสียงประกอบ

สรุปองค์ประกอบของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล มีองค์ประกอบหลักที่สำคัญ คือ 1) มุมมองในแบบของผู้เล่า 2) ดึงความคิดสร้างสรรค์ 3) เนื้อหาที่ใช้สื่ออารมณ์ 4) ให้ประสบการณ์ 5) สื่อสารให้คิดมากกว่าการบอกเล่า 6) จังหวะในการนำเสนอ 7) น้ำเสียงของผู้เล่า

3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

Brenner and Elden (2009) ได้นำเสนอ ขั้นตอนการสอนการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

1. นึกเรื่องราวจากประสบการณ์ และความรู้สึกที่ผ่านมา ที่ผู้เล่าเรื่องต้องการนำเสนอแล้วแต่งเป็นเรื่องราว
2. ศึกษาค้นคว้าเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่จะนำเสนอ ควรมีการศึกษาค้นคว้าเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ เพื่อความถูกต้องของข้อมูล และข้อมูลเชิงลึกอื่น ๆ
3. เขียนบทบรรยาย เขียนบทบรรยายที่ต้องใช้ในการเล่าเรื่องราว เพื่อนำทางไปสู่การสร้างสตอรี่บอร์ดได้ง่ายขึ้น
4. วางแผนการเค้าโครงของเรื่องราว การทำสตอรี่บอร์ดเป็นการวางแผนการเล่าเรื่องและการวางเค้าโครงของเรื่องไปด้วย
5. รวบรวมภาพ เสียงและคลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้อง ในส่วนนี้อาจทำได้ก่อน โดยการรวบรวมเสียง และภาพที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ
6. รวมทุกอย่างเข้าด้วยกันในโปรแกรมสำหรับสร้างเรื่องดิจิทัล อาจทำได้จากโปรแกรมในคอมพิวเตอร์ หรือแอปพลิเคชันในโทรศัพท์
7. แบ่งปันในชั้นเรียนหรือในโลกดิจิทัล เมื่อต้องการความคิดเห็น ควรมีการแบ่งปันเรื่องราวในสื่อดิจิทัล เพื่อการพัฒนาผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลต่อไป
8. เพื่อนร่วมชั้นและผู้สอนให้ผลสะท้อนเพื่อพัฒนางานต่อไป ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนควรให้ข้อคิดเห็น และวิธีแก้ไขปรับปรุงต่องาน เพื่อการพัฒนาครั้งต่อไป

Yuksel et al. (2011)) ได้อธิบายขั้นตอนการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล มีดังนี้

1. เขียนโครงเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ โครงของเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอในที่นี้อาจเป็นเรื่องราวในชีวิตประจำวัน หรืออาจจะเป็นเรื่องที่กำลังเป็นที่น่าสนใจในสังคม แง่คิด คติ

สอนใจ หรือเรื่องราวที่ผู้สร้างสนใจ

2. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราว เมื่อเลือกหัวข้อที่ต้องการนำเสนอแล้วต้องเป็นการศึกษาหาข้อมูลของหัวข้อที่เลือกเพื่อเพิ่มน้ำหนักความน่าเชื่อถือ และความน่าสนใจให้แก่เรื่องราวของเรา

3. วางแผนเพื่อที่จะสร้างสตอรี่บอร์ด ก่อนถ่ายทำจริงควรมีการสร้างสตอรี่บอร์ด เพื่อให้การปฏิบัติงานราบรื่น และประหยัดทั้งเวลาและทรัพยากร

4. อภิปรายและทบทวนบทที่เขียนไว้ตอนต้น และนำไปเลือกข้อมูลเพื่อที่จะนำมาสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล

5. ลำดับเรื่องราว และภาพในการตัดต่อวิดีโอ นำภาพทั้งหมดมาลำดับเรื่องราวในคอมพิวเตอร์ และตัดต่อโดยใช้คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์

6. เพิ่มบทบรรยาย เพิ่มบทบรรยายใต้ภาพ

7. เพิ่มเทคนิคพิเศษและเสียงเอฟเฟ็ค เพิ่มเต็มเสียง หรือ เอฟเฟคอื่น ๆ ตามความต้องการของผู้สร้าง

8. ใส่เสียงเพลงประกอบ เรื่องราวที่อ่อนไหว เช่น เรื่องราวของชีวิต ความทุกข์ ความสุข สามารถส่งผ่านความรู้สึกนั้น ได้ด้วยเสียงเพลงประกอบ เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ

EdTechTeacher (2014) ได้กล่าวถึง 5 ขั้นตอนสำหรับการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลไว้ ดังนี้

1. เริ่มจากแนวคิด (Start with idea) คือ การนึกถึงเรื่องราวในอดีต หรือ ประสบการณ์ที่ผ่านมาเพื่อนำมาเป็นหัวข้อในการเล่าเรื่อง อาจจะเป็นข้อเท็จจริงหรือเรื่องราวที่สอดแทรกจินตนาการของผู้เล่าเรื่องก็ได้ที่สำคัญหัวข้อที่ผู้เรียนเลือกมาควรเป็นหัวข้อที่เขาสนใจ และมีความรู้มากที่สุดเมื่อนึกถึงเรื่องราวได้แล้วผู้สอนอาจจะให้ผู้เรียนเริ่มต้นเขียนเค้าโครงของเรื่องราวที่ผู้เรียนต้องการจะสื่อ

2. วิจัย ค้นคว้า เรียนรู้ (Research, explore and learn) ศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ผู้เรียนต้องการจะสื่อสาร ซึ่งต้องอาศัยข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงประกอบด้วยเพื่อให้เรื่องราวน่าสนใจในขั้นตอนนี้ ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ข้อมูลที่จะนำมาใช้ และการที่จะทำให้ผู้เรียนมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาค้นคว้า ควรให้ผู้เรียนทำแผนผังความคิดประกอบการค้นคว้าข้อมูล ด้วยเพื่อความไม่สับสนและหลงประเด็นในภายหลัง

3. เขียนบท (Write script) ในส่วนนี้ต้องอาศัยการค้นคว้าอย่างดีจากในขั้นตอนที่ 2 เป็นอย่างมาก ถ้าผู้เรียนมีข้อมูลที่ดีและมากพอจะสามารถนำมาเขียนบทได้อย่างดี

4. การวางแผนด้วยสตอรี่บอร์ด (story board) การสร้างเรื่องราวที่ดีนั้นมาจากสตอรี่บอร์ด และสคริปต์ที่ดีด้วยการสร้างสตอรี่บอร์ดที่ดีทำให้เราได้มองเห็นภาพสำเร็จของผลงานของ

เราไปเกินกว่าครึ่ง ทำให้เห็นภาพและมุมมองการนำเสนอเรื่องราวและเสียงเพลงที่จะประกอบใน แต่ละช่วงควรใส่ไปในสตอรี่บอร์ดด้วย

5. รวบรวม สร้างสรรค์ ใส่ภาพ เสียงและวิดีโอ (Gather and create image, audio and video) ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่จะเข้าสู่กระบวนการนำทุกอย่าง ภาพ เสียง วิดีโอ เสียงบรรยายมารวมกัน โดยการผ่านโปรแกรมการตัดต่อในการนำเสนอเรื่องราวฉบับสมบูรณ์

เนาวนิตย์ สงคราม (2554) ได้นำเสนอขั้นตอนการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล มี 5 หลักการที่สำคัญไว้ ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนการเตรียมตัวผู้เรียนเกี่ยวกับการสร้างดิจิทัลวีดิทัศน์ เช่น การเตรียมผู้เรียนด้านการถ่ายภาพ เทคนิคการตัดต่อ การเรียนรู้เกี่ยวกับโครงงาน การสืบค้นข้อมูลต่างๆ

2. การวางแผน ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะต้องวางแผนในการทำโครงงานในเรื่องที่ผู้เรียนสนใจ เช่นการเลือกหัวข้อ การกำหนดโครงเรื่อง

3. ขั้นตอนการ ดำเนินการ เช่น การค้นคว้าข้อมูล การเขียนบทและ storyboard การดำเนินการสร้างการตัดต่อ การปรับปรุงชิ้นงาน

4. ขั้นประเมินผล เช่น การนำเสนอ การประเมินผล

5. ขั้นการเผยแพร่ เช่น การนำชิ้นงานลงในเว็บไซต์ การต่อยอดความรู้

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ที่สำคัญดังนี้

1. การเตรียมผู้เรียนเกี่ยวกับการสร้างดิจิทัลวีดิทัศน์ เช่น การถ่ายภาพ การตัดต่อวิดีโอ การสืบค้นข้อมูล

2. ระดมสมอง วางแผน รวบรวมข้อมูล เพื่อเลือกหัวข้อที่ผู้เรียนจะศึกษาและสอดคล้องกับขอบข่ายที่กำหนดและสำรวจข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ

3. วางเค้าโครงของเนื้อหาและนำเสนอโครงร่างของงาน นำเสนอรายละเอียดที่เกี่ยวข้องด้วยภาพ หรือเสียงที่จะใช้การคัดเลือกเนื้อหาเรื่อง เขียนบทบรรยาย บทสัมภาษณ์ การออกแบบภาพ และเสียง และเทคนิคอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

4. การดำเนินงาน เป็นการถ่ายทำจริง ลงสถานที่ถ่ายรูปรูปหรือถ่ายทำวิดีโอเพื่อนำไปประกอบการเล่าเรื่องของตนเองในกรณีที่ต้องการภาพบางภาพที่ไม่สามารถหาได้

5. การรวบรวมและสร้างสรรค์งาน เป็นการตัดต่อ เพิ่มเสียงเอฟเฟค เสียงบรรยาย เสียงเพลง เพื่อเป็นเสียงเพื่อประกอบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อให้ผู้ชมเกิดความซาบซึ้ง และมีอารมณ์ร่วมกับเรื่องราวที่ผู้เล่าต้องการจะสื่อ

6. นำเสนอเรื่องราว เป็นการนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบดิจิทัล ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

3.4 แนวทางการจัดการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

Jonassen and Hernandez-Serrano (2002) เสนอแนวทางการจัดการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลโดยมีสาระในการจัดการเรียนการสอนที่สำคัญ ดังนี้

1. ต้องสอนแบบทางตรงโดยให้ผู้เรียนได้หลักและตัวอย่างในการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลก่อน
2. ใช้กรณีศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบปัญหาเป็นฐาน
3. ผู้สอนเป็นที่ปรึกษาในการแก้ปัญหาานั้น ๆ

Robin and Pierson (2005) เสนอแนวทางการสอนการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล มีดังนี้

1. กำหนด รวบรวม ตัดสินใจ (Define, collect and decide) เลือกหัวข้อที่จะนำเสนอเรื่องราวสร้างโฟลเดอร์ไว้บนหน้าจอกอมพิวเตอร์ หากภาพ (ภาพลายเส้น ภาพถ่าย กราฟ) ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อพร้อมอ้างอิงถึงแหล่งที่มา เก็บไฟล์ เสียง ภาพ เพลงประกอบ บทสัมภาษณ์ ไว้อย่างเป็นระบบ พยายามหาข้อมูลเพิ่มเติมจากเว็บไซต์ และวางวัตถุประสงค์ของเรื่องราวที่จะถ่ายทอดคร่าว ๆ

2. เลือกใช้ นำส่งข้อมูล สร้างสรรค์ (Select, import and create) การเลือกภาพที่จะใช้ในการสร้างเรื่องราว และเสียง คัดเลือกเนื้อหาและข้อความที่จะใช้ในการเล่าเรื่อง ส่งภาพและเสียงไปที่โปรแกรม Photo story

3. ตัดสินใจ เขียน บันทึก และทำให้สำเร็จ (Decide, write, record and finalize) ตัดสินใจเลือกวัตถุประสงค์ หรือมุมมองที่ต้องการจะนำเสนอเรื่องราว เขียนบทที่จะใช้ในการนำเสนอ การใช้คอมพิวเตอร์ ไมโครโฟนในการบันทึกเสียง นำบทบรรยายไปเข้าสู่โปรแกรม บันทึกภาพและเสียง และการตัดต่องานให้สมบูรณ์ หรืออัปโหลดลงเว็บไซต์

4. แสดงประเมินผลทำซ้ำ (Demonstrate, evaluate and replicate) แสดงผลงานของตนเองให้เพื่อนร่วมชั้นดูและสะท้อนผลความคิดเห็นของเพื่อนร่วมชั้นและผู้สอนสามารถช่วยพัฒนางานได้

Gils (2005) แนะนำว่า การจัดการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล นั้นสามารถสอนได้ ด้วยวิธีการที่หลากหลายมากกว่าวิธีการสอนแบบเดิม ๆ โดยใช้ประสบการณ์การเรียนรู้ที่แตกต่างจากเดิมได้ โดยการใช้ความสนใจส่วนตัวของผู้เรียน หรือการสร้างเรื่องราวจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงของผู้เรียนมาใช้ในการอธิบายหรือฝึกได้ (Personalize learning) เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการความสนใจในการเรียนของผู้เรียน

3.5 เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

การเล่าเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลจำเป็นต้องมีความรู้ในองค์ประกอบย่อยต่าง ๆ เพื่อให้การให้สื่อดิจิทัลมีประสิทธิภาพองค์ประกอบย่อยมี ดังนี้

3.5.1 วิธีการสร้างเรื่องราว

วิภา อุตมฉันทน์ (2544) กล่าวว่า การจัดเนื้อหาสำหรับการสร้างดิจิทัลวิดีโอ จะต้องจัดเนื้อหาเป็นกระบวนการเรียงเรียงเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เป้าหมาย โครงเรื่อง และรูปแบบการนำเสนอ ตามที่ได้กำหนดไว้ให้น่าสนใจมีน้ำหนักและน่าเชื่อถือ ซึ่งการวางโครงสร้างเนื้อหาของดิจิทัลวิดีโอประกอบด้วยส่วนที่สำคัญ 4 ส่วน คือ

1. บทนำ (Introduction) จะต้องสั้นใช้ประโยคที่เข้าใจได้ง่ายกระตุ้นความสนใจของผู้ชมให้เข้าสู่เนื้อเรื่องถ้าบทนำไม่ดีจะทำให้ผู้ชมไม่อยากจะรับสารต่อไป

2. การดำเนินเรื่อง (Development) คือการนำแก่นของเรื่อง (Theme) หรือความคิดรวบยอดของเรื่องมาคลี่คลายให้เห็นพัฒนาการอย่างเป็นขั้นตอน

3. การหักมุม (Turn) หรือจุดเปลี่ยนเป็นจุดที่เค้าโครงเรื่องดำเนินมาถึงจุดที่หักมุมอย่างไม่คาดคิด หรือเป็นการเสนอพรรณนาจากมุมมองอื่นที่แตกต่างออกไป ซึ่งจะช่วยให้เสริมจุดสูงสุด (Climax) ของเรื่องให้เด่นชัดขึ้น

4. การสรุป (Conclusion) เป็นการขมวดเรื่องทั้งหมดลงอย่างย่อและมีศิลปะ ส่วนนี้ต้องสอดคล้องกับส่วนที่เป็นเนื้อหาและขึ้นนำแต่ในส่วนสรุปไม่ได้หมายความว่า จะต้องนำทั้งหมดมาพูดซ้ำอีกครั้ง การสรุปลงท้ายที่ดีควรเป็นการให้ข้อคิดความเห็นคำถามชวนคิดหรือข้อเตือนใจเพื่อให้ผู้ชมนำไปขบคิดสืบต่อไป

3.5.2 การสร้างสตอรี่บอร์ด

จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. (2548) กล่าวว่า ีว่า การสร้างสตอรี่บอร์ด เป็นวิธีที่มีประโยชน์มาก ช่วยลำดับเหตุการณ์ หรือลำดับความต่อเนื่องของฉาก สำหรับการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลประโยชน์ของการสร้างสตอรี่บอร์ด มีดังนี้

1. กำหนดลักษณะภาพ เพื่อให้รู้แนวทางของขนาด (ต่อสัดส่วนของกรอบภาพ) ของภาพที่ใช้มุมกล้องและลักษณะของการเคลื่อนไหวกล้องซึ่งทั้งหมดเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสื่อความหมายเพื่อให้เข้าถึงอารมณ์ในเรื่องราว

2. การวางองค์ประกอบของภาพ หมายถึง ตำแหน่งที่ตัวละครอยู่ ฉากหลังของตัวละคร รวมถึงสิ่งของต่าง ๆ ที่อยู่ในฉากทุกรายละเอียดต้องประกอบกัน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ สื่อความหมายของเรื่อง และก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกตามจุดมุ่งหมายของเหตุการณ์ตอนนั้น ๆ

3. การบอกสีหน้า อารมณ์ และท่าทางของตัวนำ เรื่อง การสร้างสตอรี่บอร์ด จะทำให้เราทราบรายละเอียดปฏิบัติการของตัวนำในเรื่องเพื่อให้การถ่ายทำเป็นไปอย่างราบรื่น

4. ควบคุมความต่อเนื่อง ซึ่งสตอรี่บอร์ดทำให้เห็นภาพรวมของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง จึงง่ายต่อการควบคุมให้เกิดความต่อเนื่องของภาพ ทั้งในส่วนของตำแหน่ง การยืน การเข้า หรือออกของตัวละครทิศทางต่าง ๆ การเปิดปิดฉาก เป็นต้น

ในสตอรี่บอร์ด อาจจะวาดเป็นภาพง่าย ๆ เพียงแค่หัวกลม ๆ กับเส้นที่ขีดเป็นลายตัวและแขน ขา วาดให้เห็นกิริยาท่าทาง เพื่อให้รู้ว่ากำลังทำอะไร แต่ถ้าหากรายละเอียดน้อยเกินไปจะทำให้เกิดปัญหาในการทำงาน เช่น เกิดความเข้าใจที่ผิดพลาดในการถ่ายทำ หากเราสร้างอย่างชัดเจน จะทำให้การทำงานเกิดความผิดพลาดน้อย สอดคล้องกับ ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2547) ซึ่งกล่าวไว้ว่า การสร้างสตอรี่บอร์ดที่ชัดเจนจะสามารถทำให้สื่อสารรับรู้ได้ง่าย เข้าใจได้ตรงกันอาจ

เปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมหากมีการถ่ายทำจริงหากเกิดปัญหาขึ้น และหาแนวทางแก้ไข

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2547) องค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างสตอรี่บอร์ด มีดังนี้

1. ฉาก (Cut-Scene)
2. ขนาดภาพและมุมกล้อง (Camera Movement)
3. เวลา (Timing)
4. การกระทำของตัวละคร (Action)
5. เสียงประกอบ (Sound Effect)
6. คำสั่งพิเศษหรือเทคนิคพิเศษ (Special Effect)

การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เป็นการผสมผสานทั้งภาพนิ่งและวิดีโอ องค์ประกอบบางองค์ประกอบในการสร้างเรื่อง อาจจะสามารถลดทอนลงได้ เช่น หากการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ไม่ใช่ตัวละครในการนำเรื่อง ใช้เพียงภาพจากสถานที่จริงและบทบรรยาย เราสามารถลดทอนองค์ประกอบ การกระทำของตัวละครลงได้ แต่การสร้างสตอรี่บอร์ด ยังคงเป็นสิ่งที่สำคัญที่จะทำให้มองเห็นโครงร่างของเรื่องโดยรวม รวมทั้งการวางแผนโครงร่างเนื้อหา (Synopsis) และการเขียนบท (Script)

3.5.3 การวางโครงเรื่อง

การวางโครงเรื่อง คือ แนวหรือโครงร่างที่ร่างขึ้น ก่อนที่จะเขียนบท (Script) เพื่อให้เห็นรายละเอียดกระจัดกระจายเกี่ยวกับเหตุการณ์ หรือเรื่องราวที่จะเกิดขึ้น ลักษณะคล้ายกับเรียงความสั้น ๆ ที่ลำดับฉากและดำเนินเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งถ้าเขียนโครงเรื่องฉบับร่างขึ้นมาอย่างดี จะทำให้การเขียนบทในขั้นตอนต่อไปทำได้ง่ายขึ้น ซึ่งในการเขียนต้องคำนึงถึงความสลับไหลของเรื่องราว (Flow) เพราะความสลับไหลของเนื้อหาเป็นเรื่องที่สำคัญต่อความต่อเนื่องทางความคิดของผู้ชม (Stream of Consciousness) เพิ่มเติมเรื่องการเขียนโครงเรื่อง

3.5.4 การเขียนบท

การเขียนบท เป็นเสมือนการวางแผนการทำงานในการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล การเขียนบท (Script) มีองค์ประกอบที่จำเป็นอยู่ 2 ส่วน คือ

1. องค์ประกอบด้านภาพ (Video Element) มีรายละเอียดดังนี้

1.1 ภาพที่นำเสนอผ่านเลนส์

1.2 ภาพที่ปรากฏในฉาก เช่น ภาพวิว ผู้แสดง ลักษณะขององค์ประกอบในภาพ

1.3 ลักษณะการจับภาพ เช่น การจับโฟกัส การขยาย การซูมภาพ

1.4 ข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับการถ่ายวิดีโอ

2. องค์ประกอบด้านเสียง (Audio Element)

2.1 เสียงทุกเสียงที่สัมผัสกับโสตประสาทของผู้ชม

2.2 คำพูด คำบรรยาย ดนตรี เสียงประกอบ (Sound Effect) และอื่น ๆ

โดยเฉพาะถ้าเป็นดนตรี และเสียงประกอบ ควรใช้สัญลักษณ์เพื่อกำหนดระดับความดังของเสียง

3.5.5 การถ่ายทำ

หากในการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลมีการนำภาพวิดีโอมาร่วมในการเล่าเรื่องจะต้องมีการถ่ายทำวิดีโอ ในขั้นตอนการถ่ายทำจะต้องคำนึง 3 ด้านดังนี้

1. สถานที่ถ่ายทำ ซึ่งแบ่งเป็นการถ่ายทำในสตูดิโอ (Indoor shooting Method) การถ่ายทำนอกสถานที่ (Location Method) หรือจะเป็นการถ่ายในสตูดิโอเป็นหลักและถ่ายข้างนอกเพื่อเสริมในบางฉาก (Combine Method)

2. วิธีการถ่ายทำ แบ่งเป็นการถ่ายสุ่มแล้วนำมาตัดต่อภายหลัง (Shot at Random) การถ่ายพร้อมกับการตัดต่อ หรือจะเป็นการถ่ายโดยไม่มี การตัดต่อ ซึ่งในการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล จะเป็นการถ่ายแบบสุ่ม

3. วิธีการบันทึกเสียง แบ่งเป็น บันทึกเสียงขณะถ่ายทำ (Simultaneous Recording) บันทึกเสียงหลังถ่ายทำ (After Recording) หรือบันทึกเสียงก่อนแล้วค่อยถ่ายทำ ภาพให้เข้ากับเสียง (ใช้กับงานถ่ายทำ Music Video)

จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย (2548) กล่าวถึง องค์ประกอบในการใช้เสียงประกอบ ดังนี้

1. เสียงพูด ความสำคัญของเสียงพูด คือการสื่อความหมาย ทั้งทางตรง และทางอ้อมแบบแฝงความนัย

2. เสียงดนตรี เสียงเพลงมีบทบาท ทั้งที่มีเนื้อร้องและดนตรีประกอบ การใส่เพลงเข้ามา มักมีลักษณะเป็นเพลงประกอบ เนื้อหา แนวเพลงต้องมีความสัมพันธ์ กับภาพและเนื้อหาเพื่อที่จะส่งเสริมอารมณ์ของเรื่อง

3. เสียงประกอบ หน้าที่ของเสียงประกอบ คือช่วยความสมจริงและอารมณ์ของเรื่อง เสียงแบ่งออกเป็น 2 อย่างได้แก่ เสียงบรรยากาศสภาพแวดล้อม เช่น เสียงนกกร้อ เสียงลมพัด เสียงใบไม้แห้ง เป็นต้น

3.5.6 การตัดต่อภาพ

การตัดต่อภาพ เป็นการจัดเรียงภาพเคลื่อนไหว เสียง และเทคนิคภาพ ด้วยคอมพิวเตอร์ ตามบทที่มีการเรียบเรียงเนื้อหาไว้อย่างดีแล้ว ซึ่งมีหลักการดังนี้

1. เล่าเรื่องด้วยภาพ การจัดลำดับต้องแสดงให้เห็นความต่อเนื่องของการกระทำ (Action Continuity) มีหลักการพื้นฐานที่สำคัญ คือ

1.1 หากวัตถุมีการเคลื่อนไหว ต้องคำนึงถึงความต่อเนื่องของการกระทำ ซึ่งจะทำให้การเคลื่อนไหวไม่ผิดธรรมชาติ

1.2 หากวัตถุไม่มีการเคลื่อนไหว มินยว่าห้วงเวลาถูกตัด สามารถนำภาพซึ่งเป็นเหตุการณ์มาตัดชนต่อได้

2. ความลื่นไหลของภาพ (Picture Flow) ภาพที่ขาดความต่อเนื่องจะทำให้ผู้ชมขาดอารมณ์ร่วมไปชั่วขณะ

2.1 ควรใช้ภาพของสถานที่โดยรอบเพื่ออธิบายสถานการณ์ก่อน (Establishment Shot) หลังจากนั้นดำเนินเรื่องต่อด้วย ฉากแทรก (Insert Shot) ที่ให้รายละเอียดและการกระทำที่ติดตามมา เช่น ฉากชายหญิงนั่งตบกันที่ชายหาด จะต้องเริ่มต้นด้วยการเสนอภาพของทะเลโดยรอบที่เป็นบรรยากาศแวดล้อมก่อน

2.2 ภาพที่มีขนาดใกล้เคียงกัน ไม่ควรนำมาตัดต่อชนกันเพราะจะทำให้ผู้ชมสับสนภาพคน ๆ เดียวกันที่ถ่ายด้วยมุมกล้องที่มีขนาดไม่เหมือนกัน เช่น ถ่ายด้วยมุมกล้อง 20 องศา มาตัดต่อชนกับ คนเดียวกันที่ถ่ายด้วยมุมกล้อง 60 องศา จะสร้างความสับสนทำให้ผู้ชมเข้าใจผิดว่าเป็นคนละคน และไม่ควรนำภาพที่คล้ายกันหรือขนาดเท่ากันมาตัดต่อชนกัน ก็สร้างความเข้าใจผิดได้

2.3 ภาพที่ลื่นไหลดี จะต้องค่อย ๆ เปลี่ยนขนาดของภาพ เช่น ภาพ Long Shot เปลี่ยนมาเป็น Medium Shot และเป็น Close up

2.4 มุมกล้องไม่ควรย้ายตำแหน่ง ข้ามแกนสนทนาหรือแกนสมมุติ (Imaginary Line)

2.5 ใช้ Shot ที่ให้ภาพอีกซีกของการกระทำ เพื่อช่วยเพิ่มความรู้สึกรู้สึกของผู้ชมมากขึ้นชัดเจนขึ้น

2.6 เทคนิคการใช้ภาพกลับ (Cutback) เป็นเทคนิคสร้างความต่อเนื่องโดยใช้ shot สั้น ๆ แสดงการกระทำที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน แต่ต่างสถานที่กันในการดำเนินเรื่อง เทคนิคการใช้ภาพกลับเป็นวิธีการที่ช่วยในการเดินเรื่องที่ซับซ้อน โดยมีเหตุการณ์หลายอย่างที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน

2.7 การใช้ภาพบอกเวลาที่ล่องเลยไป เช่น การใช้นาฬิกาพระอาทิตย์ตก การมอดไหม้ของบุหรี กระดาษหนังสือพิมพ์ที่ถูกทิ้งไปบนถนน แล้วโดนลมพัด อาจจะใช้แสงของวันใหม่ในการบอกเวลา หรือ ไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อภาพชายแก่แทนที่ชายหนุ่มก็จะสามารถให้ความหมายถึงช่วงเวลาที่ยาวนานได้เช่นเดียวกัน การย้อนภาพในอดีต หรือการให้สีภาพขาวดำช่วยทำให้เห็นช่วงเวลาได้เช่นเดียวกัน

การเล่าผ่านสื่อดิจิทัล ปัจจุบันมีผู้นิยมทำกันอย่างแพร่หลาย ในสื่อสังคมออนไลน์ ผู้ชมในโลกออนไลน์เป็นผู้ตัดสินเรื่องราว จากจำนวนยอดเข้าชมและการกดไลก์ การทำให้เรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ น่าดึงดูด มีคุณค่านั้นจำเป็นต้องทราบถึงปัจจัยในการนำเสนอเรื่องราว ซึ่งมีปัจจัยในการนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล ดังนี้

Lambert (2006) กล่าวว่า มีปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ดังนี้

1. การกำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง (A point of view) มุมมองในการนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบใหม่ ๆ
2. การสร้างคำถามที่ดึงความสนใจ (Dramatic Question) อาจมีบทสัมภาษณ์ หรือมีข้อความที่เป็นคำถามในการดึงดูดความสนใจของผู้ชม
3. การสร้างเนื้อหาที่ทำให้เกิดอารมณ์ร่วม (Emotional Content) เนื้อหาที่ใกล้เคียงกับผู้ชม หรือหัวข้อที่เป็นประเด็นในขณะนั้นอาจจะทำให้เรื่องราวน่าสนใจขึ้น
4. ความประหยัด (Economy) การสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลไม่ต้องการเครื่องมืออุปกรณ์ที่มีราคาแพงแต่ต้องการความคิดใหม่ในการนำเสนอมากกว่า
5. การใส่ลูกเล่นในน้ำเสียง (Pacing) น้ำเสียงสูงต่ำในการบรรยายในเนื้อเรื่องเพิ่มความน่าสนใจให้กับการเล่าเรื่อง ไม่น่าเบื่อ
6. พรสวรรค์ในเสียง (The gift of your voice) น้ำเสียงของผู้บรรยาย มีผลต่ออารมณ์ร่วมในการชมเรื่องราว
7. ดนตรีประกอบ (Soundtrack) การใช้ดนตรีประกอบ มีส่วนทำให้การเล่าเรื่องน่าสนใจและทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราวที่เราต้องการนำเสนอ

Microsoft Education Newsletter (2010) ได้กล่าวอีกว่า เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ดี คือ

1. หาเรื่องราวที่สนใจ เรื่องราวที่น่าสนใจนำมาทำเรื่องเล่าผ่านสื่อดิจิทัล อาจจะเป็นเรื่องราวในประวัติศาสตร์ เรื่องที่เรียนอยู่ เรื่องที่เราสนใจ เรื่องตัวเราในอดีต เรื่องตาราที่ชอบ เรื่องในวัยเด็ก หรือแม้กระทั่งนิยายที่อ่านต้องการจะนำมาสร้างเป็นเรื่องดิจิทัลก็สามารถทำได้เช่นเดียวกัน

2. วางโครงร่างเรื่องราว วิธีการที่ต้องการจะนำเสนอ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน หรือจะเริ่มต้นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน พยายามนึกถึงองค์ประกอบของเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอทั้งหมดให้ได้ และเริ่มวางแผนว่าตอนไหนจะเป็นตอนเริ่มต้น ตรงกลางและตอนจบ สร้างโครงร่างคร่าวๆ และเริ่มทำสตอรี่บอร์ด

3. พยายามดึงความสนใจของผู้ชม อย่างถูกจังหวะและช่วงเวลา บางเรื่องราวเริ่มต้นด้วยคำถามที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชม ภาพหรือสถิติที่น่าประหลาด ทหาวิธีทางในการที่จะดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้ได้และทำให้ผู้ชมต้องการที่จะหาคำตอบกับเรื่องราวที่ถูกนำเสนอ

4. เล่าเรื่องราวผ่านมุมมองที่ไม่เหมือนใคร การเล่าเรื่องไม่ใช่การนำเสนอเรื่องจริงผ่านสื่อดิจิทัลสู่ผู้คน ถ้าศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับหัวข้อที่ต้องการนำเสนอมากพอ การเล่าเรื่องจะแปลกใหม่ไปจากเดิมจากมุมมองความเข้าใจของผู้สร้าง

5. ใช้ภาษาที่เหมาะสมกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ ทักษะทางด้านภาษาสำคัญ ใช้คำที่ชัดเจน เหมาะสม หรือการอุปมาอุปไมย ภาพและเสียงก็สำคัญเช่นเดียวช่วยทำให้ผู้ชมเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ในการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

6. พยายามสร้างอารมณ์ร่วม การเลือกภาพ ภาษา ดนตรี เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมในการสร้างเรื่องราว

7. ใช้เสียงของตนเอง ใช้เสียงของตนเองในการบรรยายหรือเล่าเรื่องราว น้ำเสียงที่ใช้ในการเล่าเรื่องขึ้นอยู่กับสไตล์ของแต่ละคน น้ำเสียงในการเล่าเรื่องที่ดี ต้องสูงต่ำ ตามลักษณะของเรื่องราว

8. เลือกภาพและเพลงให้เหมาะสม ภาพ และเสียงที่เหมาะสม สามารถปลุกอารมณ์ของผู้ชมได้อย่างมาก

9. ดึงเฉพาะจุดสำคัญมาใช้ในการเล่าเรื่อง เรื่องเล่าที่ยาว ไม่ใช่การเล่าเรื่องที่ดี อย่าพยายามเล่าทุกเรื่องทุกรายละเอียดที่เกิดขึ้น พยายามนึกถึงเหตุการณ์ที่นำมาผูกเรื่อง หรือเป็นจุดหักเหจะทำให้เรื่องราวน่าสนใจมากกว่าเรื่องที่พยายามยัดเยียดทุกรายละเอียดให้ผู้ชม

10. เพิ่มจังหวะในการเล่าเรื่อง จังหวะ (การเล่าเรื่อง) คือหัวใจของการสร้างเรื่องราว หากดำเนินเรื่องเร็วมากไปก็อาจจะทำให้ขาดซึ่งอรรถรส ซ้ำไปก็อาจจะทำให้น่าเบื่อควรจรรูว่าตรงไหนควรช้าและเรื่องส่วนไหนควรเร็ว และยังมีเทคนิคการใช้มุมกล้อง การใช้ดนตรี และอื่น ๆ ที่จะทำให้นื่อเรื่องดึงดูดและน่าสนใจ

3.6 ประโยชน์ของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

ในการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ผู้เรียนจะต้องใช้ทักษะทางด้านภาษา การลำดับเรื่องราวและจะต้องมีทักษะทางด้านเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างผลงาน สำหรับผู้เรียนที่มีการเรียนรู้ช้าหรือไม่ชอบ

ภาษาจะสามารถแสดงฝีมือในการสร้างสื่อดิจิทัลในด้านอื่นได้ (Blas & Boretti, 2009) การเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ยังสามารถก่อให้เกิดทักษะต่างๆ แก่ผู้เรียนมากมาย ได้แก่ การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaboration Learning) ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and innovation) ตัวแทนทางความคิดที่หลากหลาย (Multiple representation) แรงจูงใจ (Motivation) ความละเอียดอ่อนเชิงวัฒนธรรม (Cultural sensitivity) ความเท่าเทียมกันทางเพศ (Gender equality) ความพยายามในการเรียนรู้ (Cognitive effort) ผลสะท้อนกลับ (Feedback) การควบคุมตนเองของผู้เรียน (Learner control) ความยืดหยุ่น (Flexibility) กิจกรรมการเรียนรู้ (Learner activity) การประเมินความรู้ที่ผ่านมา (Valuation of previous knowledge) คุณค่าของประสบการณ์ที่ได้รับ (Experiential value) การจัดการความรู้ (Knowledge organization) และอภิปัญญา (Metacognition)

Meadows (2003) กล่าวว่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เป็นแบบฝึกหัดทางสังคมสำหรับผู้เรียนในการเล่าเรื่องราวต่างๆ และสามารถสร้างแรงจูงใจให้เกิดทั้งแก่ผู้เรียน และผู้สอนให้ได้สร้างจินตนาการร่วมกัน ผ่านผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่มีความหมาย

Robin and Pierson (2005) ความยืดหยุ่นและธรรมชาติทางระบบของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลจะช่วยผู้เรียนทางด้านความบกพร่องทางการได้ยิน ภาพและความรู้สึก ผู้เรียนจะได้เชื่อมโยงประสบการณ์ เพื่อทำให้เกิดองค์ความรู้ (cognitive process)

Barrett (2006) พบว่า การจัดการเรียนจากการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดลักษณะการเรียนรู้ 4 อย่าง ดังต่อไปนี้

1. ความผูกพันอยู่กับเรื่องที่เรียน (Student Engagement)
2. การสะท้อนผลเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึก (Reflection for Deep learning)
3. การเรียนรู้ด้วยโครงงาน (Project Based Learning)
4. การบูรณาการทางเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Integration of Technology)

Technology

Lynch and Fleming (2004) กล่าวว่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล สามารถสนับสนุนการเรียนรู้ทางด้าน ภาษา เพลง การสื่อสารระหว่างบุคคล การสื่อสารภายในตนเอง และความกระตือรือร้น

Microsoft Education Newsletter (2010) กล่าวว่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลพิสูจน์ให้เห็นแล้วว่าผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะได้ ดังนี้

1. สนับสนุนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองของผู้เรียน
2. เสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ให้แก่ผู้เรียน ในการคิดเนื้อหาและฝึกทักษะ ทางตรรกะเพื่อโน้มน้าวและลา ดับเรื่องราว

3. สนับสนุนการเขียนของผู้เรียน โดยการเขียนบทบรรยาย
 4. การใช้น้ำเสียงของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถบันทึกเสียงของตนเองเพื่อการเล่าเรื่องที่สื่อความหมายมากขึ้น
 5. ผู้เรียนสามารถเล่าเรื่องของตนเอง ผ่านมุมมองของตน ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักตนเองได้ดีขึ้น
 6. ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ที่คงทน จากการปฏิบัติ
 7. ฝึกทักษะทางการสื่อสาร ทั้งการสื่อสารกันเองกับเพื่อนร่วมกลุ่ม
- Psomos and Kordaki (2012) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)
2. การสื่อสารและการร่วมมือ (Communication and collaboration)
3. การวิจัย (Research)
4. การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและการตัดสินใจ (Critical Thinking, problem-solving and decision - making)
5. พลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship)
6. การปฏิบัติการทางเทคโนโลยี และองค์ความรู้ (Technology operation and concept)

การสอนด้วยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ที่ก่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้หลายอย่าง นาวินิตย์ สงคราม (2554) ได้กล่าวว่า ทักษะที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล มีดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์
2. การค้นคว้าข้อมูลสารสนเทศ
3. การคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ
4. การแก้ปัญหาและการตัดสินใจ
5. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
6. การสื่อสารและการสร้างเครือข่าย
7. การเรียนรู้ด้านดิจิทัล

สรุป ประโยชน์ของกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน และทักษะทางเทคโนโลยีที่สำคัญที่สามารถใช้ในยุคของการศึกษา 4.0 ได้แก่ ทักษะการค้นคว้าข้อมูลสารสนเทศ การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหาและการตัดสินใจ

4. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว (Digital Storytelling as Personal Narrative)

4.1 ความหมายของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว

(Robin, 2008) กล่าวว่าเรื่องเล่าดิจิทัลแบบเรื่องส่วนตัว คือประเภทของเรื่องราวดิจิทัลที่ครอบคลุมหมายถึงให้บ่อยที่สุด เรื่องราวเหล่านี้สามารถวนเวียนอยู่กับเหตุการณ์สำคัญในชีวิต ถูกเก็บในทางด้านอารมณ์และมีความหมายเป็นการส่วนตัว หากมีความรู้สึกที่รุนแรงเกี่ยวกับเหตุการณ์หรือบุคคลบางอย่างในชีวิตของคุณ คุณน่าจะเขียนบทที่มีพลัง เรื่องเล่าจะต้องบรรยายด้วยเสียงของคุณเอง เรื่องเล่าแบบดิจิทัลนี้มักจะมีที่มาจากประสบการณ์ตนเอง การใคร่ครวญและรู้จักตนเอง ซึ่งโดยทั่วไปแล้วเราจะพบบางสิ่งที่เป็นส่วนตัวเกี่ยวกับผู้เขียน เช่น เรื่องราวสำคัญในชีวิต ความหมายของภาพจะแสดงออกผ่านการบรรยาย เรื่องราวที่ดีควรมีจุดเริ่มต้น จุดกลางและจุดท้าย ทำให้จุดเริ่มต้นดึงดูดผู้ชม บางทีอาจเป็นคำถามหรือปัญหาเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมรับชมต่อไปและทำให้พวกเขาต้อง การดูว่าปัญหาได้รับการแก้ไขอย่างไร จุดกลางเรื่องควรอธิบายถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และจุดท้ายของเรื่องเผยให้เห็นบทสรุปว่าสถานการณ์เป็นอย่างไร ซึ่งในตอนจบของเรื่องราวควรเปิดเผยความหมายหรือประเด็นของคุณด้วย และต่อไปนี้เป็นธีมที่เป็นไปได้สำหรับการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบเรื่องส่วนตัว

- เรื่องราวความทรงจำหรือความทรงจำ
- เรื่องราวความสัมพันธ์
- เรื่องราวการกำเนิด
- เรื่องราวของความท้าทาย
- เรื่องราวเกี่ยวกับสถานที่
- เรื่องราวของการผจญภัยการเดินทางหรือการเดินทาง

University of Minnesota (2021) ได้ให้ความหมายว่า โดยทั่วไปแล้วเรื่องราวดิจิทัลแบบเล่าเรื่องส่วนตัวมักเป็นวิดีโอสั้นๆ ยาวประมาณ 3-5 นาที เป็นการเขียนเกี่ยวกับบุคคลสถานที่หรือเหตุการณ์ในชีวิตของผู้เขียนและมุ่งเน้นไปที่ช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงและการแก้ไข เป็นประเด็นที่พบบ่อยในการเล่าเรื่องส่วนตัว

Galen (2017) กล่าวว่า หัวใจหลักของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้ส่วนตัว นั้นเป็นศิลปะของการเล่าเรื่องที่ดี มักมีลักษณะเป็นส่วนตัว แต่ไม่ได้ผลิตในรูปแบบวิดีโอเสมอไป นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือมัลติมีเดียมากมาย เช่น วิดีโอเสียงกราฟิกและเว็บ อาศัยมุมมองเฉพาะในการสำรวจข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประสบการณ์ของมนุษย์ ในห้องเรียนวิดีโอที่เหมาะสมที่สุดมีความยาวไม่ถึง 10 นาที รักษาความยาวของวิดีโอไว้ระหว่างสามถึงห้านาที นักเรียนสามารถสร้างสิ่งที่ยอดเยี่ยมอย่างแท้จริงได้ในเวลาอันสั้น

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลไม่ใช่ประสบการณ์การเรียนรู้ในห้องเรียนแบบเดิม ๆ มันสั้นไหลมาก ไม่เป็นเชิงเส้นและบางครั้งคณาจารย์และนักศึกษาก็ถูกทำลายด้วยความไม่ชัดเจนของกระบวนการ และเนื่องจากการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นรูปแบบที่ยืดหยุ่นจึงสามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนต่าง ๆ ได้ การสอนชั้นเรียนที่มุ่งเน้นไปที่นักการศึกษา การเล่าเรื่องของเราในฐานะครู การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล และการสะท้อนกลับของครู อย่าใช้รายละเอียดทางเทคนิคมากเกินไปนักเรียนในปัจจุบันหลายคนมีความเข้าใจด้านดิจิทัลและสามารถเข้าถึงเครื่องมือมัลติมีเดียได้ทุกประเภท บางคนใช้โทรศัพท์มือถือในการตัดต่อวิดีโอ พวกเขาเรียนรู้ทำงานโดยใช้พื้นฐานของเครื่องมือเหล่านั้นดังนั้นคุณจึงไม่จำเป็นต้องใช้เวลาอันมีค่าในห้องเรียนเพื่อแสดงวิธีการทำงานของโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ

ข้อจำกัด ด้านความคิดสร้างสรรค์เพื่อช่วยให้นักเรียนมุ่งมั่น สคริปต์ควรมีความยาว 300-350 คำโดยเล่าเรื่องภายใน 3-5 นาที การสร้างเนื้อหาดิจิทัลใหม่เป็นโอกาสที่ดีในการสอนถึงความสำคัญของการให้เครดิตผลงานของผู้อื่นรวมถึงคุณค่าและความสำคัญของการระบุแหล่งที่มาของเนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์ ไม่มีสิ่งที่เรียกว่าภาพ 'Google' มันเป็นของใครบางคน นอกจากนี้ยังใช้กับเพลงแม้ว่าจะมีให้บริการแบบปลอดค่าลิขสิทธิ์ก็ตาม UW มีเว็บไซต์ของตนเองที่อธิบายเรื่องลิขสิทธิ์และวิธีอ้างอิงเนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์อย่างถูกต้อง

Diana Madrigal ใน WeVideo (2019) กล่าวว่า ทุกคนมีเรื่องเล่าส่วนตัวจะบอก มีตั้งแต่เกร็ดเล็กเกร็ดน้อยหรือเรื่องตลกๆ ช่วงเวลาพิเศษในชีวิต บทที่ซับซ้อนในการเดินทางของเรา หรือ "วันในชีวิต" ที่เรียบง่าย แต่การหาวิธีที่น่าสนใจในการแบ่งปันนั้นเป็นเรื่องราวที่แตกต่างออกไป การจดจำรายละเอียดทั้งหมดอาจเป็นเรื่องที่ทำลายมาก การเล่าเรื่องส่วนตัวทำให้เราค้นพบวิธีที่ดีกว่าในการสร้างและแบ่งปันเรื่องราวส่วนตัวของเรา ดังนี้

1. เรื่องราว จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1.1 การเลือกเรื่องราวอาจเป็นเรื่องทำลายด้วยตัวมันเอง ลองพูดถึงสิ่งที่ตนเองรู้แล้ว เมื่อเริ่มเขียนบทของตนเองให้เริ่มต้นด้วยการพัฒนาเรื่องย่อที่ผู้เล่าเรื่องสามารถเขียนออกมาในหัวของตนเอง แล้วบอกเล่าให้เพื่อนและครอบครัวฟังเพื่อให้พวกเขาสามารถให้ข้อเสนอแนะแก่คุณได้ มีสิ่งสำคัญที่ซ่อนอยู่ในกระบวนการกำหนดเรื่องราว เช่น การรับฟังตนเองและข้อเสนอแนะจากผู้อื่น ผู้เล่าจะได้รับข้อมูลเชิงลึกมากขึ้น เมื่อเขียนเรื่องเล่าส่วนตัวพยายามทำให้เป็นเรื่องส่วนตัว เรื่องราวมาจากมุมมองของตนเอง มันคือเสียงของตัวผู้เล่าเรื่องเอง และทำลายตัวผู้เล่าเรื่องเองให้จินตนาการถึงภาพนั้น ดังนั้นเรื่องราวที่เล่าจึงอยู่ในภาพ น้ำเสียงและมุมมองของผู้เล่าเรื่อง

1.2 สั้นและเป็นธรรมชาติ จะถ่ายทอดเรื่องราวนั้นทำได้โดยใช้เนื้อหาที่น้อยลง กระชับ เข้าใจง่าย และให้เสียงบรรยายเรื่องที่เป็นธรรมชาติ

1.3 ทำรายละเอียดจุดสำคัญเพื่อให้ฉากสมจริง เพื่อช่วยสนับสนุนงานที่ให้ผู้ฟังได้เข้าใจในเรื่องนี้อาจจะต้องบรรยายรายละเอียด หรือเลือกภาพที่บรรยายได้ถึงเหตุการณ์นั้นๆ ให้ได้อารมณ์ที่เหมือนจริง

1.4 เข้าใจ เรื่องราวจะต้องมีความชัดเจนเพียงพอเพื่อให้ผู้ชมติดตามได้ตลอดการเดินทาง ทำให้เรื่องราวหลักมีความชัดเจนและเพิ่มเลเยอร์ที่สามารถค้นพบได้สำหรับผู้ที่ยังมองลึกลงไป

2. โครงสร้างเรื่องราว เรื่องราวส่วนใหญ่มีจุดเริ่มต้น ตอนกลางและตอนท้าย

2.1 จุดเริ่มต้น บอกถึงการเริ่มต้นของเรื่องราว อาจะเริ่มด้วยความตึงเครียด คำถามปมปัญหาของเรื่อง ซึ่งจะทำให้ผู้ชมตั้งใจชมตลอดทั้งเรื่อง เพื่อร่วมค้นหาคำตอบไปจนจุดจบปลายทางของเรื่องเล่า

2.2 ช่วยให้ผู้ชมจินตนาการว่าตนเองอยู่ในเรื่องราวของผู้เล่าเรื่องโดยการเพิ่มรายละเอียดเรื่องราวหรือสนับสนุนด้วยภาพ

2.3 การบรรยายแบบดิจิทัลควบรวมกับภาพเสมอ เมื่อเขียนเรื่องราวของตนเองนั้นโปรดจำไว้ว่า การช่วยให้ผู้ฟังได้จินตนาการถึงสถานการณ์โดยการแสดงภาพหรือบรรยายโดยละเอียดจะเชิญชวนพวกเขาเข้ามาและทำให้พวกเขามีความสัมพันธ์กันมากยิ่งขึ้น

University of Houston ได้กล่าวนิยามความหมายของการเล่าแบบเรื่องดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัวว่า เป็นหนึ่งในประเภทการเล่าเรื่องที่ได้รับคามนิยมมากที่สุดในการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลคือการเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่องราวประเภทนี้ช่วยให้เราค้นหาความหมายในสถานที่ที่เราเคยอาศัยอยู่ ผู้คนที่เรารู้จัก ความท้าทายที่เราเผชิญ และช่วงเวลาที่กำหนดในชีวิตของเรา เรื่องเล่าส่วนตัวช่วยให้เราไตร่ตรองว่าเราอยู่ที่ไหน สิ่งที่ได้เรียนรู้และแสดงให้เราเห็นถึงการเดินทางไปสู่การค้นพบตัวเรา

สรุป การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว (Digital Storytelling as Personal Narrative) หมายถึง เรื่องเล่าแบบดิจิทัลที่มีลักษณะการเล่าเรื่องเป็นเรื่องเล่าส่วนตัว มีเรื่องราวมาจากมุมมองของตนเอง จากการค้นพบตนเอง การใคร่ครวญและรู้จักตนเอง รวมทั้งจากการรับฟังจากผู้อื่นอีกด้วย ซึ่งผู้เล่าเรื่องต้องการจะสื่อสารกับผู้ชมโดยใช้ภาพ น้ำเสียงของผู้เล่าเรื่อง คำบรรยาย ดนตรีประกอบ เพื่อให้ผู้ชมพบกับเรื่องราวบางสิ่งบางอย่างที่เกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวของผู้เขียน โดยทั่วไปแล้วการเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวมักเป็นวิดีโอสั้นๆ ความยาวประมาณ 3-5 นาที

4.2 องค์ประกอบของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว

Sylvester and Greenidge (2009) ได้แบ่งองค์ประกอบของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลไว้ดังนี้

1. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of view) คือจุดสำคัญในการเล่าเรื่อง เพราะคือความคิดหรือมุมมองของผู้เล่าเรื่อง ซึ่งผู้เล่าเรื่องจะต้องนึกต่อไปว่าข้อความที่กำลังจะสื่อสารอะไรออกไป และการเข้าใจถึงข้อความนี้จะทำให้ผู้เล่าเรื่องสามารถเล่าเรื่องได้สั้นและกระชับขึ้น
2. คำถามที่ช่วยเร้าความสนใจ (Dramatic question) เป็นการทำให้ผู้ชมสนใจและสร้างแก่นหลักของเรื่อง บางครั้งอาจมีคำถามในตอนต้นเรื่อง เป็นการสร้างคำถามให้ผู้ฟังที่ฟังเรื่องนี้อยู่ได้ติดตามก่อนจะได้รับคำตอบในตอนสุดท้ายของเรื่องเล่า
3. เนื้อหาที่เปี่ยมไปด้วยอารมณ์ (Emotional content) คือเรื่องราวที่เกี่ยวกับสถานการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อคนรอบๆ ตัวเรา หรือชีวิตของผู้อื่น ทำให้เรื่องราวดูสมจริงมากขึ้น ต้องมีการเล่าเรื่องจากแก่นแท้หรือหัวใจของเรื่องนั้นๆ
4. เสียง (Voice) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ช่วยสร้างชีวิตของเรื่องเล่า เสียงแต่ละคนมีความแตกต่างกันออกไป การใช้เสียงในการเล่าเรื่องเป็นการสื่อสารข้อมูลที่เราอยากจะส่งถึงผู้ชม โดยที่เราจะสื่อสารความรู้สึกผ่านเสียง
5. เพลงประกอบ (Soundtrack) การใช้เสียงเพลงประกอบมักใช้เพื่อปรับปรุงเรื่องราวและสร้างการตอบสนองทางอารมณ์ของเรื่องเล่าเหล่านั้นๆ ช่วยให้ผู้ชมรู้สึกหรือเข้าถึงเรื่องราวได้อีกทางหนึ่ง
6. เนื้อหาที่ไม่เยิ่นเย้อ (Economy) เป็นการใช้เนื้อที่ไม่มากเกินไปในการเล่าเรื่อง ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าไม่โดนยัดเยียดข้อมูลมากเกินไป ซึ่งในการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลนั้นมักจะสั้น และควรจะคิดอย่างรอบครอบในทุกคำที่ใช้
7. จังหวะ (Pacing) คือจังหวะของความช้าหรือเร็วของน้ำเสียงและการเล่าเรื่อง ในการลงน้ำเสียงควรจะมีเร็วและช้าตามแต่ช่วงเวลาที่เหมาะสม และมีเสียงสูงต่ำเพื่อสะท้อนความรู้สึกของเรื่องราวนั้นๆ ออกมา

4.3 เทคนิคการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว

หนังสือ Digital Storytelling Cookbook (อ้างถึงใน (ภัทรี ภัทธโรสภสกุล, 2561)) ได้กล่าวถึง 7 ขั้นตอนสำคัญในการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ดังนี้

1. เข้าใจตนเองอย่างลึกซึ้ง เข้าใจเรื่องที่จะเล่าอย่างกระจ่าง เรื่องที่จะเล่าเกี่ยวข้องกับชีวิตของตนเองอย่างไร ส่วนวิธีการเล่านั้นขึ้นอยู่กับว่าเล่าให้ใครฟัง ผู้ฟังรู้เรื่องแล้วหรือยังไม่รู้ และผู้เล่าต้องการให้ผู้ฟังรู้อะไร
2. เข้าใจอารมณ์ ผู้เล่าเรื่องต้องเข้าใจอารมณ์ของเรื่องนั้น คำถามที่มักจะถามในขั้นตอนนี้คือ ตอนที่คุณแบ่งปันเรื่องราวนี้ คุณรู้สึกอย่างไร และคำถามที่ว่าความรู้สึกอะไรที่จะช่วยให้ผู้ฟังเข้าใจเรื่องราวนี้ได้ดีที่สุด ดังนั้นการเข้าใจถึงอารมณ์ของเรื่องจะช่วยให้ผู้ฟังเข้าใจและเข้าถึงเรื่องราว

นั้นๆ แต่ถ้าหากเรื่องนั้นไร้ซึ่งอารมณ์ผู้ฟังก็จะไม่เชื่อถือ หรือ ถ้าเรื่องนั้นมีอารมณ์เกินจริงก็อาจทำให้ผู้ฟังรู้สึกว่ามันไม่จริงได้เหมือนกัน

3. ตามหาช่วงเวลาที่สำคัญให้เจอ ช่วงเวลาบางช่วงในเรื่องเล่ามีความหมายสำคัญมากกว่าช่วงเวลาอื่น โดยเฉพาะช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงนั้นอาจเป็นช่วงเวลาที่น่าจดจำที่สุด ผู้ชมชอบฟังเกี่ยวกับความเปลี่ยนแปลง พวกเขาจะรอคำตอบว่าเรื่องราวนั้นเปลี่ยนแปลงชีวิตของผู้คนได้อย่างไร

4. มองเห็นเรื่องราว ผู้เล่าต้องมีภาพในใจเพื่อที่จะได้เห็นเรื่องราว ภาพที่เลือกจะสามารถสร้างความหมายที่หลากหลายของเรื่องราวต่างๆ

5. ได้ยินเรื่องราว เสียงเป็นสิ่งสำคัญที่สุดที่จะถ่ายทอดออกไป ผ่านทางคำพูดที่พูดออกไปให้ผู้ฟังได้รับรู้ในเรื่องราวดิจิทัล ผู้เล่าเรื่องจะต้องเลือกคำที่จะใช้ อารมณ์ที่จะใช้ และอาจจะใช้เสียงทั่วไปที่ผู้คนได้ยินในชีวิตประจำวันเข้าไป เสียงเหล่านี้จะช่วยสร้างความรู้สึกให้แก่ผู้ชมรู้ว่าที่เกิดเหตุคือที่ไหนและทำให้ผู้ชมเข้าใจสถานการณ์ดีขึ้น

6. รวบรวมเรื่องราว เมื่อเรามีองค์ประกอบของทั้งหมดแล้ว ก็ประกอบเรื่องราวผ่านบท และ Storyboard จากนั้นวางโครงสร้างของเรื่องว่าจุดสำคัญของเรื่องจะอยู่ส่วนไหนของเรื่อง

7. แบ่งปันเรื่องราวของตนเอง ผู้เล่าต้องรู้ว่าใครคือกลุ่มผู้ชม วัตถุประสงค์ของเรื่องราวที่เราสร้างขึ้น เราจะเผยแพร่เรื่องราวนี้ที่ไหน

4.4 ขั้นตอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว

EdTechTeacher (2014) ได้สรุป 8 ขั้นตอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลไว้ ดังนี้

1. เขียนเสนอหัวข้อ (Write Proposal) คือทุกเรื่องราวเริ่มต้นด้วยความคิดและเรื่องราวดิจิทัลก็ไม่ต่างกัน แนวคิดนี้อาจเป็นหัวข้อของบทเรียน หัวข้อของบทในหนังสือเรียนหรือคำถามที่ถามในชั้นเรียน เรื่องราวดิจิทัลอาจเป็นนิยายหรือสารคดี เมื่อคุณหรือนักเรียนมีแนวคิดแล้วให้ทำให้เป็นรูปธรรม เขียนข้อเสนอ สร้างย่อหน้า วาดแผนที่ความคิดหรือใช้เครื่องมือเขียนล่องหน้า

2. ค้นคว้า/ สืบค้น/ เรียนรู้ (Research/ Explore / Learn) คือ ไม่ว่าเราจะเขียนเรื่องเล่าดิจิทัลประเภทบันเทิงคดีหรือสารคดี นักเรียนจะต้องค้นคว้าสำรวจหรือเรียนรู้เกี่ยวกับหัวข้อนั้น เพื่อสร้างฐานข้อมูลที่จะสร้างเรื่องราว ในระหว่างขั้นตอนนี้ นักเรียนจะได้เรียนรู้ทั้งเกี่ยวกับการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและอคติของข้อมูลเมื่อเจาะลึกลงไปในตัวข้อ

3. เขียน/ สคริปต์ (Write / Script) คือ การเขียนขั้นตอนเพื่อให้เนื้อหาเป็นขั้นเป็นตอน เขียนเป็นคำพูดที่เข้าใจง่าย ได้ใจความ หากนักเรียนค้นคว้าและสำรวจหัวข้อได้ดี เนื้อหาของบทก็จะเหมาะสมลงตัวกับเรื่องเล่า

4. สตอรี่บอร์ด/ แผน (Story Board / Plan) คือ เรื่องราวดีๆ เริ่มต้นด้วยบทที่ดี แต่ไม่จบแค่นั้น นี่คือนจุดที่เราเปลี่ยนไปสู่ความรู้เกี่ยวกับสื่อภาพ สตอรี่บอร์ดเป็นขั้นตอนแรกในการทำความเข้าใจเสียงและภาพ เป็นแผนหรือพิมพ์เขียวที่จะเป็นแนวทางในการตัดสินใจเกี่ยวกับภาพวิดีโอและเสียง สตอรี่บอร์ดแบบธรรมดาจะมีที่ว่างสำหรับรูปภาพ / วิดีโอและสคริปต์ ชั้นสูงกว่านั้นอาจรวมถึงที่ว่างสำหรับช่วงการเปลี่ยนภาพและเพลงประกอบ

5. รวบรวมและสร้างภาพเสียงและวิดีโอ (Gather/Create : Images, Audio, Video) / คือ การนำเรื่องราวต่างๆที่เขียนทำให้มีชีวิตขึ้นมา การใช้สตอรี่บอร์ดเป็นแนวทางที่นักเรียนจะรวบรวมหรือสร้างรูปภาพเสียงและวิดีโอ ทุกสิ่งทีพวกเขาเลือกจะส่งผลกระทบต่อและกำหนดโทนสำหรับเรื่องราวดิจิทัลของพวกเขา แนะนำแนวคิดต่างๆ เช่น ลำดับชั้นภาพโทนสีและภาพประกอบ นอกจากนี้จะต้องคำนึงเกี่ยวกับลิขสิทธิ์การนำภาพมาใช้งานที่เหมาะสม นักเรียนควรใช้เวลาในบันทึกตนเองอ่านสคริปต์ของตน เพื่อจะได้รู้ข้อผิดพลาดและแก้ไขได้

6. รวมทั้งหมดเข้าด้วยกัน (Put It All Together) คือ เมื่อนำองค์ประกอบต่างๆ มาประกอบเข้าด้วยกันสรรค์สร้างเป็นเรื่องเล่าดิจิทัลแล้วนั้น นักเรียนต้องตรวจสอบความสมบูรณ์ของผลงานให้รอบคอบ

7. แบ่งปัน (Share) คือ การแบ่งปันทางออนไลน์ มองหาวิธีเผยแพร่เรื่องราวของนักเรียนกับผู้ชมในวงกว้าง การรู้ว่าคนอื่นเห็นงานของพวกเขาอาจจะทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจที่จะทำให้งานนั้นดีที่สุดในที่สุดเท่าที่จะทำได้

8. การสะท้อนกลับและข้อเสนอแนะ(Feedback and Reflect) คือ บ่อยครั้งในการศึกษาเราไม่ได้สอนหรือให้เวลาในการไตร่ตรองและแสดงความคิดเห็นแก่นักเรียนว่า ฉันได้เรียนรู้อะไร ฉันรู้อะไรเกี่ยวกับตนเองที่ฉันไม่เคยรู้มาก่อน ครั้งต่อไปจะทำไมให้ดีขึ้น นักเรียนจะต้องได้รับการสอนวิธีการไตร่ตรองงานของตนเองและให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้อื่นทั้งที่สร้างสรรค์และมีคุณค่าตลอดจนสามารถแสดงความคิดเห็นกลับบนบล็อกกระดานสนทนาได้ โดยสรุปขั้นตอนการเล่าเรื่องดิจิทัล ได้ดังภาพต่อไปนี้



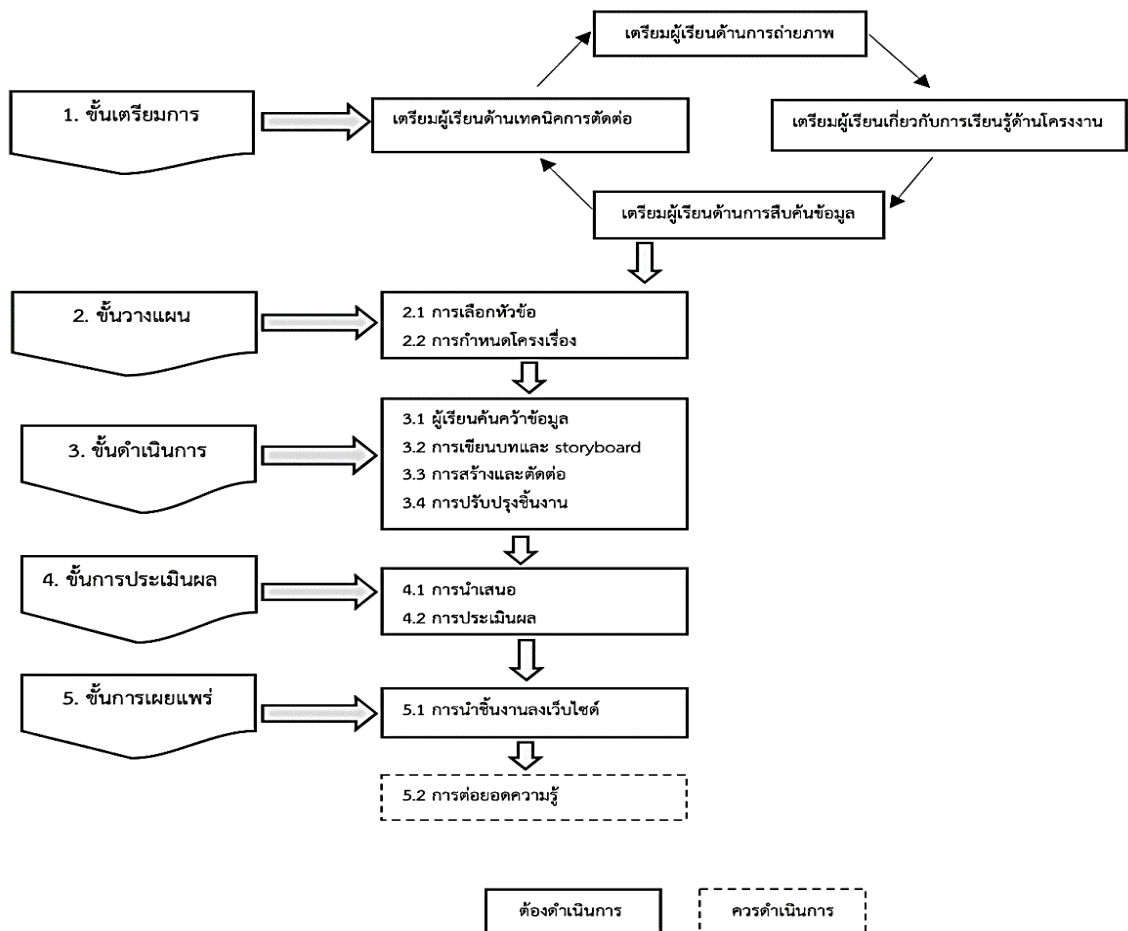
ภาพ 2.3 ขั้นตอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลของ Morra

University of Minnesota (2021) ได้สรุปขั้นตอนของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว ดังนี้

1. เขียนสคริปต์ เขียนสคริปต์สั้นๆ 2-3 หน้า การเขียนเป็นสิ่งสำคัญที่สุดอย่างหนึ่งของเรื่องราวดิจิทัลแบบเล่าเรื่องส่วนตัว เคล็ดลับคือดูรูปภาพที่คุณมีและปรับแต่งสคริปต์ของคุณให้เข้ากับรูปภาพ
2. รวบรวมรูปภาพและวิดีโอ ทำการรวบรวมรูปภาพของตนเองที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวส่วนตัว ทำการปรับแต่งรูปภาพตามสคริปต์ที่คุณเขียน โดยสามารถรวบรวมรูปภาพเพิ่มเติมตามต้องการและเหมาะสม
3. เขียนสคริปต์ของคุณใหม่ ขึ้นอยู่กับประเภทของภาพและสื่อที่คุณสามารถรวบรวมสำหรับเรื่องราวของคุณคุณอาจต้องเขียนบางส่วนของสคริปต์ของคุณใหม่เพื่อรองรับภาพและสื่อที่คุณสามารถหาได้
4. บันทึกเสียงบรรยายของคุณ ทำการบันทึกว่าตนเองอ่านสคริปต์เป็นอย่างไร โดยที่คุณสามารถใช้สมาร์ตโฟนหรือแล็ปท็อปที่มีซอฟต์แวร์บันทึกเสียงเพื่อบันทึกคำบรรยายของคุณ
5. แกะไขเรื่องราวของคุณ แกะไขวิดีโอของคุณ แกะไขภาพ คำบรรยาย ซาวด์แทร็คร่วมกัน เพื่อสร้างเรื่องราวส่วนตัวให้ออกมาดีที่สุด

6. แบ่งปันเรื่องราวดิจิทัลของคุณ เมื่อคุณแก้ไขวิดีโอของคุณเสร็จแล้วก็ถึงเวลาแบ่งปันเรื่องราวดิจิทัลของคุณกับเพื่อนๆ

เนาวนิตย์ สงคราม (2554) ได้นำเสนอขั้นตอนการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล มี 5 หลักการที่สำคัญไว้ ดังนี้



ภาพ 2.4 รูปแบบการบูรณาการการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลกับการเรียนรู้ด้วยโครงการ

ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลของ EdTechTeacher (2014), Sylvester and Greenidge (2009); University of Minnesota (2021); เนาวนิตย์ สงคราม (2554); ภัทรีภัทรโสภสกุล (2561), มาประยุกต์และบูรณาการให้เข้ากับการตระหนักรู้ในตนเอง โดยสรุปเป็นขั้นตอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเรื่องส่วนตัว ได้ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ

1.1 แนะนำบทเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เป็นการเตรียมความพร้อมแก่ผู้เรียนในด้านเนื้อหาเกี่ยวกับ ความหมาย ความสำคัญ ขั้นตอนและวิธีการ ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว

1.2 การตั้งเป้าหมาย เป็นการให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมาย ทิศทาง การวางแผนการเรียน และการดำเนินชีวิต เช่น การตั้งเป้าหมายที่จะรู้จักและเข้าใจตนเองให้ดีขึ้น เป็นต้น

1.3 เตรียมผู้เรียนด้านการถ่ายภาพและเทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล เป็นการเตรียมตัวผู้เรียนด้านความรู้พื้นฐานของการถ่ายภาพดิจิทัล เช่น คุณลักษณะและหน้าที่ของกล้องดิจิทัล เทคนิคต่างๆ การนำภาพไปใช้และประโยชน์ของกล้องดิจิทัล เป็นต้น ตลอดจนการให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง เพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญ

1.4 เตรียมผู้เรียนด้านการตัดต่อภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นการเตรียมผู้เรียนด้านความรู้เกี่ยวกับวิธีการและเทคนิคการตัดต่อภาพ/วิดีโอด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น และฝึกผู้เรียนในการลงมือตัดต่อและสร้างชิ้นงานจริง

1.5 เตรียมผู้เรียนด้านการสืบค้นข้อมูล เป็นการเตรียมผู้เรียนในด้านความรู้เกี่ยวกับวิธีการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ บอกประโยชน์ของการสืบค้นข้อมูลอย่างถูกต้อง และฝึกค้นหาข้อมูลได้ด้วยตนเอง

2. ชั้นวางแผน

2.1 การเลือกหัวข้อ เป็นการกำหนดหรือเลือกเรื่องเล่าที่ตนเองสนใจ หรือผู้สอนกำหนดให้ เพื่อจะได้วางแผนเล่าเรื่องราวส่วนตัวได้ตรงกับหัวเรื่อง

2.2 การค้นหาตนเอง (Self-Research/ Self-Explore/ Self-Reflection) เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากในการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว เพราะผู้เล่าเรื่องจะต้องทำการค้นหาตนเอง จะต้องรู้จักตนเองในเรื่องที่จะเล่าให้ดีกว่าก่อน โดยการ

- ค้นคว้าตนเอง (Self-Research) เพื่อให้ผู้เล่าได้รู้จักตนเองอย่างลึกซึ้ง ผู้เล่าเรื่องจะต้องใช้เวลาอยู่กับตนเองอย่างมากในการคิดทบทวนตนเองในมิติต่างๆ เช่น ด้านการเรียน/ด้านสังคมภายในโรงเรียน/ด้านครอบครัว ที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ มิตรภาพ อุปสรรคหรือปัญหาต่างๆ ประสบการณ์ชีวิต ช่วงวันเวลาที่สำคัญของชีวิต กิจกรรมต่างๆ ข้อดีและข้อด้อยของตนเอง ใช้จินตนาการ นึกภาพตามเรื่องราว รับฟังอารมณ์และความรู้สึกของตนเองในช่วงนั้นๆ เพื่อว่าจะได้นำภาพและเสียงของอารมณ์ที่เกิดขึ้นนั้นไปใช้ในขั้นตอนของการเลือกภาพและเสียงประกอบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวได้ และสุดท้ายผู้เล่าเรื่องควรจะมีจดบันทึกสิ่งที่ตนเองค้นพบไว้เสมอ

- สืบรวจตนเอง (Self-Explore) เมื่อผู้เล่าค้นคว้าตนเองเสร็จแล้ว ในขั้นนี้ผู้เล่าเรื่อง จะทำการสำรวจตนเองโดยการสนทนาหรือการสัมภาษณ์ เกี่ยวกับทัศนคติ มุมมอง ประสบการณ์

ชีวิต ความสัมพันธ์ เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยความตั้งใจและยอมรับ บุคคลเหล่านั้นอาจจะ เป็น เพื่อน ผู้สอนในโรงเรียน หรือพ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติพี่น้องในครอบครัวของตนเอง และสุดท้ายผู้ เล่าเรื่องควรจะมีจุดบันทึกสิ่งที่ตนเองค้นพบไว้เสมอ

- สะท้อนคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self-Reflection) เป็นการหยุดเพื่อสะท้อนเรื่องราว ต่างๆ ของตนเอง โดยการอ่านทบทวนจากสิ่งที่ตนเองได้จดบันทึก สังเกตตนเอง วิเคราะห์ตนเอง ไตร่ตรองตนเอง แล้วสะท้อนเรื่องราวของตนเองให้ลึกซึ้งอีกครั้ง แล้วค่อยๆ แล้วเขียนสรุปสิ่งที่ได้ เรียนรู้จากการค้นหาตนเองอีกครั้ง ซึ่งวิธีนี้จะช่วยทำให้ผู้เล่าเรื่องได้ตระหนักรู้ และเห็นมุมมองใหม่ ที่เกิดขึ้นกับตนเองจริงๆ พร้อมทั้งจะแบ่งปันเรื่องราวส่วนตัวที่แท้จริงของตนเองให้แก่ผู้อื่นได้รับฟัง และ พร้อมทั้งจะนำเรื่องราวนั้นไปเขียนโครงร่างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวในลำดับ ต่อไป

2.3 การกำหนดโครงเรื่อง ผู้เล่าเรื่องจะต้องเขียนเรื่องราวสั้นๆ ของตนเองที่เกี่ยวข้องกับ หัวเรื่องที่ตนเองเลือก หรือตามที่ถูกกำหนดไว้ให้ในเชิงที่สร้างสรรค์และเคารพในสิทธิส่วนบุคคล โดยจะต้องศึกษาองค์ประกอบในการเขียนโครงเรื่องดังต่อไปนี้

- การกำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) เป็นจุดสำคัญที่สุดในการเล่า เรื่อง คือความคิดหรือมุมมองของผู้เล่าเรื่อง โดยผู้เล่าเรื่องจะต้องนึกต่อว่าข้อความอะไรที่กำลังจะ สื่อสารออกไป ซึ่งคำตอบของคำถามนี้จะช่วยให้ผู้เล่าเรื่องวางกรอบเรื่องได้ และจะทำให้ผู้เล่าเรื่อง สามารถเล่าเรื่องได้สั้นและกระชับได้

- การสร้างคำถามที่ดึงความสนใจ (Dramatic question) เป็นการสร้างคำถาม สำคัญที่จะทำให้ผู้ชมสนใจ และสร้างแก่นหลักของเรื่อง ส่วนใหญ่แล้วมักจะมีคำถามในตอนต้นเรื่อง ซึ่งประโยคนี้อาจจะสร้างคำถามในใจของผู้ชมเรื่องนี้ ก่อนจะได้รับคำตอบในตอนท้ายเรื่อง

- การสร้างเนื้อหาที่เปี่ยมไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก (emotional content) การทำ ให้เรื่องราวนั้นสมจริง จะต้องเล่าเรื่องจากอารมณ์ ความรู้สึก แก่นแท้หรือหัวใจของเรื่องนั้นๆ ของผู้ เล่าเอง

- การใช้น้ำเสียง (voice) เสียงคือองค์ประกอบที่ช่วยสร้างชีวิตให้แก่สคริปต์ ซึ่งเสียง ของแต่ละคนนั้นต่างกัน ถ้อยคำในสคริปต์จะสื่อสารถึงข้อมูลที่เราอยากจะส่งถึงผู้ชม แต่เราสื่อสาร ความรู้สึกผ่านเสียง ซึ่งโทนเสียงประกอบด้วย ระดับเสียง ความเร็ว จังหวะ ทำนอง สำเนียง

3. ขั้นตอนการ

3.1 การเขียนบทและการเขียน storyboard เป็นการนำโครงเรื่องของผู้เล่าเรื่องได้เขียนไว้ แล้วนั้น มาสร้างเป็นบทและเขียนเป็น storyboard

3.2 การสร้างและตัดต่อชิ้นงาน เป็นการนำภาพ เสียง วิดีโอ ที่ได้ถ่ายทำหรือค้นคว้า มา สร้างเรื่องราวตามบทและstoryboard ที่ได้เขียนไว้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น Window movie

maker, iMovie, Sony Vegas เป็นต้น โดยใช้เทคนิคการตัดต่อต่างๆ เพื่อให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เช่น การเลือกใช้รูปภาพและวิดีโอประกอบ การใช้ข้อมูลที่ปริมาณพอเหมาะและเข้าใจง่าย การใช้จังหวะในการเล่าเรื่อง การใช้ดนตรีประกอบ เป็นต้น

3.3 การปรับปรุงชิ้นงาน เป็นการนำผลงานที่ตัดต่อเสร็จแล้วนำไปให้ผู้สอนประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านเนื้อหา และตรงตามวัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวหรือไม่ แล้วนำคำแนะนำมาปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้นก่อนการนำไปเสนอและเผยแพร่เรื่องราว

4. ชั้นประเมินผล

4.1 การนำเสนอ เป็นการให้ผู้เล่าเรื่องได้นำเสนอผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวต่อเพื่อนๆ ในห้องเรียน

4.2 การประเมินผล เป็นการประเมินผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวของผู้เรียนโดยผู้สอน หรืออาจจะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินด้วยก็ได้

5. ชั้นเผยแพร่

5.1 การเผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์ โดยผู้เล่าเรื่องเป็นผู้นำชิ้นงานของตนเองเผยแพร่ลงเว็บไซต์/YouTube/ Facebook เป็นต้น เพื่อให้บุคคลภายนอกได้รับรู้

5.2 การต่อยอดความรู้ หลังจากผู้เล่าเรื่องได้นำผลงานเผยแพร่ลงในเว็บไซต์/YouTube/Facebook เรียบร้อยแล้ว ผู้เล่าเรื่องควรรับฟังข้อเสนอแนะ (Feedback) หรือการแลกเปลี่ยนความรู้จากมุมมองที่อาจแตกต่างออกไปของบุคคลภายนอกชั้นเรียนที่เข้ามาชมผลงานแล้วนำผลตอบรับต่างๆ เหล่านั้นมาพิจารณาเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่นำเสนอในครั้งต่อไป นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกผู้เล่าเรื่องให้เคารพความคิดเห็นของผู้อื่นอีกด้วย

5. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้

จินตนา เอกสุวรรณ (2560) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้ถูกรวบรวมเป็นองค์รวมเป็นชุดของหลักการต่าง ๆ เพื่อ อธิบายเหตุผลการได้มาขององค์ความรู้ การรักษาไว้และการเรียกใช้ องค์ความรู้ในแต่ละบุคคลได้อย่างไร ทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ เปิดโอกาสให้ท่านกำหนดเป้าหมาย ผู้เรียนและกำหนดคำทำนายเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ด้วยตัวท่านเอง สิ่งเหล่านี้สามารถเป็นแนวทางช่วยให้เราเลือกใช้เครื่องมือในการเรียนการสอน เทคนิค และวิธีการต่างๆ วิธีการที่ส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ และทำให้นักเรียนบรรลุตามจุดประสงค์ในรายวิชาอย่างมีประสิทธิภาพโดยสมบูรณ์ พวกเราควรจะอภิปรายทฤษฎีการเรียนรู้ ทั้งสามทฤษฎีเหล่านี้ คือ พฤติกรรมนิยม, การประมวลผลสารสนเทศทางปัญญา,และการสร้างสรรค์ความรู้ ด้วยปัญญา (behaviorism , cognitive information Processing, and Constructivism)

1. พฤติกรรมนิยม (Behaviorism)

มุมมองของทฤษฎีพฤติกรรมนิยม มองผู้เรียนเหมือนกับ กระดานชนวนที่ว่างเปล่า และผู้สอนจะต้องจัดเตรียมประสบการณ์ให้กับผู้เรียน คำแนะนำหรือสิ่งเร้าจากสภาพสิ่งแวดล้อมจะถูกนำเสนอหรือแนะนำให้ผู้รู้จัก และผู้เรียนแสดงอาการตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้น ด้วยการตอบสนองบางสิ่งบางอย่างออกมา ความสำคัญขึ้นอยู่กับ การเสริมแรง ที่กำหนดจัดเตรียมไว้เพื่อกำกับพฤติกรรมที่ต้องการรูปแบบพฤติกรรมใหม่ ๆ จะถูกกระทำ ซ้ำแล้วซ้ำอีกจนกระทั่งกลายเป็นพฤติกรรมอัตโนมัติ พฤติกรรมของผู้เรียนที่ยอมรับได้ คือ การเรียนรู้แสดงออกให้เห็นได้ในเชิงประจักษ์

1.1 กฎเกณฑ์ของผู้สอนเกี่ยวกับพฤติกรรมนิยม

การตอบสนองของการเรียนรู้ ขึ้นอยู่กับครูผู้สอน สิ่งเหล่านี้คือ สภาพแวดล้อมที่ผู้สอนจัดขึ้น ผู้สอนเป็นคนกำหนดจัดทำและควบคุมสภาพแวดล้อมต่อผู้เรียน การเรียนรู้จึงเป็นการคิดขึ้นมา โดยผู้สอนที่เน้นไปที่พฤติกรรม การเสริมแรง เมื่อใช้เทคนิควิธีการในสภาพเช่นนี้ จุดประสงค์การเรียนรู้จึงเป็นพฤติกรรมของผู้เรียน ที่ได้มีการจัดเตรียมไว้, การให้รางวัล, และการให้ความสำคัญในวิธีเช่นนี้ ก็คือ การเสริมแรงพฤติกรรม นั่นเอง

วิธีการเรียนการสอนที่ใช้กับกลุ่มพฤติกรรมนิยม คือ

- การสอนตรง ๆ หรือการแสดงให้เห็น
- การให้ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติ หรือการทำซ้ำ ๆ
- การสอนเกมต่างๆ

1.2 เมื่อไรจะใช้แนวกลุ่มพฤติกรรมนิยม

ภายใต้เงื่อนไขของทฤษฎีพฤติกรรมนิยมที่มีส่วนส่งเสริม สนับสนุน ทำให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุดต่อการเรียนรู้ เมื่อ :

- 1) ผู้เรียนไม่มีประสบการณ์หรือมีแต่น้อยมาก หรือไม่ม้องค์ความรู้แรก ๆ ของเนื้อหาวิชานั้นๆ
- 2) การระลึกถึงจดจำข้อเท็จจริงพื้นฐาน หรือการตอบสนองอย่างอัตโนมัติที่ต้องการให้เกิด
- 3) ภาระงานที่ต้องการเสร็จสมบูรณ์เพียงเล็กน้อย (ภาระงานเล็กๆ) ซึ่งไม่เบี่ยงเบนไปจากมาตรฐานการปฏิบัติการ (Performance standard)
- 4) ผู้เรียนจะได้ความรู้มา โดยการเสริมแรงอย่างต่อเนื่องในพฤติกรรมที่ต้องการ
- 5) ต้องการความถูกต้องและความรวดเร็วซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างมาก
- 6) การเรียนการสอนต้องการให้เกิดผลสำเร็จภายในช่วงระยะเวลาอันสั้น

1.3 ทักษะต่างๆ ที่ควรได้รับการเรียนรู้ตามแนวพฤติกรรมนิยม

- 1) ชนิดของข้อมูลสารสนเทศพื้นฐาน หรือข้อมูลที่จะนำเข้า
- 2) การทดสอบ การทดลองพื้นฐาน หรือวิธีการเบื้องต้น
- 3) การเปลี่ยนน้ำมันในเครื่องยนต์ (ทักษะพื้นฐานง่ายๆ)
- 4) การสะกดคำหรือการเรียนรู้ตารางสูตรคูณ (ทักษะพื้นฐาน)
- 5) การพูดด้วยเจตนาที่จะช่วยเหลือ จากถ้อยคำที่จัดเรียงลำดับอย่างเป็นระเบียบ (ทักษะพื้นฐาน)

1.4 จุดด้อยของพฤติกรรมนิยม

การเรียนการสอนตามแนวพฤติกรรมนิยม มิได้เตรียมการเพื่อให้ผู้เรียนนำไปใช้ ในการแก้ปัญหา หรือการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนทำในสิ่งที่พวกเขาได้รับฟังและจะไม่ทำการคิดริเริ่มหาหนทางด้วยตนเองต่อการเปลี่ยนแปลง หรือพัฒนาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสิ่งต่างๆ ให้ดีขึ้น ผู้เรียนเป็นผู้ถูกเตรียมการสำหรับให้ระลึกได้ ในข้อเท็จจริงพื้นฐานต่างๆ เท่านั้น ให้มีการตอบสนองอย่างอัตโนมัติ หรือทำชิ้นงานภาระงานต่างๆ ซึ่งได้มีการกำหนดวิธีการ, ขั้นตอนมาอย่างดีไว้ล่วงหน้าก่อนแล้วเท่านั้น

2. กระบวนการประมวลผลข้อมูลสารสนเทศทางปัญญา หรือปัญญานิยม (Cognitive Information Processing (CIP) or Cognitivism)

กระบวนการประมวลผลข้อมูลสารสนเทศทางปัญญา (CIP) อยู่บนฐานของกระบวนการคิดก่อนแสดงพฤติกรรม การเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมที่จะถูกสังเกต สิ่งเหล่านั้นมันก็เป็นเพียงแต่การบ่งชี้ว่า สิ่งนี้ กำลังดำเนินต่อไปในสมองของผู้เรียนเท่านั้น ในจิตใจของผู้เรียนก็เหมือนกับกระจกองค์ความรู้ใหม่ ๆ และทักษะใหม่ๆ ที่จะทำการสะท้อนส่งออกมา กระบวนการประมวลผลข้อมูลสารสนเทศทางปัญญา (CIP) จะถูกใช้ก็ต่อเมื่อผู้เรียนกระทำการมองหาหนทางที่จะทำความเข้าใจและประมวลผลข้อมูล สารสนเทศ ซึ่งเขาหรือเธอได้รับรู้และเกี่ยวข้องกับมัน สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่เขาหรือเธอพร้อมที่จะรู้และมีสิ่งเหล่านี้บ้าง สิ่งเหล่านี้ถูกเก็บไว้ภายในหน่วยความจำของเขาหรือเธออยู่บ้างแล้ว ผู้เรียนถูกมองในสภาพที่เหมือนกับการได้วางกฎเกณฑ์การลงมือปฏิบัติไว้ก่อนล่วงหน้าแล้วในการเรียนรู้ของเขาและเธอด้วยตนเองในแนวคิดทฤษฎีนี้

2.1 กฎเกณฑ์ของผู้จัดการเรียนการสอนที่ยึดแนว CIP

ครูผู้สอนต้องเตรียมหนทางที่จะช่วยเหลือกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนเกี่ยวกับข้อมูลสารสนเทศ ความสำคัญ ก็คือ การนำเสนอข้อมูลสารสนเทศให้ชัดเจนและเป็นข้อมูลสารสนเทศ

ชนิดที่มีเหตุมีผล ผู้เรียนต้องจัดการกับข้อมูลสารสนเทศโดยการจำแนกแยกแยะไต่ร่องและประมวลผลข้อมูลสารสนเทศเหล่านี้ ดังนั้น การทำให้เป็นผลงานชิ้นใหญ่ ๆ และมีลำดับขั้นตอนอย่างเป็นเหตุเป็นผลจึงเป็นสิ่งสำคัญ

วิธีการจัดการเรียนการสอนที่ใช้กับแนวคิดกระบวนการประมวลผลข้อมูลสารสนเทศทางปัญญา (CIP) มีดังนี้

1. การจัดให้โต้เถียงอภิปรายและการให้เหตุผล
2. การให้แก่ปัญหาและจัดทำโครงงานที่ยุ่งยากลำบาก
3. การเปรียบเทียบ (อุปมา) หรือ ถ้อยคำ สำนวนอุปมา อุปมัย
4. การจำแยกแยะหรือการให้ทำงานเป็นชิ้นเป็นอันของข้อมูลสารสนเทศภายใต้

การให้เหตุผลของกลุ่มผู้เรียน

5. การให้เขียนสำนวนหรือคำประพันธ์สั้น ๆ (การย่อหรือข้อความที่ช่วยให้ผู้เรียนจำได้)

2.2 เมื่อไรควรใช้กระบวนการประมวลผลข้อมูลสารสนเทศทางปัญญา (CIP)

ภายใต้เงื่อนไขที่ CIP มีส่วนสนับสนุนได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้ คือ:

1. ผู้เรียนมีประสบการณ์เกี่ยวกับเนื้อหาสาระหรือมีความสัมพันธ์ในขอบเขตขององค์ความรู้ที่น้อยอยู่แล้ว
2. แหล่งการเรียนรู้ (resources) มีจำนวนมากมายที่จะช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงองค์ความรู้ใหม่ไปยังเนื้อหาสาระก่อให้เกิดองค์ความรู้เดิมที่มีอยู่ในตัวผู้เรียนได้
3. ผู้เรียนมีความจำเป็น หรือมีความต้องการแสวงหาแนวทางเพื่อให้เกิดการพัฒนาความเข้าใจมากขึ้นในองค์ความรู้และในข้อมูลสารสนเทศนั้นๆ
4. เวลาแห่งการเรียนการสอนเพื่อเกิดการเรียนรู้เกิดความเข้าใจได้จำกัดเวลาอย่างเข้มงวด

2.3 ทักษะต่าง ๆ ที่ควรได้รับการเรียนรู้จากกระบวนการประมวลผลทางปัญญา (CIP)

1. ความสามารถพื้นฐานคอมพิวเตอร์ที่มีความยุ่งยาก หรือปัญหาต่างๆ
2. เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวด้วยเครื่องจักร
3. การจัดจำแนกแยกแยะความเสียหาย อันตรายที่จะเกิดขึ้นที่มีจำนวนมากมาย
4. อธิบายและจำแนกวัตถุต่างๆ ที่มีความเสี่ยงภัย อันตรายและการเก็บรักษาอย่างถูกต้องและการเคลื่อนย้าย

5. การกะประมาณเวลาของการออกคำสั่งการเดินเรือ

2.4 จุดด้อยของกระบวนการประมวลผลทางปัญญา

ผู้เรียนต้องมียอดความรู้พื้นฐานของเนื้อหาที่เรียนอยู่บ้าง ผู้เรียนมีความจำเป็นต้องเชื่อมโยงสิ่งที่พวกเขารู้ได้อย่างพร้อมมูลเป็นภาพองค์รวมทั้งหมด การเรียนรู้บางครั้งก็บิดเบี้ยวไม่ตรงกับความจริงจากสิ่งที่ผู้เรียนรู้ทุกอย่างได้อย่างพร้อมมูล

3. การสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยปัญญา (Constructivism)

สร้างสรรค์ความรู้ด้วยปัญญานิยม (Constructivism) อยู่บนฐานของการอ้างอิงหลักฐานในสิ่งที่พวกเราสร้างขึ้นแสดงให้เห็นปรากฏแก่สายตาของเราด้วยตัวของเราเอง และอยู่บนฐานประสบการณ์ของแต่ละบุคคล และโครงสร้างองค์ความรู้ภายในแต่ละบุคคลอีกด้วย การเรียนรู้ในลักษณะนี้อยู่บนฐานของการแปลความหมายและการให้ความหมายประสบการณ์ต่างๆ ของผู้เรียนเขา/ เธอในแต่ละบุคคลว่าเป็นอย่างไร การที่ผู้เรียนลงมือกระทำการอย่างว่องไว ในกระบวนการสร้างสรรค์ความหมายจากประสบการณ์ต่าง ๆ ของเขาหรือเธอ องค์ความรู้จะถูกสร้างขึ้นโดยผู้เรียน และโดยเหตุผลที่ทุกคนต่างมีชุดของประสบการณ์ต่างๆ ของการเรียนรู้จึงมีลักษณะเฉพาะตน และมีความแตกต่างกันไปในแต่ละคน การเรียนรู้จะเกิดปรากฏขึ้นในห้วงแห่งความคิดเมื่อได้มีการกระทำการภายในบุคคลนั้น ๆ ทฤษฎีในแนวนี้ถูกใช้เพื่อเน้นการเตรียมการผู้เรียนในการตัดสินใจ แบบจำลองทางจิตใจของเขา ในการจัดรวบรวมประสบการณ์ใหม่ต่างๆ และการแก้ปัญหา สถานการณ์ปัญหาต่างๆ ที่กำกวมน่าสงสัย

3.1 กฎเกณฑ์ของผู้ที่จะจัดการเรียนการสอนด้วยแนวคิด Constructivism

ผู้ที่จะจัดการเรียนการสอนควรออกแบบการเรียนการสอนเพื่อที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการแก้ปัญหาที่มีความหมายจริง ๆ และเป็นปัญหาในชีวิตจริงของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนต่างก็มีความต้องการและมีประสบการณ์ ซึ่งสามารถประยุกต์นำไปใช้ในโลกลงแห่งความเป็นจริง และต้องการสร้างองค์ความรู้เหล่านั้น ผู้จัดการเรียนการสอนควรจัดเตรียมหากกลุ่มหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กันและได้คิด แก้ปัญหาต่างๆ ผู้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนควรช่วยเหลือโดยการแนะแนวทางและสั่งสอนหรือฝึก (coaching)

วิธีการจัดการเรียนการสอนเมื่อใช้แนวคิดของ Constructivism จะเป็นการเรียนการสอน ดังนี้ :

- 1) กรณีศึกษา (case studies) หรือการแก้ปัญหาเพื่อการเรียนรู้
- 2) การนำเสนอผลงาน/ชิ้นงานให้ปรากฏแก่สายตาหลายด้าน หลายมิติหรือการจัดทำสื่อแนะแนวทาง คำแนะนำ
- 3) การกำกับดูแลหรือการฝึกงาน
- 4) การเรียนรู้ร่วมกัน (collaborative learning)
- 5) การเรียนรู้โดยการสืบค้น (Discovery learning)
- 6) การเรียนรู้โดยการกำหนดสถานการณ์

3.2 เมื่อใดควรใช้ Constructivism

ภายใต้เงื่อนไขที่ Constructivism มีส่วนสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ คือ

- 1) การเรียนการสอนจะเกิดขึ้นในกระบวนการที่ได้มีการปฏิสัมพันธ์ต่อกันระหว่างผู้เรียนต่อผู้เรียน
- 2) ผู้เรียนจะรวบรวมจัดองค์ความรู้ปัจจุบันที่มีอยู่แล้ว จากความเข้าใจอย่างลึกซึ้งกับความเข้าใจในสถานการณ์ใหม่ ๆ ต่าง ๆ ที่ได้มา
- 3) แหล่งการเรียนรู้ หรือทรัพยากรที่หลากหลายมีลักษณะที่แตกต่างกัน จำนวนมากเท่าที่สามารถจัดหาได้ เพื่อช่วยเหลือต่อการสืบค้น
- 4) มีเวลาเพียงพอ พอจะสามารถทำผลงาน/ชิ้นงาน/การปฏิบัติการได้ สำหรับผู้เรียนในการสืบค้นและประมวลผลองค์ความรู้

3.3 ทักษะต่างๆ อะไรที่ควรได้รับการเรียนรู้ด้วย Constructivism

- 1) การประดิษฐ์คิดค้นผลงาน ด้วยความรวดเร็วจากการใช้กระบวนการของคอมพิวเตอร์
- 2) การสร้างสะพานข้ามแม่น้ำที่กว้างและมีน้ำไหลผ่าน
- 3) การวิจัยหาวิธีบำบัด รักษาตัวเองจากโรค

3.4 จุดด้อยของ Constructivism

ผู้เรียนมีความต้องการความรู้ที่มีความหมายและมีนัยสำคัญต่อผลการเรียนรู้ของการเรียนการสอน มิใช่ว่าจะมาทำนายว่าพวกเขามีความรู้ความสามารถมากน้อยเพียงใด เพราะที่ผู้เรียน ทั้งหลายต่างกำลังสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง Constructivism มิใช่เป็นการทำงาน แต่เมื่อผลของการทำงาน, การสร้างผลงานต่างๆ ต่างก็ต้องการผลงานเหมือนกันทุกครั้งไป ตัวอย่างเช่น การรวบรวมเส้นทางของรถยนต์ การมุ่งที่จะตรวจสอบผลงานหรือการทำงาน (ดูผลผลิต ซึ่งไม่ตรงกับแนวคิดของ Constructivism)

ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการเรียนรู้เข้ามารวมเข้าไว้ในองค์ความรู้ของเราเพิ่มมากขึ้นว่า มนุษย์ประมวลผลข้อมูลสารสนเทศในสถานการณ์การเรียนรู้ได้อย่างไร เราได้ศึกษา ทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ในขณะนั้น เพื่อช่วยเหลือให้ท่านเข้าใจว่า “เกิดการเรียนรู้ขึ้นได้อย่างไร” ท่านเองคงได้รับฟังมาด้วยเช่นกันเกี่ยวกับการเห็น, การได้ยิน และการกระทำของผู้เรียน ในความหมายนี้การ อ้างอิงไปยัง ความโน้มเอียงของผู้เรียนในทางที่ข้อมูลถูกนำไปอธิบาย นำเสนอวิธีทางนี้ ผู้เรียนต่าง ๆ จะมีความโน้มเอียงสำหรับข้อมูลสารสนเทศที่ใช้มาจากการได้เห็น, ได้ยินและใช้ลงมือด้วยมือเขาเอง พวกเรากำลังศึกษาในหัวข้อเหล่านี้ เพื่อให้มีความตระหนักมากขึ้นเกี่ยวกับการประมวลผลข้อมูลสารสนเทศและการเรียนรู้ได้อย่างไร องค์ความรู้นี้จะช่วยให้ท่านสามารถวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย และออกแบบรายวิชาที่ ทำให้ง่ายต่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน ท่าน ควรจะสามารถดัดแปลงให้เข้ากับกลุ่มของนักเรียนที่มีลักษณะที่แตกต่างกัน ตามความต้องการและความจำเป็นได้ด้วยเช่นกัน

ทั้งสามทฤษฎีต่างมีความสำคัญเท่าเทียมกัน เมื่อได้การตัดสินใจที่จะใช้ยุทธศาสตร์นี้ มีสิ่งที่สำคัญและจำเป็นที่สุดของชีวิตที่ต้องพิจารณาทั้งสองระดับ คือ ระดับองค์ความรู้ของนักเรียนของท่าน และระดับการประมวลผลทางสติปัญญาที่ต้องการในผลงานหรือภาระงานแห่งการเรียนรู้ ระดับการประมวลผลทางสติปัญญาที่ต้องการสร้างผลงาน/ภาระงาน และระดับความชำนาญของนักเรียนของเรา การเก็บรวบรวมที่ดีซึ่งเป็น “กล่องเครื่องมือ” ที่ได้เก็บรวบรวม องค์ความรู้ทางทฤษฎีเพิ่มพูนขึ้นจาก การมองหาภาพทางทฤษฎี จะมีความเป็นไปได้ที่สนับสนุน, การมีความพยายามที่จะเรียนรู้ทางยุทธวิธีบางที่ก็มีความซับซ้อนและมีความเลื่อมล้ำกันอยู่บ้างและมีความจำเป็นเหมือน ๆ กัน ในการรวบรวมยุทธวิธีต่าง ๆ จากความแตกต่างที่เป็นจริงทางทฤษฎี เมื่อเรามีความต้องการ

หลักสูตรที่มีลักษณะขดลวดเป็นวง “spiral” ทำงานได้ดีสำหรับบางรายวิชา หรือระดับของโปรแกรม (หลักสูตร) ในรายวิชาหนึ่งอาจจะหมุนเวียนสลับไปมาหรือหมุนเป็นวงกลมตลอด แตกต่างกันไปเป็นระยะๆ หรือเป็นช่วง ๆ หรือหมุนเวียนสลับทฤษฎีการเรียนรู้ในรายวิชา ตัวอย่างเช่น ในรายวิชาคอมพิวเตอร์พื้นฐาน การเริ่มต้นของรายวิชานี้ ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนควรใช้รูปแบบพฤติกรรมนิยมและควรมีคำสั่งมาก ๆ เพราะผู้เรียนยังไม่มีประสบการณ์เลย เมื่อผู้เรียนมีประสบการณ์บ้างแล้ว ผู้สอนสามารถขยับไปใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนการประมวลผลข้อมูล สารสนเทศทางปัญญาได้ใช้ อย่างเช่น การแก้ปัญหาและการจำแนกแยกแยะที่จะช่วยให้นักเรียน พัฒนาทักษะการคิดระดับสูง เราจะสามารถขยับไปยังแนว Constructivism และพัฒนาความก้าวหน้าในการแก้ปัญหาที่สลับซับซ้อนได้ในโอกาสต่อไป อย่างไรก็ตาม เมื่อผู้สอนนำเสนอความคิดรวบยอดใหม่ในบทเรียนใหม่อีก ในโอกาสต่อไป เขาควรกลับไปยังรูปแบบพฤติกรรมนิยมอีกครั้งในการสอนความคิดรวบยอดใหม่ การหมุนเวียนแบบนี้ กระทำไปอย่างต่อเนื่องไปตลอดทั้งรายวิชาหรือทั้งระดับโปรแกรม (หลักสูตร)

ทฤษฎีการเรียนรู้ สามารถช่วยให้เกิดความคิด ดังเช่น แวนตาที่ช่วยเราปรับให้เกิดความชัดเจนในประสบการณ์ทางการศึกษา การวางแผนหรือการสร้างไว้ในคำแนะนำเพียงหนึ่งเดียว น่าจะไม่เพียงพอ ซึ่งจะต้องใช้แวนตาทั้งใกล้และไกล ปรับระดับความชัดเจนและหลอมรวม ทฤษฎีเหล่านี้ในการคิดเชิงสร้างสรรค์ผลงาน/ภาระงานที่ต้องการด้วยสายตาที่มองเห็นถึงความแตกต่างเพียงเล็กน้อยก็ตาม ดังนั้น การประเมินผลเพื่อตัดสินใจในบางอย่างต่อการวางแผนจึงจะเป็นสิ่งที่จำเป็น ทั้งนี้ยังมีอีกหลายทฤษฎีการเรียนรู้อื่น ๆ อีกเช่นกันที่จะช่วยให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ออกแบบการจัดการเรียนการสอนด้วยเช่นกัน และถ้าเรามีความประสงค์จะได้เพิ่มเติมความรู้ให้กับตนเองก็มีทฤษฎีการเรียนรู้ใน Websites จากแหล่งต่างๆ ทั่วไป

6. แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

จินตนา ศีสังวาล (2559) กล่าวว่าความพึงพอใจ ความรู้สึก หรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เป็นไปในทางที่ดีและไม่ดีหรือในด้านบวกและในด้านลบ หรือไม่มีปฏิกิริยา คือเฉย ๆ ก็ได้ หรืออาจจะมีในทุก ๆ ด้าน โดยอาจจะมีมากน้อยต่างกัน ซึ่งจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อสิ่งนั้นสามารถตอบสนองความต้องการแก่บุคคลนั้น ถ้าตอบสนองได้ก็เป็นแง่บวก แต่ถ้าตอบสนองไม่ได้ก็เป็นแง่ลบ ความพึงพอใจอาจเปลี่ยนแปลงได้ แต่ทั้งนี้ ความพึงพอใจของแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับค่านิยมและประสบการณ์ที่ได้รับมาน้อยเพียงใด

ความพึงพอใจ (Satisfaction) ได้มีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้หลายความหมาย ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตสถาน (2560) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า พึงพอใจ หมายถึง รัก ชอบใจ และพึงใจ หมายถึง พอใจ ชอบใจ

อิทรา สิงใจสุด (2562) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึงทัศนคติทางบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นความรู้สึกหรือทัศนคติที่ติดต่อกันที่ทำงานที่ทำงานของบุคคลที่มีต่องานในทางบวก ความสุขของบุคคลอันเกิดจากการปฏิบัติงานและได้รับผลเป็นที่พึงพอใจ ทำให้บุคคลเกิดความกระตือรือร้น มีความสุข ความมุ่งมั่นที่จะทำงาน มีขวัญและมีกำลังใจ มีความผูกพันกับหน่วยงาน มีความภาคภูมิใจ ในความสำเร็จของงานที่ทำ และสิ่งเหล่านี้จะส่งผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการทำงาน ส่งผลต่อถึงความก้าวหน้าและความสำเร็จขององค์กรอีกด้วย

ศรุต อินต๊ะวรรณ (2563) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าจะมีความคาดหวังกับสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างไร ถ้าคาดหวังหรือมีความตั้งใจมากและได้รับการตอบสนองด้วยดีจะมีความพึงพอใจมากแต่ในทางตรงกันข้ามอาจผิดหวังหรือไม่พึงพอใจเป็นอย่างยิ่ง เมื่อไม่ได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวังไว้ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ตั้งใจไว้ว่าจะมีมากหรือน้อย ความพึงพอใจหมายถึงความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งหรือปัจจัยต่างๆที่เกี่ยวข้อง ความรู้สึกพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อความต้องการของบุคคลได้รับการตอบสนองหรือบรรลุจุดมุ่งหมายในระดับหนึ่ง ความรู้สึกดังกล่าวจะลดลงหรือไม่เกิดขึ้น หากความต้องการหรือจุดมุ่งหมายนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง

กรปารมี ชินสังธร (2561) กล่าวว่า ความพึงพอใจของมนุษย์เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อนและต้องมีสิ่งเร้าที่ตรงต่อความต้องการของบุคคล จึงจะทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นการสิ่งเร้าจึงเป็นแรงจูงใจของบุคคลนั้นให้เกิดความพึงพอใจในงานนั้น

นพมาศ สุดใจ (2560) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกทางบวกความรู้สึกทางลบและความสุขที่มีความสัมพันธ์กันอย่างซับซ้อน โดยความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อความรู้สึกทางบวกมากกว่าทางลบ

สมศักดิ์ ไทรน้อย (2559) ได้มีการสรุปว่า ปัจจัยหรือองค์ประกอบที่ใช้เป็นเครื่องมือบ่งชี้ถึงปัญหาที่เกี่ยวกับความพึงพอใจในการทำงานนั้นมี 3 ประการ คือ

ปัจจัยด้านบุคคล (personal factors) หมายถึง คุณลักษณะส่วนตัวของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับงาน ได้แก่ ประสบการณ์ในการทำงาน เพศ จำนวนสมาชิกในความรับผิดชอบ อายุ เวลาในการทำงาน การศึกษา เงินเดือน ความสนใจ เป็นต้น

ปัจจัยด้านงาน (factor in the Job) ได้แก่ ลักษณะของงาน ทักษะในการทำงาน ฐานะทางวิชาชีพ ขนาดของหน่วยงาน ความห่างไกลของบ้านและที่ทำงาน สภาพทางภูมิศาสตร์ เป็นต้น

ปัจจัยด้านการจัดการ (factors controllable by management) ได้แก่ ความมั่นคงในงาน รายรับ ผลประโยชน์ โอกาสก้าวหน้า อำนาจตามตำแหน่งหน้าที่ สภาพการทำงาน เพื่อนร่วมงาน ความรับผิดชอบ การสื่อสารกับผู้บังคับบัญชา ความศรัทธาในตัวผู้บริหาร การนิเทศงาน เป็นต้น

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นเรนทร์ฤทธิ์ นันทะสิทธิ์ นิธิพัฒน์ เมฆขจร และ ลัดดาวรรณ ณ ระนอง (2564) ได้ศึกษา เรื่องผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวร่วมกับการฝึกสติเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ต่อตนเองของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนแม่สายประสิทธิ์ศาสตร์ จังหวัดเชียงราย ซึ่งการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ (1) เปรียบเทียบการตระหนักรู้ต่อตนเองของนักเรียนที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวร่วมกับการฝึก สติเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ต่อตนเอง ก่อนและหลังการทดลอง และ (2) เปรียบเทียบการตระหนักรู้ ต่อตนเองของนักเรียนที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวร่วมกับการฝึกสติเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ต่อ ตนเอง กับนักเรียนกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมแนะแนวปกติ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนแม่สายประสิทธิ์ศาสตร์ จำนวน 40 คน ได้มาจากการสุ่ม แบบกลุ่ม แล้วสุ่มอย่างง่ายเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) แบบวัดการตระหนักรู้ต่อตนเอง ชุดกิจกรรมแนะแนวร่วมกับการฝึกสติเพื่อ พัฒนาการตระหนักรู้ต่อตนเอง และ กิจกรรมแนะแนวตามปกติ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า (1) เมื่อ เปรียบเทียบภายหลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองมีการตระหนักรู้ต่อตนเองเพิ่มขึ้นกว่าก่อน ทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ (2) ภายหลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองมีการ ตระหนักรู้ต่อตนเองสูงกว่าของกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ภาวดี เหมทานนท์ (2563) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยวิธีการสะท้อนคิดต่อ การตระหนักรู้ในตนเองในนักศึกษาพยาบาลบทความวิจัยเรื่องรูปแบบการเรียนรู้ด้วยวิธีการสะท้อน คิดต่อการตระหนักรู้ในตนเองของนักศึกษาพยาบาล มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบระดับการ ตระหนักรู้ในตนเองของนักศึกษาพยาบาล ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบ สะท้อนคิด 2) ศึกษาผลการสะท้อนคิดการตระหนักรู้ในตนเอง กลุ่มประชากรคือ นักศึกษาพยาบาล ศาสตร์ชั้นปีที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ที่เรียนการปรึกษาทางสุขภาพ จำนวน 90 คน เครื่องมือที่ใช้ใน การวิจัย ประกอบด้วย 1) รูปแบบการเรียนรู้ด้วยวิธีการสะท้อนคิด 2) แบบประเมินการตระหนักรู้ใน ตนเอง ซึ่งมีค่า CVI เท่ากับ 0.80 และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค เท่ากับ 0.86 3) แนว คำถามสำหรับการสะท้อนคิด ซึ่งผู้วิจัยใช้แนวคิดการสะท้อนคิดของ Gibbs เก็บรวบรวมข้อมูลโดย การจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบในภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 วิเคราะห์ด้วยสถิติเชิง พรรณนา และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า: 1) ค่าเฉลี่ยของการตระหนักรู้ในตนเองหลังการ

ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบสะท้อนคิดก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบสะท้อนคิดอยู่ในระดับสูง ($m = 4.13$, $O = .29$; $m = 4.27$, $O = .30$ ตามลำดับ) โดยหลังการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบสะท้อนคิดสูงกว่าก่อนใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบสะท้อนคิด (Mean difference = 0.14) และ2) ผลการสะท้อนคิดการพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเอง พบว่า นักศึกษาพยาบาลสามารถ พัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองในด้าน การตระหนักถึงบทบาทต่าง ๆ ของการปรึกษา การพัฒนาความคิด ความรู้สึกในทางบวกต่อตนเอง การตระหนักถึงข้อดีของตนเอง การตระหนักถึงข้อด้อยของตนเอง และแนวทางการพัฒนาตนเอง

สรารัตน์ ผากไธสง และ ปิยะนันท์ หิรัณย์ชโลทร (2563) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติที่มีต่อการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย การศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติ กลุ่มเป้าหมายในการศึกษา คือ เด็กปฐมวัยชายและหญิง อายุระหว่าง 4 - 5 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนอนุบาลสามเสน (สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลอุปถัมภ์) กรุงเทพมหานคร จำนวน 29 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติ จำนวน 8 สัปดาห์ และแบบสังเกตพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้านการประเมินตนเอง ด้านการมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง และด้านการเข้าใจยอมรับความแตกต่างของตนเองและผู้อื่นวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติมีพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมโดยพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองที่มีการเปลี่ยนแปลงมากที่สุด คือ ด้านการเข้าใจยอมรับความแตกต่างของตนเองและผู้อื่น ด้านการมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง และด้านที่น้อยที่สุดคือการประเมินตนเอง

ชวนพิศ ชุมคง และ ศิริรัตน์ สีนประจักษ์ผล (2558) ได้ศึกษาเรื่อง การสะท้อนสมรรถนะความรู้พื้นฐานของครูด้านภาษาและเทคโนโลยีผ่านการสร้างความตระหนักด้วยตนเอง การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสมรรถนะการปฏิบัติงานของครูด้านการใช้ภาษาและเทคโนโลยี 2) เพื่อศึกษาความตระหนักของครูที่มีต่อสมรรถนะด้านการใช้ภาษาและเทคโนโลยี 3) เพื่อพัฒนารูปแบบการเติมเต็มสมรรถนะด้านการใช้ภาษาและเทคโนโลยีของครู กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ครูประจำการที่สอนอยู่ในโรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดสงขลา พัทลุง และตรัง เป็นการเลือกแบบเจาะจงโดยเลือกจากครูประจำการที่สอนกลุ่มสาระต่างๆ ทั้งในระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา ยกเว้นกลุ่มสาระภาษาไทย กลุ่มสาระการงานพื้นฐานอาชีพและเทคโนโลยี และกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ จำนวน 40 คน ครูจากโรงเรียนประถมศึกษาโรงเรียนละ 4 คน จำนวน 5 โรงเรียน และครูจากโรงเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนละ 4 คนจำนวน 5 โรงเรียน เก็บรวบรวมข้อมูลโดย

การใช้แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการศึกษาสมรรถนะการปฏิบัติงานของครูด้านการใช้ภาษาและเทคโนโลยี พบว่า โดยรวมทั้ง 3 จังหวัด มีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานผลการศึกษาสมรรถนะการปฏิบัติงานของครูด้านการใช้ภาษาและเทคโนโลยี โดยภาพรวมอยู่ในระดับน้อยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.25 และเมื่อพิจารณารายด้านแล้ว พบว่า สมรรถนะครูด้านการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.52 รองลงมา คือ สมรรถนะครูด้านการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการแสวงหาความรู้ อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.32 และสมรรถนะครูด้านการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการแสวงหาความรู้ อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.73 2. ศึกษาความตระหนักของครูที่มีต่อสมรรถนะด้านการใช้ภาษาและเทคโนโลยี พบว่า 2.1 ด้านการใช้ภาษา ครูมีความคิดเห็นว่า ควรมีความสามารถในการสื่อสาร ได้แก่ การรับ - ส่งสาร , การถ่ายทอดความรู้ความคิด ความเข้าใจของตนเองโดยใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสม และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน 2.2 ด้านเทคโนโลยี ครูมีความคิดเห็นว่า ครูควรมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการใช้ในเทคโนโลยี ความรู้เกี่ยวกับข่าวสารทางเทคโนโลยี ต่าง ๆ ที่ทันสมัย , มีความรู้และทักษะพื้นฐานในการใช้คอมพิวเตอร์ เห็นคุณค่าและประโยชน์ในการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนกิจกรรมการเรียน 3. การพัฒนารูปแบบการเติมเต็มสมรรถนะด้านการใช้ภาษาและเทคโนโลยีของครู พบว่า 3.1 การสร้างความตระหนักด้วยตนเองโดยระลึกอยู่เสมอว่าภาษาและเทคโนโลยีคือเครื่องมือสำคัญที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3.2 ครูผู้สอนต้องพัฒนาตนเองโดยการศึกษาและฝึกฝนทักษะทั้งด้านภาษาและเทคโนโลยีอย่างสม่ำเสมอ โดยการเข้าประชุม สัมมนา หรืออบรมเชิงปฏิบัติการในด้านภาษาและเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง จึงจะส่งผลให้ครูผู้สอนมีสมรรถนะด้านภาษาและเทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้น

เรวัต เงินเย็น (2558) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อความตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จังหวัดเชียงราย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อความตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และเพื่อศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมต่อความตระหนักรู้ในตนเอง สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ 1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงรายของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 340 คนพบว่า ตัวแปรสังเกตได้ของปัจจัยความตระหนักรู้ในตนเอง ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การประเมินตนเองได้อย่างถูกต้อง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 รองลงมา คือ ความมั่นใจในตนเองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 และการรับรู้อารมณ์ตนเองมีค่าน้อยที่สุด 4.15 2. ผลการตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลเชิงทฤษฎีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ปรากฏว่าโมเดลเชิงทฤษฎี กับ

ข้อมูลเชิงประจักษ์มีความสอดคล้องกัน โดยพิจารณาจากค่าไค-สแควร์ ($X^2 = 12.93$, $df = 51$) มีค่าความน่าจะเป็นเท่ากับ 1 ค่าไค-สแควร์แตกต่างจากศูนย์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐานหลักที่ว่าโมเดลตามทฤษฎีสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์และค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้องกลมกลืน (Goodness-of-Fit Index : $GFI = 1.00$) มีค่าเข้าใกล้ 1 ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้องที่ปรับแก้แล้ว (Adjusted Goodness-of-Fit Index : $AGFI = 0.99$) มีค่าเข้าใกล้ 1 รวมทั้งดัชนีรากของกำลังสองเฉลี่ยของเศษ (Root Mean Squared Residual : $RMR = 0.0026$) มีค่าเข้าใกล้ศูนย์ ($RMSEA = 0.00$) มีค่าต่ำกว่า 0.05 ค่าส่วนเหลือในรูปคะแนนมาตรฐาน (Standardized Residual = 1.49) มีค่าต่ำกว่า 2.00 รวมทั้งกราฟ Q-Plot มีความชันมากกว่าเส้นทแยงมุม แสดงว่าโมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

3. ตัวแปรที่มีอิทธิพลรวมสูงสุดในโมเดลที่มีต่อความตระหนักรู้ในตนเอง ตัวแปรด้านการเรียนรู้ มีค่าอิทธิพลรวมเท่ากับ 15.88 โดยเป็นอิทธิพลทางตรง 0.43 และเป็นอิทธิพลทางอ้อมผ่านตัวแปรบุคลิกภาพและตัวแปรค่านิยมเท่ากับ 15.45 ส่วนตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงสูงสุดในโมเดลเชิงสาเหตุของความตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย คือตัวแปรด้านบุคลิกภาพมีค่าอิทธิพลเท่ากับ 1.50 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และตัวแปรที่มีอิทธิพลทางอ้อมสูงสุดในโมเดลเชิงสาเหตุของความตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย คือ ตัวแปรการเรียนรู้ มีค่าอิทธิพลเท่ากับ 15.45

ปรียาภรณ์ เจริญบุตร (2557) ได้ศึกษาเรื่อง รูปแบบวรรณกรรมและศิลปะที่สามารถเสริมสร้างความมั่นคงด้านจิตใจ เพื่อให้เยาวชนตระหนักคุณค่าในตนเอง : กรณีศึกษา ชุมชนวังทอง งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) เพื่อศึกษาสถานการณ์ปัญหาเด็กและเยาวชนในชุมชนวังทอง อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี และศึกษารูปแบบการใช้วรรณกรรมและศิลปะที่สามารถเสริมสร้างความมั่นคงด้านจิตใจให้เยาวชนตระหนักคุณค่าในตนเอง กลุ่มเป้าหมายคือเยาวชนในเขตชุมชนวังทองตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ได้แก่ เด็กที่มีอายุระหว่าง 0-6 ปี 6-12 และวัยรุ่นที่มีอายุ 13-16 ปี เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย การสังเกตพฤติกรรมการสัมภาษณ์ เยาวชน และแบบวัดความภาคภูมิใจในตนเองที่พัฒนาจากแนวคิดของ โรเจอร์ รูบิน และคูเปอร์สมิธ การใช้สื่อวรรณกรรมเยาวชนประเภทนิทาน หนังสือ ภาพ และเรื่องเล่าจากชุมชนและ กิจกรรมค่ายวรรณกรรมและศิลปะ วิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) และวิเคราะห์ส่วนประกอบ (componential analysis) ผลการศึกษาที่สำคัญพบว่า เยาวชนมีพื้นฐานที่หลากหลายทางเศรษฐกิจสังคมและบุคลิกภาพ ส่วนน้อยที่มีความรู้สึกว่าเป็นกลุ่มคนขาดโอกาสในการศึกษาในระบบ บ้างต้องการให้เพื่อนในชุมชนเห็นความสำคัญของตนมากขึ้น และบางคนขาดความมั่นใจในการทำกิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมค่ายที่จัดสองครั้งประกอบด้วย การอ่านและเล่านิทาน การทำหนังสือภาพ การแสดงละคร การทำหุ่นละคร และการทำสมุดทำมือ พบว่า ลักษณะกิจกรรมที่

สามารถเสริมสร้างความมั่นคงด้านจิตใจและตระหนักในคุณค่าตนเอง ได้แก่ 1) วรรณกรรมที่มีแนวคิดหลักเกี่ยวกับการยอมรับความแตกต่างในสังคม แนวคิดเรื่องการปรับตัวเข้ากับเพื่อน และแนวคิดเรื่องการให้อภัย 2) ศิลปะการแสดงละคร 3) การวาดรูปประกอบเรื่อง และ 4) การทำสมุดทำมือ และ 5) กิจกรรมผสมผสาน ซึ่งทุกกิจกรรมทำให้เด็กและเยาวชนมีพื้นที่ของตนเอง กล้าแสดงออก สร้างความตระหนักรู้ในตนเองและความสามารถของตน รู้จักปรับปรุงพฤติกรรมและสามารถเพิ่มระดับการควบคุมอารมณ์โกรธตนเอง เด็กและเยาวชนสะท้อนว่าตนเองมีความรู้สึกภาคภูมิใจในผลงานศิลปะของตนเองมีความสุขที่ได้ทำกิจกรรมและได้รับการยอมรับจากเพื่อนนอกกลุ่มมากขึ้น ผลของกิจกรรมได้ก่อให้เกิดการตื่นตัวในการพัฒนาด้านเยาวชน เกิดการยอมรับทางสังคมภายในระหว่างกลุ่มมากขึ้น เพราะกิจกรรมทำให้ผู้ปกครองมีจิตอาสาช่วยเหลือกัน ตระหนักในความสำคัญของการป้องกันความเสี่ยงเยาวชนหลงผิด และมีการขยายพื้นที่ให้เยาวชนได้เข้ามาใช้ทรัพยากรพื้นที่ของชุมชนในการเรียนอ่านเขียนและวรรณกรรมเยาวชน

กิ่งกาญจน์ สุพรศิริสิน สมสิริ มนัส รัตนา เจงพิบูลพงศ์ และภัทรพร จันทร์ภูมิ (2563) ศึกษา เรื่อง ประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัลเพื่อการเล่าเรื่องผ่านภาพที่มีต่อแรงจูงใจของผู้เรียนและความสามารถด้านภาษาอังกฤษ งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัลเพื่อการเล่าเรื่องผ่านภาพที่มีต่อทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และแรงจูงใจของผู้เรียน 2. เพื่อหาประโยชน์และอุปสรรคในการใช้งานของสื่อดิจิทัลเพื่อการเล่าเรื่องผ่านภาพ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง คือ เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี จำนวน 32 คน ที่ลงทะเบียนเรียนภาษาอังกฤษใน 2 รายวิชา คือ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการโรงแรม และวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยวเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1) แบบสอบถามเพื่อสอบถามการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และเพื่อหาแรงจูงใจที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ 2) แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง และ 3) การอภิปรายกลุ่มย่อยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษามีทัศนคติและแรงจูงใจเชิงบวกต่อสื่อดิจิทัลเพื่อการเล่าเรื่องผ่านภาพ และเห็นว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษเป็นทักษะได้รับการพัฒนามากที่สุด 2) จากผลการสัมภาษณ์และอภิปรายกลุ่มย่อย ผู้เรียนได้สนับสนุนประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัลเพื่อการเล่าเรื่องผ่านภาพว่ามีประสิทธิภาพในเรื่องของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน และมีความสนุกสนานในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านภาษาอังกฤษทั้งทางการพูดและการเขียนผ่านสื่อดิจิทัลที่ผสมผสานทั้งรูปภาพและคำไว้ด้วยกัน

ศิริโสภา แสนบุญเวช (2562) ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2) ศึกษาประสิทธิผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ที่ลงทะเบียนวิชาภาษาศาสตร์เบื้องต้นสำหรับครูประถมศึกษา จำนวน 30 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษ แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1. รูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) สารการเรียนรู้ 4) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ รู้จักปัญหา ค้นคว้าจากสื่อ ลงมือร่วมกัน สร้างสรรค์ชิ้นงาน ประสานความคิด 5) การประเมินผล 2. ประสิทธิภาพการใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2.1) พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนการออกเสียงภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่สถิติ .05 2.2) ผลคะแนนการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 60 และค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 ด้านโดยเรียงจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดละเอียดลออ ความคิดริเริ่ม และความคิดยืดหยุ่น 2.3) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนในภาพรวมอยู่ในระดับมากเมื่อพิจารณาผลเป็นรายด้าน โดยเรียงจากความพึงพอใจมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านผู้สอน ด้านเนื้อหา ด้านผลงานการสร้างสื่อดิจิทัล ด้านการจัดการเรียนการสอน และด้านบรรยากาศ

กฤตย์ชัชพร สารนอก (2562) ได้ศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบและสถาปัตยกรรมระบบของระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนการสอนด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาารูปแบบและองค์ประกอบของระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัล 2) ออกแบบและกำหนดองค์ประกอบของระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับการจัดการเรียนการสอนด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล และ 3) ออกแบบสถาปัตยกรรมระบบของระบบการจัดการเรียนการสอนด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูในระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัล ผลการศึกษาพบว่า 1 รูปแบบระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัล ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 3 ส่วน คือ (1) Digital Learning Ecosystem ซึ่งประกอบด้วย Digital Learning Environment และ Digital Storytelling (2) Digital Storytelling Learning Ecosystem และ (3) Digital Storytelling Learning & Teaching Community 2) การออกแบบและกำหนดองค์ประกอบของระบบฯ

ประกอบด้วย (1) ด้านการสอน การให้ความรู้และให้คำปรึกษาดูแล ได้แก่ อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ฝ่ายสนับสนุนด้านไอที อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์นิเทศก์ ครูนิเทศก์ และครูพี่เลี้ยง การฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (2) ด้านการเรียนรู้ คือ การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อสร้างการเรียนรู้ โดยผู้เรียนสามารถควบคุมเรื่องเวลา สถานที่และทิศทางการเรียนรู้ของตนเองได้ โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการนำเสนอชิ้นงานของตนเองผ่านการผลิตสื่อเรื่องเล่าดิจิทัล จนทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการค้นคว้า การเล่าเรื่องราวการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล เกิดทักษะการสื่อสาร การนำเสนอ การจัดระเบียบความคิด การคิดตั้งคำถามและการทำงานเป็นทีม (3) ด้านการสนับสนุน คือ ส่วนที่คอยช่วยเหลืออยู่เบื้องหลัง คอยดูแลให้คำปรึกษา และให้กำลังใจในการเรียนทั้งในชีวิตจริงและการเรียนรู้ในระบบนิเวศดิจิทัล โดยในส่วนนี้ได้แก่ กลุ่มเพื่อน พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผลการศึกษา ข้อที่ 3) สถาปัตยกรรมระบบฯ ของระบบการจัดการเรียนการสอนด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู ประกอบด้วยตัวระบบ DTL-ecoLMS และระบบ Cloud Service Provider และรวมถึง Digital Learning Environment ต่างๆ ในระบบนิเวศดิจิทัล

Pantapot (2016) ศึกษาเรื่อง การสร้างภาพเทคนิคพิเศษด้วยเทคนิคการจัดการกับเวลาในภาพเคลื่อนไหว การสร้างภาพเทคนิคพิเศษด้วยเทคนิคการจัดการกับเวลาถูกค้นพบขึ้นจากสาเหตุเพราะเวลาเป็นปัจจัยสำคัญของภาพเคลื่อนไหว อาทิ ภาพยนตร์ แอนิเมชัน หรือไฟล์วิดีโอ การถ่ายทำภาพเคลื่อนไหวในเวลาปกติเมื่อถูกนำมาจัดการไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อ ย่อ หรือเพิ่ม-ลดระยะเวลา ก็จะทำให้เกิดภาพเทคนิคพิเศษได้ แต่นักออกแบบควรเข้าใจธรรมชาติของการจัดการเวลาแต่ละประเภท และเลือกใช้อย่างเหมาะสมกับสื่อที่ต้องการนำเสนอ ประกอบกับต้องมีความเข้าใจพื้นฐานของการจัดองค์ประกอบภาพ ความเข้าใจลักษณะเลนส์ในการถ่ายทำ การตัดต่อ มุมกล้องและจังหวะในภาพเคลื่อนไหว เพื่อช่วยส่งเสริมเรื่องราวให้ดูน่าสนใจ ในบทความนี้จะกล่าวถึงความหมายประเภทและเทคนิคการทำงานของภาพเทคนิคพิเศษ ด้วยเทคนิคการจัดการกับเวลาที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานประเภทอื่น ๆ หรือเพื่อสร้างความสมบูรณ์ สมจริงตามจินตนาการของผู้สร้างนั่นเอง

Dell-Jones (2018) ศึกษาเรื่อง Cultural Reflexivity, Digital Storytelling, and Personal Narratives in Language Teacher Education วิทยานิพนธ์การสอบสวนเชิงบรรยายนี้สำรวจเรื่องราวจากนักเรียนสามคนในช่วงเวลาสองปีในขณะที่พวกเขาพัฒนาเป็นนักการศึกษาภาษาในบริบทที่หลากหลาย การศึกษาเริ่มต้นในหลักสูตรการศึกษาของครูที่เน้นเทคโนโลยีสำหรับการสอนภาษาในห้องเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง (ESOL) และห้องเรียนการศึกษาภาษาต่างประเทศ (FLE) ในฐานะผู้สอนฉันได้ดำเนินโครงการการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (DS) โดยมีเป้าหมายในการเรียนการสอนในการสนับสนุนการฝึกปฏิบัติสะท้อนกลับที่จำเป็นมากและโดยเฉพาะอย่างยิ่งการสะท้อนกลับของความสามารถระหว่างวัฒนธรรม (IC) และการเรียนการสอนที่ตอบสนองต่อวัฒนธรรม (CRP) DS ซึ่งเป็นกิจกรรมการเล่าเรื่องต่อเนื่องหลายรูปแบบอัตโนมัติเป็นช่องทางที่สร้างสรรค์สำหรับ

นักศึกษาระดับปริญญาตรีและปริญญาโทในการสำรวจภูมิหลังทางวัฒนธรรมของตนเองหรือประสบการณ์ระหว่างวัฒนธรรม ในการศึกษา

Kim and Li (2021) ศึกษาเรื่อง Digital storytelling: facilitating learning and identity development การศึกษานี้จะตรวจสอบว่าการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยอำนวยความสะดวกในการไตร่ตรองและการเรียนรู้ของนักเรียนในโครงการระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในโครงการ นอกจากนี้ยังสำรวจวิธีที่นักเรียนแสดงเสียงอัตลักษณ์และอารมณ์โดยใช้แหล่งข้อมูลหลายรูปแบบที่มีอยู่ในเรื่องราวดิจิทัล การใช้วิธีการศึกษาเชิงคุณภาพการศึกษาใช้การสัมภาษณ์การสังเกตและสิ่งประดิษฐ์เพื่อวิเคราะห์กรณีโฟกัสสองกรณี ใช้กรอบที่มาจากภาษาศาสตร์เชิงระบบเพื่อวิเคราะห์เรื่องราวดิจิทัล ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่านักเรียนสองคนใช้ข้อความรูปภาพเสียงภาพเคลื่อนไหววิดีโอและแหล่งข้อมูลอื่น ๆ เพื่อนำเสนอและเรียบเรียงข้อความเกี่ยวกับหัวข้อและเกี่ยวกับตนเองอย่างไร นักเรียนคนหนึ่งตีตราบทบาทครูในขณะที่เธอนำเสนอต่อกลุ่มนักเรียนชั้นปีที่สาม คนอื่น ๆ มีส่วนร่วมกับเพื่อนร่วมงานอย่างกระตือรือร้นผ่านโครงการทำอาหารที่ใช้คณิตศาสตร์ในการทำอาหารซึ่งเขาได้แบ่งปันแพนเค้ก Salvadoran จากประเทศบ้านเกิดของเขา การศึกษาแสดงให้เห็นว่าการฝังโครงการการเล่าเรื่องดิจิทัลในหลักสูตรของโรงเรียนสามารถดึงดูดผู้เรียนด้วยแหล่งข้อมูลที่หลากหลายในขณะเดียวกันก็ช่วยเพิ่มแรงจูงใจความคิดสร้างสรรค์การพัฒนาตัวตนและการเชื่อมต่อกับผู้อื่นของนักเรียนได้อย่างไร

Maureen et al. (2020) ศึกษาเรื่อง Enhancing Storytelling Activities to Support Early (Digital) Literacy Development in Early Childhood Education เมื่อรวมการเล่าเรื่องเข้ากับกิจกรรมที่เล่นตามการเล่นจะช่วยกระตุ้นการรู้หนังสือในช่วงต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การศึกษาในปัจจุบันได้ศึกษาผลของวิธีการเล่าเรื่องที่มีโครงสร้างต่อพัฒนาการการรู้หนังสือของเด็กเล็กและทักษะการรู้หนังสือดิจิทัล สามชั้นเรียนในโรงเรียนอนุบาลของรัฐสองแห่งเข้าร่วมในการศึกษาทดลองที่เกี่ยวข้องกับเด็กอายุ 5-6 ปี 62 คน แต่ละห้องเรียนถูกกำหนดให้เป็นหนึ่งในสามเงื่อนไขการทดลองในห้องเรียนหนึ่งเด็ก ๆ มีส่วนร่วมในกิจกรรมการรู้หนังสือตามปกติ ในห้องเรียนที่สองการพัฒนาการรู้หนังสือได้รับการสนับสนุนด้วยการเล่านิทานและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นขณะที่ในห้องเรียนที่สามเด็ก ๆ มีส่วนร่วมในการเล่านิทานและกิจกรรมดิจิทัล ผลลัพธ์ได้รับการประเมินโดยการทดสอบการรู้หนังสือและทักษะการรู้ดิจิทัลขั้นต้น ก่อนและหลังการแทรกแซง 6 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่าเงื่อนไขการเล่าเรื่องทั้งสองช่วยเพิ่มการรู้หนังสือของเด็กและทักษะการรู้หนังสือดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญ กิจกรรมการเล่าเรื่องที่มีโครงสร้างเป็นวิธีที่มีประโยชน์และมีคุณค่าในการเพิ่มพูนการรู้หนังสือและการรู้หนังสือดิจิทัลในการศึกษาปฐมวัย

Kim and Lee (2018) ศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับ The Value of Digital Storytelling as an L2 Narrative Practice การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคุณค่าของการนำการเล่าเรื่อง

แบบดิจิทัล (DST) มาใช้ในการฝึกเล่าเรื่องภาษาที่สอง (L2) โดยการตรวจสอบลักษณะของการเล่าเรื่องของผู้เรียน L2 เมื่อมีการเพิ่มหลายรูปแบบ ด้วยเหตุนี้การศึกษาในปัจจุบันได้ตรวจสอบสคริปต์การเล่าเรื่องส่วนตัวที่ผลิตโดยผู้เรียนระดับปริญญาตรี L2 50 คนใน DST พร้อมกับวิดีโอที่สร้างขึ้นเองสำหรับการนำเสนอ DST ตลอดจนสคริปต์การบรรยายของพวกเขาที่พัฒนาในโหมดดั้งเดิม (เฉพาะภาษาศาสตร์) บทบรรยายและวิดีโอของผู้เข้าร่วมได้รับการวิเคราะห์ตามกรอบ 'เรื่องราวที่ดี' ซึ่งประกอบด้วยมิติสำคัญที่ต้องพิจารณาในประเภทการเล่าเรื่อง ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการเล่าเรื่องของนักเรียน L2 กลายเป็นเรื่องราวที่ดีขึ้นเมื่อพวกเขาฝึกฝนใน DST โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ของการแสดงความรู้สึก แสดงการรับรู้ของผู้ชมและเพิ่มรายละเอียดให้กับเรื่องราว นอกจากนี้ยังพบว่าการใช้งานโหมดการแสดงออกหลายรูปแบบเพื่อขยายหัวข้อการบรรยายและกระตุ้นเรื่องราวและวิสัยทัศน์ของพวกเขาให้มีพลังมากขึ้น ผู้เขียนสรุปได้ว่าความเข้าใจเกี่ยวกับคุณลักษณะเฉพาะของ DST ช่วยให้ครูสามารถใช้แนวทางใหม่ในการเพิ่มพูนทักษะการเล่าเรื่อง L2 ให้กับผู้เรียนได้

Wei et al. (2021) ได้วิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างอิสระในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศโดยใช้การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลเพื่อเพิ่มทักษะการพูดสำหรับนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยชาวจีน งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่าการใช้การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลเป็นระยะเวลา 12 สัปดาห์ สามารถช่วยพัฒนาทักษะการพูดของนักศึกษาจีนที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศได้หรือไม่ ผู้เข้าร่วมการวิจัยประกอบด้วยนักศึกษาระดับปริญญาตรีเอกภาษาอังกฤษจำนวน 100 คน โดยวิธีการคัดเลือกจากห้องเรียนปกติแล้วแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองจำนวน 50 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 50 คน โดยกลุ่มทดลองจะเรียนรู้ผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลและกิจกรรมการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลทั้งในและนอกห้องเรียน ในขณะที่กลุ่มควบคุมจะเรียนรู้ผ่านการสอนในห้องเรียนแบบดั้งเดิมเท่านั้น การวิเคราะห์ทางสถิติภายในกลุ่มแสดงให้เห็นว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยยะสำคัญระหว่างคะแนนเฉลี่ยของ pretest และ posttest ในกลุ่มทดลอง แต่ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยยะสำคัญระหว่างคะแนนเฉลี่ยของ pretest และ posttest ในกลุ่มควบคุม การวิเคราะห์ทางสถิติระหว่างกลุ่มบ่งชี้ว่าคะแนนเฉลี่ย pretest ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่ได้มีความแตกต่างอย่างมีนัยยะสำคัญ ในขณะที่คะแนนเฉลี่ย posttest ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความแตกต่างอย่างมีนัยยะสำคัญ ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนว่ากลุ่มทดลองทำได้ดีกว่ากลุ่มควบคุมทางด้านทักษะการพูดนอกจากนี้ ข้อมูลจากแบบสอบถามแสดงผลว่า 82 เปอร์เซ็นต์ของผู้ตอบแบบสอบถามระบุว่า การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลช่วยพัฒนาทักษะทางด้านเทคนิค ในขณะที่ 62 เปอร์เซ็นต์ระบุว่า การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลช่วยพัฒนาความสามารถในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติและ 95 เปอร์เซ็นต์ได้เขียนไว้ในสมุดบันทึกสะท้อนความคิดเห็น (diaries) ว่า การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลมีความน่าสนใจ ท้าทาย ช่วยในการเรียนรู้ เกิดความสนุกในการเรียน และมีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาผู้รับการสัมภาษณ์

ส่วนใหญ่กล่าวว่า การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลไม่ได้ช่วยพัฒนาแค่ทักษะทางภาษาเท่านั้น แต่ยังช่วยพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองอีกด้วย ผลของการวิจัยแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของการใช้การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลในการสอนภาษา

Galen (2017) ศึกษาเรื่อง The power of personal narratives in the classroom การวิจัยพบว่า มัลติมีเดียสามารถช่วยให้ “คนรุ่นดิจิทัล” เข้าใจประเด็นที่ซับซ้อนได้ดีขึ้น เมื่อนักเรียนถูกขอให้แบ่งปันเรื่องราวของตนเองภายในบริบทของสิ่งที่พวกเขาเรียนรู้ในชั้นเรียนบทเรียนจะฝังรากลึกมากขึ้น กระบวนการสร้างเรื่องราวดิจิทัลหรือสารคดีผลักดันการเรียนรู้ของนักเรียนในหลาย ๆ วิธี นักเรียนใช้ความสามารถในการสร้างสรรค์ค้นคว้าอย่างรอบคอบคิดอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับคำถามที่ถูกถามและให้ความสำคัญกับการเขียนบทของพวกเขา นักเรียนหลายคนพัฒนาทักษะการสื่อสารเพราะต้องจัดระเบียบความคิดและสร้างการบรรยายในลักษณะที่ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องที่ซับซ้อนได้

ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนนั้นเป็นการสร้างโอกาสทางการเรียนรู้ การใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลาย รวมถึง การพัฒนาทักษะดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับสังคมยุคใหม่ ที่รวมถึงการคิดวิเคราะห์ เมื่อ เทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ มาประยุกต์ใช้ร่วมกับความฉลาดทางดิจิทัล และ สังเคราะห์ เทคโนโลยีสนับสนุนในการสร้างความตระหนักในการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ผู้สอนสามารถนำ รูปแบบที่สังเคราะห์ขึ้นมาได้ ไป ประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนในยุคดิจิทัลได้ ส่งผล ให้ผู้เรียนเกิดความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับ นโยบายแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อ เศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2561 - 2580 สามารถสร้าง โอกาสทางการเรียนรู้ การใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลาย การคิดวิเคราะห์ การแยกแยะสื่อต่างๆ และการใช้ เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประชากรประกอบด้วย ประชากรที่ใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ และการรับรองประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ ตัวอย่าง คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน จำนวน 2 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 2 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนลาซาลโชติรวินครสวรรค์ ปีการศึกษา 2564 จำนวน 50 คน จาก การเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือในการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งเครื่องมือในการวิจัยเป็น 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 แบบสังเคราะห์เอกสารและการจัดบันทึกงานวิจัย และวรรณกรรม

ระยะที่ 2 แผนการเรียนรู้ และแบบประเมินการจัดการเรียนรู้ สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ

ระยะที่ 3 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเอง 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 4) แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ระยะที่ 4 แบบประเมินรับรองรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เพื่อหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1 โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้ในตนเอง

2. กำหนดกรอบแนวคิด คำจำกัดความและรายละเอียดในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้
3. ออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยการใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง
4. นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาและแนะนำเพื่อนำมาปรับแก้ไขด้วยแบบประเมินการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยการใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง

วิธีการดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 การศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยการใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง

ระยะที่ 2 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยการใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง

ระยะที่ 3 การศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยการใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ระยะที่ 4 การประเมินผลของการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยการใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ระยะที่ 1 การศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยการใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1 ได้แก่ แบบสังเคราะห์เอกสารและการจดบันทึกงานวิจัย พร้อมสรุปการสังเคราะห์วรรณกรรม

ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยระยะที่ 1 ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยการใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง เพื่อเป็นแนวทางในการทำวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดการตระหนักรู้ในตนเอง โดยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสังเคราะห์หาานิยาม ความหมาย องค์ประกอบ ปัจจัยที่สำคัญ กระบวนการที่

ทำให้เกิดเทคนิค พฤติกรรมบ่งชี้ และการประเมินผล เพื่อนำสิ่งที่ศึกษามาเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการกำหนดตัวบ่งชี้การประเมิน

2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว โดยศึกษานิยาม ความสำคัญ องค์ประกอบ และกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในระยะที่ 1 ทำโดยการศึกษาการวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสาร เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว การตระหนักรู้ในตนเอง ที่กล่าวมาข้างต้น โดยพิจารณาจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิเป็นสำคัญในเบื้องต้นและข้อมูลระดับทุติยภูมิในลำดับต่อมา

การวิเคราะห์ข้อมูล

สรุปและสังเคราะห์เป็นความเรียงเพื่อให้ได้กรอบแนวคิด คำจำกัดความ และรายละเอียด ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ระยะที่ 2 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการดำเนินการระยะที่ 2 ประกอบด้วย กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ 3 ด้าน โดยมีคุณสมบัติในด้านที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 5 ปี รวมทั้งหมด 3 ท่าน ได้แก่

1. ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน จำนวน 1 ท่าน
2. ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 1 ท่าน
3. ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 2 คือ เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง ได้แก่ แผนการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง วิชาเสริมทักษะในการใช้

ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรม Story Telling ซึ่งผู้สอนจะเป็นผู้แนะนำการใช้ภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง เช่น การใช้คำศัพท์ การใช้ไวยากรณ์ต่าง ๆ ในการเขียนบท และแบบประเมินการจัดการเรียนรู้แบบ ดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นตอนในการพัฒนาเครื่องมือ

ขั้นตอนในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้าง การตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีดังนี้

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากการดำเนินการวิจัยระยะที่ 1 ได้แก่
 - 1) การเตรียมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว 2) เรื่องการตระหนักรู้ในตนเอง
 2. กำหนดกรอบแนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อนำมาเป็นพัฒนาการ ในการพัฒนา
 3. ร่างต้นแบบของการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้าง การตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีวิชาเสริมทักษะการใช้ ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรม Story Telling สอดแทรกเข้าไปในแผนการจัดการเรียนรู้ โดยครูเป็นที่ บริक्षा ให้คำแนะนำแก่นักเรียนระหว่างการทำกิจกรรม
 4. ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะคุณภาพของการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่า เรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
 5. นำคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญมาปรับแก้ไขการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่า เรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ด้วยแบบประเมิน การจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของผลการประเมินการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายข้อมูล ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ระยะที่ 3 การศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 3 การศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนลาซาลโชติรวินครสวรรค์ ปีการศึกษา 2564 จำนวน 50 คน โดยการเลือกแบบเจาะจงตามคุณสมบัติดังนี้

1. มีความรู้พื้นฐานในการพูดภาษาอังกฤษ
2. มีความรู้พื้นฐานในการใช้คอมพิวเตอร์
3. มีกล้องถ่ายภาพ / โทรศัพท์มือถือ / คอมพิวเตอร์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยระยะที่ 3 ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเอง
3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

4. แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขั้นตอนในการพัฒนาเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยระยะที่ 3 มีทั้งหมด 4 เครื่องมือ โดยมีรายละเอียดและขั้นตอนในการพัฒนาเครื่องมือ ดังต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

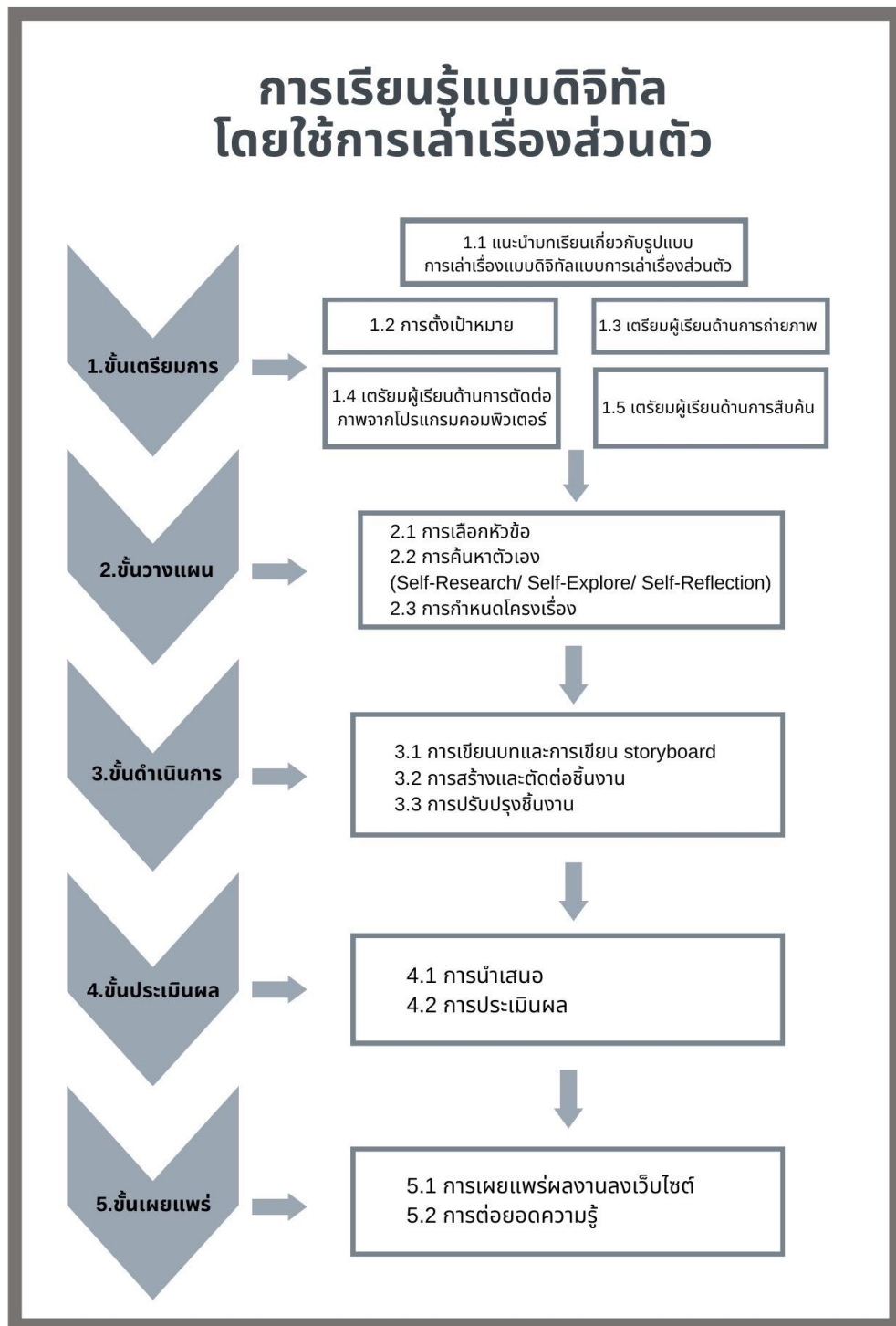
1.1 ศึกษาและวิเคราะห์การจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวที่เสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.2 กำหนดแนวทางการสร้างแผนการเรียนรู้จากจุดประสงค์การเรียนรู้

1.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพ

1.5 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ก่อนนำไปใช้จริง โดยให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับรูปแบบ ขั้นตอนการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว และบริบทของผู้เรียน



ภาพ 3.1 รูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

2. แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเอง

2.1 ศึกษาแนวคิด นิยาม ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการตระหนักรู้ในตนเอง จากนั้นนำมาเปรียบเทียบกับตัวชี้วัดของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2554) ที่มีค่าสำคัญ ตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 องค์ประกอบ นิยาม และข้อบ่งชี้ในแต่ละองค์ประกอบของการตระหนักรู้ในตนเอง

ที่	องค์ประกอบ การตระหนักรู้ในตนเอง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	ตัวบ่งชี้
1	<p>องค์ประกอบที่ 1 การตระหนักรู้ในอารมณ์ (Emotional Awareness) หมายถึง การรับรู้ถึงความสัมพันธ์กันระหว่าง ความคิด อารมณ์ และ การกระทำของตนเอง รู้สาเหตุที่มาของอารมณ์ ซึ่งนำไปสู่การสร้างความเข้าใจในอารมณ์ของ ตนเอง รู้จักยอมรับในความแตกต่างทาง ความคิด ความรู้สึก จนสามารถบอกถึง ความรู้สึก คุณลักษณะของตนเองได้ สามารถปรับอารมณ์ของตนเองได้อย่าง เหมาะสม รู้จักรักและเห็นคุณค่าของตนเอง</p>	<p>1.1 ยอมรับในความแตกต่างทางความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมของตนเองได้อย่าง มีเหตุผล 1.2 สะท้อนมุมมองที่ดีของตนเองได้ 1.3 แสดงความรู้สึกรักและเห็นคุณค่าใน ตนเองได้ 1.4 นำเสนอคุณลักษณะที่ดีมีคุณค่าของ ตนเองได้</p>
2	<p>องค์ประกอบที่ 2 การประเมินตนเอง (Self-Assessment) หมายถึง การรู้จักวิเคราะห์ข้อดีและข้อไม่ดี ความสามารถ ความถนัด อุปนิสัยของตนเอง อย่างตรงไปตรงมา และมีการเรียนรู้และรู้จัก พัฒนาตนเองจากประสบการณ์ได้อย่างต่อเนื่อง</p>	<p>2.1 วิเคราะห์ลักษณะส่วนตัว อุปนิสัย และ ค่านิยมของตนเองได้ 2.2 วิเคราะห์จุดเด่นจุดด้อยของตนเองได้</p>

ที่	องค์ประกอบ การตระหนักรู้ในตนเอง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	ตัวบ่งชี้
3	องค์ประกอบที่ 3 ความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-Confidence) หมายถึง ความมั่นใจ ความภูมิใจในความดี ความสามารถ และศักยภาพของตนเอง รู้จัก ยอมรับในด้านดีและด้านไม่ดีของตนเอง รู้จักแสดง ความคิดที่เป็นเหตุเป็นผล	3.1 แสดงความรู้สึกภาคภูมิใจในความสามารถ ความดีของตนเอง 3.2 แสดงความสามารถและความดีงามที่ ตนเองภาคภูมิใจให้ผู้อื่นได้รับรู้ได้ 3.3 กล้าแสดงออกทางความคิด ความรู้สึก และการกระทำของตนเองด้วยความมั่นใจ
4.	องค์ประกอบที่ 4 การตั้งเป้าหมาย (Goal Setting) หมายถึง การตั้งเป้าหมายที่ชัดเจนในการทำ กิจกรรมต่างๆ รวมทั้งการตั้งเป้าหมายของชีวิตอีก ด้วย	4.1 กำหนดทิศทางและวางแผนการดำเนิน ชีวิตไปสู่เป้าหมาย หรือความสำเร็จที่ตนเองคาดหวังได้ 4.2 ปฏิบัติตามแผนการดำเนินชีวิตที่กำหนดไว้ และปรับปรุงให้มีโอกาสประสบความสำเร็จ ตามเป้าหมายได้

2.2 กำหนดขอบเขตการวัดการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โดยการศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2559) ได้กล่าวถึงการพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองว่า ควรพัฒนาให้เกี่ยวข้องกับบริบทการใช้ชีวิตของผู้เรียนทั้งการใช้ชีวิตในสังคมโรงเรียน และการใช้ชีวิตในครอบครัว สามารถปรับตัวตามสภาพที่แตกต่างกันได้ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงกำหนดขอบเขตการตระหนักรู้ในตนเองในด้านวิถีชีวิตภายในโรงเรียนเพื่อกำหนดข้อคำถามได้ตรงกับคุณลักษณะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นมากยิ่งขึ้น

2.3 ผู้วิจัยได้ศึกษาว่าการวัดการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ควรจะวัดตามการใช้ชีวิตในบริบทของโรงเรียน และพบว่า วิถีชีวิตในโรงเรียนส่วนใหญ่ของนักเรียนในช่วงวัยนี้มักจะได้รับอิทธิพลจากการเรียนการสอน ความสัมพันธ์กับเพื่อนและครู และการใช้ชีวิตภายในครอบครัว หากนำปัจจัยเหล่านี้มาเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจนักเรียน ผู้วิจัยคิดว่าจะทำให้เห็นถึงองค์ประกอบของการตระหนักรู้ในตนเองได้อย่างครบถ้วน ผู้วิจัยจึงสรุปกำหนดขอบเขตการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อยู่ในขอบข่าย 3 มิติ ดังนี้ (Dorina, 2013; Marin & Brown, 2008; ประสิทธิ์ เรื่องแสงอร่าม, 2560) (กิ่งแก้ว ทรัพย์พระวงศ์, 2552;

1) มิติด้านวิชาการ คือ มิติที่แสดงถึงบทบาทของนักเรียนที่แสดงออกทางวิชาการ มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในและนอกหลักสูตร การทำงานที่ได้รับมอบหมาย การสอนของครู ผลการเรียนรู้ และความสามารถในการเรียน

2) มิติด้านสังคมภายในโรงเรียน คือ มิติที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับเพื่อนในโรงเรียน และระหว่างนักเรียนกับครูผู้สอน

3) มิติด้านครอบครัว คือ มิติที่แสดงถึงบทบาทที่นักเรียนกระทำต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง สมาชิกในครอบครัวหรือแม่กระทั่งญาติพี่น้อง ทั้งทางตรงและทางอ้อม

จากนั้นผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของการตระหนักรู้ในตนเองกับขอบเขตการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นทั้ง 3 มิติ มาออกแบบสัดส่วนของแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเอง แสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.2 สัดส่วนของข้อคำถามในแต่ละองค์ประกอบของการตระหนักรู้ในตนเอง

บริบทวิถีชีวิตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น				
องค์ประกอบของการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น	A) มิติด้านวิชาการ คือ มิติที่แสดงถึงบทบาทของนักเรียนที่แสดงออกทางวิชาการ การมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในและนอกหลักสูตร การทำงานที่ได้รับมอบหมาย การสอนของครู ผลการเรียนรู้ ความถนัด ความสนใจพิเศษ ความสามารถในการเรียน และประสบการณ์การเรียนรู้	B) มิติด้านสังคมภายในโรงเรียน คือ มิติที่แสดงถึงความสัมพันธ์มิตรภาพ ประสบการณ์ระหว่างนักเรียนกับเพื่อนในโรงเรียน และระหว่างนักเรียนกับครูผู้สอน	C) มิติด้านครอบครัว คือ มิติที่แสดงถึงบทบาทความสัมพันธ์ ความรัก ความเอาใจใส่ ประสบการณ์ที่นักเรียนกระทำต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง สมาชิกในครอบครัวหรือแม่กระทั่งญาติพี่น้อง ทั้งทางตรงและทางอ้อม	รวม (ข้อ)
องค์ประกอบที่ 1 การตระหนักรู้ในอารมณ์ (Emotional Awareness)	2 ข้อ	2 ข้อ	2 ข้อ	6 ข้อ
องค์ประกอบที่ 2 การประเมินตนเอง (Self-Assessment)	2 ข้อ	2 ข้อ	2 ข้อ	6 ข้อ
องค์ประกอบที่ 3 ความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-Confidence)	2 ข้อ	2 ข้อ	2 ข้อ	6 ข้อ
องค์ประกอบที่ 4 การตั้งเป้าหมาย (Goal Setting)	2 ข้อ	2 ข้อ	2 ข้อ	6 ข้อ
รวม (ข้อ)	8 ข้อ	8 ข้อ	8 ข้อ	24 ข้อ

2.4 ออกแบบข้อคำถามโดยวิเคราะห์จากองค์ประกอบต่างๆ ของการตระหนักรู้ในตนเอง โดยใช้เกณฑ์การประเมินค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert's scale)

2.5 นำแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ โดยใช้การวัดความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ IOC (Index of Consistency) ซึ่งต้องมีมากกว่า .05 ขึ้นไป มีเกณฑ์ ดังนี้

-1 หมายถึง คำถามไม่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

+1 หมายถึง คำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

และใช้สูตรในการหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540)

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

โดยที่ IOC คือ ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

$\sum R$ คือ ผลรวมของคะแนนการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ

N คือ จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

โดยใช้เกณฑ์การประเมินค่า ดังต่อไปนี้

ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 – 1.00 หมายถึง มีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้

ข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 หมายถึง ต้องปรับปรุง ยังใช้ไม่ได้

ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความตระหนักรู้ในตนเอง มีค่า IOC เท่ากับ 0.94 โดยสามารถสรุปได้ว่าแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองสามารถนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลในการวิจัยได้ โดยได้ปรับปรุงแก้ไขข้อความตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อให้ข้อคำถามมีความเหมาะสมและเข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น

2.6 นำแบบวัดไปหาค่าความเที่ยง (Reliability) กับกลุ่มผู้เรียนที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างงานวิจัย จำนวน 30 คน ด้วย ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค

2.7 ปรับปรุงแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองก่อนนำไปใช้จริง

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

3.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 ออกแบบข้อคำถามเพื่อประเมินแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของ

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้เกณฑ์การประเมินค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert's scale)

3.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมิน โดยใช้การวัดความสอดคล้องระหว่างข้อความกับวัตถุประสงค์ IOC (Index of Consistency) มีเกณฑ์ ดังนี้

-1 หมายถึง คำถามไม่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

+1 หมายถึง คำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

และใช้สูตรในการหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา(พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540)

$$\text{คือ IOC} = \frac{\sum R}{N}$$

โดยที่ IOC คือ ความสอดคล้องระหว่างข้อความกับวัตถุประสงค์

$\sum R$ คือ ผลรวมของคะแนนการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ

N คือ จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

ข้อความที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 – 1.00 หมายถึง มีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้

ข้อความที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 หมายถึง ต้องปรับปรุง ยังใช้ไม่ได้

ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีค่า IOC เท่ากับ 0.96 โดยสามารถสรุปได้ว่าแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นสามารถนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลในการวิจัยได้

3.4 ปรับปรุงแบบประเมินความพึงพอใจตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิก่อนนำไปใช้จริง

4. แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

4.1 ดำเนินการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง

4.2 ออกแบบข้อความในด้านต่างๆ ที่ต้องสังเกตพฤติกรรมตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว โดยใช้เกณฑ์การประเมินค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert's scale)

4.3 นำแบบสังเกตพฤติกรรมให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมิน โดยใช้การวัดความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ IOC (Index of Consistency) มีเกณฑ์ ดังนี้

-1 หมายถึง คำถามไม่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

+1 หมายถึง คำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

และใช้สูตรในการหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา(พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540)

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

โดยที่ IOC คือ ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

$\sum R$ คือ ผลรวมของคะแนนการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ

N คือ จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 – 1.00 หมายถึง มีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้

ข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 หมายถึง ต้องปรับปรุง ยังใช้ไม่ได้

ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC)ของแบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีค่า IOC เท่ากับ 0.95 โดยสามารถสรุปได้ว่าแบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นสามารถนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลในการวิจัยได้

4.4 ปรับปรุงแบบสังเกตพฤติกรรมตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิก่อนนำไปใช้จริง

ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยระยะที่ 3 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่างเป็นแบบวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยกลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แผนกเข้มข้นทางภาษา โรงเรียนลาซาลโชติ-รวินครสวรรค์ ปีการศึกษา 2564 จำนวน 50 คน ที่เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ(เสริม) โดยการเลือกแบบเจาะจงตามคุณสมบัติ ดังนี้

1. มีความรู้พื้นฐานในการพูดภาษาอังกฤษ
2. มีความรู้พื้นฐานในการใช้คอมพิวเตอร์
3. มีกล้องถ่ายภาพ / โทรศัพท์มือถือ / คอมพิวเตอร์

สามารถแสดงเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 3.3 รูปแบบการทดลองในการวิจัย

รูปแบบการทดลองในการวิจัย						
ตัวอย่าง	การวัดผล ก่อนการทดลอง	ตัวแปรจัด กระทำ	การวัด ครั้งที่1	การวัด ครั้งที่2	การวัด ครั้งที่3	การวัดผล หลังการทดลอง
E	O ₁	X	O ₂	O ₃	O ₄	O ₅

E กลุ่มทดลอง (Experimental group)

X การจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว O₁ การวัดการตระหนักรู้
ในตนเองของผู้เรียนก่อนการทดลอง

O₂ การวัดการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียนครั้งที่ 1

O₃ การวัดการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียนครั้งที่ 2

O₄ การวัดการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียนครั้งที่ 3

O₅ การวัดการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียนหลังการทดลอง

การดำเนินการทดลอง

จากการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้วิจัยได้แผนการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ใช้ระยะเวลา 39 ชั่วโมง โดยแบ่งออกดังนี้ เรื่องที่ 1 My Favorite Subjects ใช้เวลา 13 ชั่วโมง เรื่องที่ 2 My Best Friend ใช้เวลา 13 ชั่วโมง เรื่องที่ 3 My Family ใช้เวลา 13 ชั่วโมง โดยมีรายละเอียดดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 3.4 แผนการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้
ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เรื่อง	ขั้นตอน	รายละเอียดกิจกรรม	เครื่องมือ	ชั่วโมง
	ก่อนเริ่มการดำเนินการทดลอง	- ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน - ผู้เรียนทำแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองก่อนเรียน	- แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองก่อนเรียน	
1) My Favorite Subjects		1.1 แนะนำบทเรียนเกี่ยวกับรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว	- ใบความรู้เรื่อง Digital storytelling as personal narrative	3

เรื่อง	ขั้นตอน	รายละเอียดกิจกรรม	เครื่องมือ	ชั่วโมง
		<p>- ผู้เรียนฟังผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการเล่าเรื่องดิจิทัลโดยใช้การเรื่องส่วนตัว ประกอบกับใบความรู้ และคลิปวิดีโอ</p>	<p>- ใบงาน My Goals - คลิปวิดีโอ ตัวอย่าง Digital storytelling as personal narrative</p>	
	1.2 การตั้งเป้าหมาย	<p>- ผู้เรียนตั้งเป้าหมายของการเรียน (My Desires / My Goals)</p>		
	1.3 เตรียมผู้เรียนด้านการถ่ายภาพและเทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล	<p>- ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับการใช้กล้องดิจิทัลและเทคนิคการถ่ายภาพ จากนั้นฝึกปฏิบัติจริง</p> <p>- ผู้เรียนแสดงผลงานภาพถ่าย พร้อมกับพูดบรรยายเกี่ยวกับภาพ</p>	<p>- คลิปวิดีโอ การใช้กล้องดิจิทัลและเทคนิคการถ่ายภาพ - คลิปวิดีโอ เทคนิคการตัดต่อภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p>	
	1.4 เตรียมผู้เรียนด้านเทคนิคการตัดต่อภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์	<p>- ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเทคนิคการตัดต่อภาพนิ่ง/ภาพเคลื่อนไหว จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากนั้นฝึกปฏิบัติจริง</p> <p>- ผู้เรียนแสดงผลงานจากการตัดต่อภาพนิ่ง/ภาพเคลื่อนไหวจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พร้อมกับพูดบรรยายความรู้ที่สั้กันๆ</p>	<p>- คลิปวิดีโอ เทคนิคการสืบค้นข้อมูล - แบบสังเกตพฤติกรรม การจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียน</p>	
	1.5 เตรียมผู้เรียนด้านเทคนิคการสืบค้นข้อมูล	<p>- ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเทคนิคการสืบค้นข้อมูล</p> <p>- ผู้เรียนฝึกค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว</p> <p>- ผู้เรียนร่วมกันอธิบายและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องการสืบค้นข้อมูล</p>	<p>ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น</p>	

เรื่อง	ขั้นตอน	รายละเอียดกิจกรรม	เครื่องมือ	ชั่วโมง
	2. ชั้นวางแผน	<p>2.1 การเลือกหัวข้อเรื่อง</p> <p>- ผู้สอนกำหนดหัวข้อเรื่อง และอธิบายเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องพอสังเขป</p> <p>2.2 การค้นหาตนเอง (Self-Research/ Self-Explore/ Self-Reflection)</p> <p>- ผู้สอนถามคำถามที่อาจเป็นแนวทางช่วยสร้าง Self-Awareness และรู้จักตนเองให้กับผู้เรียน เช่น คุณมีนิสัยอย่างไร คุณมีเป้าหมายอย่างไรในชีวิต คุณมีข้อดีและข้อเสียอย่างไร เป็นต้น</p> <p>1) ผู้เรียนทำกิจกรรมค้นหาตนเอง (Self-Research) ผู้เรียนเริ่มทำการสำรวจตนเอง เพื่อให้เข้าใจในตนเองอย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ในมิติต่างๆ เช่น ด้านการเรียน/ด้านสังคมภายในโรงเรียน/ด้านครอบครัว ที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ มิตรภาพ อุปสรรคหรือปัญหาต่างๆ ประสบการณ์ชีวิต ช่วงวันเวลาที่สำคัญของชีวิต กิจกรรมต่างๆ อารมณ์ความรู้สึก ข้อดีและข้อด้อย</p> <p>- ผู้เรียนค่อยๆ จินตนาการ นึกภาพตามเรื่องราว รับฟังอารมณ์และความรู้สึกของตนเองในช่วงนั้นๆ ด้วยเพื่อว่าจะได้นำภาพและเสียงของอารมณ์ที่เกิดขึ้นนั้นไปใช้ในขั้นตอนของการเลือกภาพและเสียงประกอบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวได้</p> <p>- ผู้เรียนเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง</p> <p>2) ผู้เรียนทำกิจกรรมค้นหาตนเอง (Self-Explore) โดยที่ผู้เรียนจะทำการสนทนา/สัมภาษณ์/รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างตั้งใจเกี่ยวกับทัศนคติ มุมมอง</p>	<p>- แบบบันทึก</p> <p>เรื่องราวตนเอง</p> <p>- ใบงานชื่อเรื่องและโครงเรื่อง</p> <p>- แบบสังเกต</p> <p>พฤติกรรมการณ์</p> <p>จัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น</p>	5

เรื่อง	ขั้นตอน	รายละเอียดกิจกรรม	เครื่องมือ	ชั่วโมง
		<p>ประสบการณ์ชีวิต กับเพื่อนๆ ผู้สอนในโรงเรียน หรือพ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติพี่น้องในครอบครัวของตนเอง</p> <p>- จากนั้นจดบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง</p> <p>3) ผู้เรียนรวบรวมเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองจากการจดบันทึกเรื่องราวตนเอง ในกิจกรรมค้นหาตนเอง มาทำการสะท้อนตนเอง (Self-Reflection) เป็นการหยุดเพื่อกลับมาอ่านทบทวน สังเกตตนเอง วิเคราะห์ตนเอง ไตร่ตรองตนเอง</p> <p>- สะท้อนตนเองให้ลึกซึ้งอีกครั้งแล้วค่อยๆ แล้วเขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการค้นหาตนเองลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเองอีกครั้ง ซึ่งวิธีนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้ตระหนักรู้ เห็นมุมมองใหม่ที่เกิดขึ้นกับตนเองจริงๆ พร้อมทั้งแบ่งปันเรื่องราวที่แท้จริงของตนเองให้แก่ผู้อื่นได้รับฟังและพร้อมที่จะเขียนโครงร่างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว</p> <p>2.3 การกำหนดโครงเรื่อง</p> <p>1) การกำหนดโครงเรื่อง ผู้เล่าเรื่องจะต้องเขียนเรื่องราวสั้นๆ(ภาษาอังกฤษ) ของตนเองที่เกี่ยวกับหัวเรื่องที่ตนเองเลือก หรือตามที่ถูกกำหนดไว้ในเชิงที่สร้างสรรค์และเคารพในสิทธิส่วนบุคคล</p> <p>2) ผู้เรียนสามารถใช้เทคนิคการระดมสมองสอบถามเพื่อน หรือผู้ปกครอง หรือดูข้อมูลจากแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง เพื่อให้ได้เรื่องราวเกี่ยวกับตนเองที่สมบูรณ์มากขึ้น</p> <p>โดยจะต้องศึกษาองค์ประกอบในการเขียนโครงเรื่องดังต่อไปนี้</p>		

เรื่อง	ขั้นตอน	รายละเอียดกิจกรรม	เครื่องมือ	ชั่วโมง
		<p>- การกำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) เป็นจุดสำคัญที่สุดในการเล่าเรื่อง คือความคิดหรือมุมมองของผู้เล่าเรื่อง โดยผู้เล่าเรื่องจะต้องนึกต่อว่าข้อความอะไรที่กำลังจะสื่อสารออกไป ซึ่งคำตอบของคำถามนี้จะช่วยให้ผู้เล่าเรื่องวางกรอบเรื่องได้ และจะทำให้ผู้เล่าเรื่องสามารถเล่าเรื่องได้สั้นและกระชับได้</p> <p>- การสร้างคำถามที่ดึงความสนใจ (Dramatic question) เป็นการสร้างคำถามสำคัญที่จะทำให้ผู้ชมสนใจ และสร้างแก่นหลักของเรื่อง ส่วนใหญ่แล้วมักจะมีคำถามในตอนต้นเรื่อง ซึ่งประโยคนี้อาจจะสร้างคำถามในใจของผู้ชมเรื่องนี้ก่อนจะได้รับคำตอบในตอนท้ายเรื่อง</p> <p>- การสร้างเนื้อหาที่เปี่ยมไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก (emotional content) การทำให้เรื่องราวนั้นสมจริง จะต้องเล่าเรื่องจากอารมณ์ ความรู้สึก แก่นแท้หรือหัวใจของเรื่องนั้นๆ ของผู้เล่าเอง</p> <p>- การใช้น้ำเสียง (voice) เสียงคือองค์ประกอบที่ช่วยสร้างชีวิตให้แก่สคริปต์ ซึ่งเสียงของแต่ละคนนั้นต่างกัน ถ้อยคำในสคริปต์จะสื่อสารถึงข้อมูลที่เราอยากจะส่งถึงผู้ชม แต่เราสื่อสารความรู้สึกผ่านเสียง ซึ่งโทนเสียงประกอบด้วย ระดับเสียง ความเร็ว จังหวะ ทำนอง สำเนียง</p> <p>3) ผู้เรียนนำโครงเรื่องนั้นๆ ปรึกษากับบุคคลอื่น และผู้สอนเพื่อขอข้อเสนอแนะ</p>		
	3. ขั้นดำเนินการ	3.1 การเขียนบทและการเขียน storyboard	- ใบงานการเขียนบทและการเขียน Storyboard	5

เรื่อง	ขั้นตอน	รายละเอียดกิจกรรม	เครื่องมือ	ชั่วโมง
		<p>- ผู้สอนบรรยายและยกตัวอย่างเกี่ยวกับการเขียนบทและการเขียน storyboard ให้ผู้เรียนฟัง</p> <p>- ผู้เรียนนำโครงเรื่องที่เขียนไว้มาสร้างเป็นบทและเขียน storyboard (ภาษาอังกฤษ)</p> <p>3.2 การสร้างและตัดต่อชิ้นงาน</p> <p>- ผู้เรียนนำภาพ เสียง วิดีโอ ที่ได้ถ่ายทำหรือค้นคว้า มาสร้างเรื่องราวตามบท หรือ storyboard ที่ได้เขียนไว้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น Window movie maker, iMovie, Sony Vegas เป็นต้น โดยใช้เทคนิคการตัดต่อต่างๆ เพื่อให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเลือกใช้รูปภาพและวิดีโอประกอบ - การใช้ข้อมูลที่ไม่เยิ่นเย้อและเข้าใจง่าย - การใช้จังหวะในการเล่าเรื่อง - การใช้ดนตรีประกอบ <p>3.3 การปรับปรุงชิ้นงาน</p> <p>- การปรับปรุงชิ้นงาน เป็นการนำผลงานที่ตัดต่อเสร็จแล้วนำไปให้ผู้สอนประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านเนื้อหาและตรงตามวัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวหรือไม่ แล้วนำคำแนะนำมาปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้นก่อนการนำไปเสนอและเผยแพร่เรื่องราว</p>	<p>- แบบสังเกต</p> <p>พฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น</p>	
4. ชั้นประเมินผล		<p>4.1 การนำเสนอ</p> <p>- ผู้เรียนนำเสนอผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว ต่อเพื่อนๆ ในห้องเรียน (เป็นภาษาอังกฤษ)</p>	<p>- แบบประเมินการเล่าเรื่องดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว ด้วยรูบิกส์</p>	

เรื่อง	ขั้นตอน	รายละเอียดกิจกรรม	เครื่องมือ	ชั่วโมง
		<p>4.2 การประเมินผล</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลงานร่วมกัน โดยแบ่งเป็นผู้สอนประเมินคิดคะแนนร้อยละ 50 ผู้เรียนที่สร้างผลงาน คิดคะแนนร้อยละ 25 เพื่อนร่วมชั้น คิดคะแนนร้อยละ 25 รวมเป็น 100 คะแนน - ผู้สอนกล่าวชมเชยและให้รางวัลแก่ผู้เรียนที่สร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว ได้นำประทับใจ และกล่าวชมเชยผู้เรียนในชั้นเรียนถึงความพยายามในการทำชิ้นงาน - ผู้เรียนพูดแสดงความรู้สึกหลังจากการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว - ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปทเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบสังเกต พฤติกรรมการณ์ จัดการเรียนรู้แบบ ดิจิทัลโดยใช้การเล่า เรื่องส่วนตัวเพื่อ เสริมสร้างการ ตระหนักรู้ในตนเอง ของนักเรียนระดับ ชั้นมัธยมศึกษาตอน ต้น 	
5. ชั้นเผยแพร่	5.1 การเผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนนำชิ้นงานเผยแพร่ลงเว็บไซต์/YouTube/ Facebook เป็นต้น 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบสังเกต พฤติกรรมการณ์จัด การเรียนรู้แบบ ดิจิทัลโดยใช้การเล่า เรื่องส่วนตัวเพื่อ เสริมสร้างการตระ หนักรู้ในตนเองของ นักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น 	3
	5.2 การต่อยอดความรู้	<ul style="list-style-type: none"> - หลังจากผู้เรียนนำผลงานลงเว็บไซต์/ YouTube/Facebook ที่ตนเองได้นำไปเผยแพร่เรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนควรรับฟังข้อเสนอแนะ (Feedback) หรือการแลกเปลี่ยนความรู้จากมุมมองที่อาจแตกต่างออกไปของบุคคลภายนอกชั้นเรียนที่เข้ามาชมผลงาน แล้วนำผลตอบรับต่างๆ เหล่านั้นมาพิจารณาเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่นำเสนอในครั้งต่อไป เพื่อเป็นการต่อยอดความรู้ให้ออกไปจากชั้นเรียน นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกผู้เรียนให้เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น 		

เรื่อง	ขั้นตอน	รายละเอียดกิจกรรม	เครื่องมือ	ชั่วโมง
		<p>- ผู้สอนจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนในการนำเสนอผลงานที่ตรงกับวันสำคัญ ๆ เช่น วันพ่อแห่งชาติ วันแม่แห่งชาติ หรือวันเด็กแห่งชาติ เป็นต้น โดยอาจจะให้ผู้เรียนสามารถเชิญบุคคลที่เกี่ยวข้องมาร่วมชม เช่น พ่อแม่/ผู้ปกครอง ผู้บริหาร ผู้สอน หรือนักเรียนชั้นอื่นๆ ในโรงเรียน และร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับงานนั้นๆ ซึ่งเป็นการต่อยอดความรู้ให้กับผู้เรียน อีกทั้งทำให้ผู้เรียนได้รับความภาคภูมิใจที่ผลงานที่ทำ อีกทั้งเป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียนสร้างเครือข่ายและชุมชนการเรียนรู้ต่อไป</p>		
2) My Best Friend		มีรายละเอียดของกิจกรรมเหมือนกันกับเรื่องที่ 1		
3) My Family				
หลังการดำเนินการทดลอง		<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนทำแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองหลังเรียน - ผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ - ผู้สอนประเมินพฤติกรรมผู้เรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองหลังเรียน - แบบประเมินความพึงพอใจ - แบบประเมินพฤติกรรมผู้เรียน 	

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน โดยเก็บข้อมูลจากแบบการวัดการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียน 5 ครั้ง ในการทดลอง 39 ชั่วโมง ดังนี้

1.1 เก็บรวบรวมข้อมูลครั้งที่ 1 จากการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวครั้งที่ 1 (ก่อนการทดลอง)

1.2 เก็บรวบรวมข้อมูลครั้งที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่อง ส่วนตัวครั้งที่ 2 เรื่อง My Favorite Subject

1.3 เก็บรวบรวมข้อมูลครั้งที่ 3 จากการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่อง ส่วนตัวครั้งที่ 3 เรื่อง My Best Friend

1.4 เก็บรวบรวมข้อมูลครั้งที่ 4 จากการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่อง ส่วนตัวครั้งที่ 4 เรื่อง My Family

1.5 เก็บรวบรวมข้อมูลครั้งที่ 5 จากการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่อง ส่วนตัวครั้งที่ 5 (หลังการทดลอง)

2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน ด้วยแบบสังเกตพฤติกรรม การจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยผู้สอนเป็นผู้ประเมินพฤติกรรมของนักเรียน จำนวน 3 ครั้งดังนี้

2.1 เก็บรวบรวมข้อมูลครั้งที่ 1 จากการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่อง ส่วนตัวครั้งที่ 2 เรื่อง My Favorite Subject

2.2 เก็บรวบรวมข้อมูลครั้งที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่อง ส่วนตัวครั้งที่ 3 เรื่อง My Best Friend

2.3 เก็บรวบรวมข้อมูลครั้งที่ 3 จากการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่อง ส่วนตัวครั้งที่ 4 เรื่อง My Family

3. เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 1 ครั้ง หลังจากที่นักเรียนร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเอง มีรายละเอียดดังนี้

1.1 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายข้อมูลทั่วไป โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายข้อมูล ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 คะแนน

หมายถึง ตระหนักรู้ในตนเองในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 คะแนน

หมายถึง ตระหนักรู้ในตนเองในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 คะแนน

หมายถึง ทัศนักรู้ในตนเองในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 คะแนน

หมายถึง ทัศนักรู้ในตนเองในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 คะแนน

หมายถึง ทัศนักรู้ในตนเองในระดับน้อยที่สุด

1.2 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนจากแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียน ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ (One-Way ANOVA with Repeated Measures Analysis) โดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

- เรื่องที่ 1 My Favorite Subjects วิเคราะห์ข้อมูล 1 ครั้ง
- เรื่องที่ 2 My Best Friend วิเคราะห์ข้อมูล 1 ครั้ง
- เรื่องที่ 3 My Family วิเคราะห์ข้อมูล 1 ครั้ง

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายข้อมูลทั่วไป โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายข้อมูล ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 คะแนน หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

3. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายข้อมูลทั่วไป โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายข้อมูล ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 คะแนน

หมายถึง ผู้เรียนมีพฤติกรรมการร่วมมือในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 คะแนน

หมายถึง ผู้เรียนมีพฤติกรรมการร่วมมือในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 คะแนน

หมายถึง ผู้เรียนมีพฤติกรรมการร่วมมือในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 คะแนน

หมายถึง ผู้เรียนมีพฤติกรรมการร่วมมือในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 คะแนน

หมายถึง ผู้เรียนมีพฤติกรรมการร่วมมือในระดับน้อยที่สุด

ระยะที่ 4 การประเมินผลของการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการดำเนินการระยะที่ 4 ประกอบด้วย กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ด้าน โดยมีคุณสมบัติในด้านที่เกี่ยวข้องมาไม่น้อยกว่า 5 ปี รวมทั้งหมด 5 ท่าน ได้แก่

1. ผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน จำนวน 2 ท่าน
2. ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 2 ท่าน
3. ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในระยะที่ 4 ได้แก่ แบบประเมินรับรองรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขั้นตอนในการพัฒนาเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือเพื่อประเมินรับรองรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการรับรองการจัดการเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว
2. กำหนดข้อคำถามตามวัตถุประสงค์ของแบบประเมินรับรองการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง ตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ของการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว โดยใช้เกณฑ์การประเมินค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert's scale)
3. นำแบบประเมินรับรองการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง ให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาและแก้ไขตามคำแนะนำ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ตอบแบบประเมินรับรองการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อรับรองการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายข้อมูล ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00	คะแนน	หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49	คะแนน	หมายถึง มีความเหมาะสมมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49	คะแนน	หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49	คะแนน	หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49	คะแนน	หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยแบ่งเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยนำเสนอตามองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- 1.1 วัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้
- 1.2 เนื้อหาสาระและสื่อที่ใช้
- 1.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้
- 1.4 การวัดและประเมินผล

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

2.1 ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวในภาพรวมของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง
ผลการวิจัยแต่ละตอนมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ 4 องค์ประกอบได้แก่ วัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้ เนื้อหาสาระและสื่อที่ใช้ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. วัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2. เนื้อหาสาระและสื่อที่ใช้

เนื้อหาสาระที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ มีการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง โดยผู้วิจัยนำเนื้อหาสาระดังกล่าวมาจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม ซึ่งอยู่ภายใต้หลักการสำคัญของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว โดยการการนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล โดยใช้ภาพนิ่งหรือภาพวาด ภาพวิดีโอ บทบรรยาย เสียงประกอบ และเทคนิคพิเศษ ในหัวข้อที่หลากหลาย น่าสนใจดึงดูดความสนใจ และอารมณ์จากผู้ชมได้ ผ่านมุมมองการเล่าเรื่องของผู้สร้างโดยใช้สถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งกันทางความคิด กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการแสวงหาความรู้ เกิดการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ ประเมินผล และประมวลคำตอบหรือลงข้อสรุปได้อย่างเป็นระบบ โดยผู้วิจัยจัดองค์ประกอบของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ดังนี้

1. มุมมองในแบบของผู้เล่า
2. ดึงความคิดสร้างสรรค์
3. เนื้อหาที่ใช้สื่ออารมณ์
4. ให้ประสบการณ์
5. สื่อสารให้คิดมากกว่าการบอกเล่า
6. จังหวะในการนำเสนอ
7. น้ำเสียงของผู้เล่า

3. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว ได้มาโดยการนำขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว ซึ่งสังเคราะห์มาได้จากหลักการและองค์ประกอบของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว (ดูภาคผนวก ข รูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล โดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว) จนได้เป็นขั้นตอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว 5 ขั้นตอน ดังนี้

การเล่าเรื่องส่วนตัว 5 ขั้นตอน มีดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการ

1.1 แนะนำบทเรียนเกี่ยวกับรูปแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว ในขั้นตอนนี้ผู้สอนได้ทำการเตรียมความพร้อมแก่ผู้เรียนในด้านเนื้อหาเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ ขั้นตอนและวิธีการของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว ซึ่งผู้เรียนให้ความสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างดี ตั้งใจฟังเวลาที่ผู้สอนบรรยายในด้านเนื้อหา ความหมาย ขั้นตอนและวิธีการของ

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว พร้อมทั้งให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม และสามารถสรุปประโยชน์ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวได้

1.2 การตั้งเป้าหมาย ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนได้ฟังบรรยายเกี่ยวกับการตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้ และได้ฝึกการกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้อ่านจาก ใบงาน My Desires My Goals จะพบว่า ผู้เรียนสามารถกำหนดทิศทางของเป้าหมายได้ เช่น การตั้งเป้าหมายที่จะรู้จักและเข้าใจตนเองให้ดียิ่งขึ้น การวางแผนการเรียนรู้และการทำงานต่างๆ เป็นต้น และในช่วงแรกๆนั้น แม้ว่าผู้เรียนบางคนจะยังคงไม่ถนัดเกี่ยวกับตั้งเป้าหมาย แต่ก็สามารถฝึกฝนและชำนาญขึ้นในครั้งต่อไป ทั้งนี้ผู้เรียนบางคนยังสามารถนำประโยชน์จากขั้นตอนการตั้งเป้าหมายไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันของตนเองได้ด้วย

1.3 เตรียมผู้เรียนด้านการถ่ายภาพและเทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล ผู้เรียนได้รับการเตรียมตัวด้านความรู้พื้นฐานของการถ่ายภาพดิจิทัล โดยที่ผู้สอนเป็นผู้อบรมความรู้ให้ผู้เรียน เช่น เรื่องคุณลักษณะและหน้าที่ของกล้องดิจิทัล เรื่องการเทคนิคต่างๆ และการนำภาพไปใช้และประโยชน์ของกล้องดิจิทัล เป็นต้น ซึ่งผู้เรียนได้มีการฝึกปฏิบัติจริงเพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญและเกิดความรู้ความมั่นใจในการใช้อุปกรณ์ในการถ่ายภาพดิจิทัล

1.4 เตรียมผู้เรียนด้านการตัดต่อภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ผู้สอนได้เตรียมผู้เรียนด้านความรู้เกี่ยวกับวิธีการและเทคนิคการตัดต่อภาพ/วิดีโอด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น และให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในการตัดต่อภาพ/วิดีโอและสร้างชิ้นงาน นอกจากนั้นผู้เรียนยังได้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวเทคนิคการตัดต่อภาพและวิดีโอ แล้วถ่ายทอดความรู้ให้กับเพื่อนๆ ในห้องเรียนได้ด้วย

1.5 เตรียมผู้เรียนด้านการสืบค้นข้อมูล ผู้สอนได้แนะนำวิธีการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศต่างๆ จากนั้นผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติในการค้นหาความรู้เกี่ยวกับวิธีการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศต่างๆ โดยแบ่งกลุ่มเพื่อค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการตัดต่อภาพด้วยโปรแกรมต่างๆ แล้วนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถบอกประโยชน์ของการสืบค้นข้อมูลได้อย่างถูกต้อง

ขั้นตอนที่ 2 ชั้นวางแผน

2.1 การเลือกหัวข้อ สำหรับการทดลองในขั้นตอนนี้ผู้สอนเป็นผู้กำหนดเลือกหัวข้อให้ผู้เรียน เพื่อผู้เรียนจะได้วางแผนเล่าเรื่องราวส่วนตัวได้ตรงกับหัวเรื่อง โดยผู้สอนได้มีการอธิบายพร้อมยกตัวอย่างประกอบเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้น

2.2 การค้นหาตนเอง (Self-Research/ Self-Explore/ Self-Reflection) ในขั้นตอนนี้ ผู้เรียนหรือผู้เล่าเรื่องได้ทำการค้นหาตนเอง ดังนี้

- ค้นคว้าตนเอง (Self-Research) โดยนักเรียนได้ทำความรู้จักตนเองอย่างลึกซึ้ง ผู้เรียนใช้เวลาอยู่กับตนเองในการคิดทบทวนตนเองในมิติต่างๆ เช่น ด้านการเรียน/ด้านสังคมภายใน โรงเรียน/ด้านครอบครัว ที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ มิตรภาพ อุปสรรคหรือปัญหาต่างๆ ประสบการณ์ ชีวิต ช่วงวันเวลาที่สำคัญของชีวิต กิจกรรมต่างๆ โดยพิจารณาทั้งข้อดีและข้อด้อยของตนเอง แล้วใช้จินตนาการ นึกภาพตามเรื่องราว รับฟังอารมณ์และความรู้สึกของตนเองในช่วงนั้นๆ เพื่อว่าจะได้นำภาพและเสียงของอารมณ์ที่เกิดขึ้นนั้นไปใช้ในขั้นตอนของการเลือกภาพและเสียงประกอบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวได้ และสุดท้ายผู้เรียนได้มีจดบันทึกสิ่งที่ตนเองค้นพบไว้

- สำรวจตนเอง (Self-Explore) เมื่อผู้เรียนค้นคว้าตนเองเสร็จแล้ว ในขั้นนี้ผู้เรียนจะทำการสำรวจตนเองโดยการสนทนาหรือการสัมภาษณ์ผู้อื่น เกี่ยวกับทัศนคติ มุมมอง ความสัมพันธ์ เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นที่มีต่อตนเอง ด้วยความตั้งใจและยอมรับ ซึ่งบุคคลเหล่านั้นอาจจะเป็นเพื่อน ผู้สอนในโรงเรียน หรือพ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติพี่น้องในครอบครัวของตนเอง และสุดท้ายผู้เรียนได้จดบันทึกสิ่งที่ตนเองค้นพบไว้

- สะท้อนคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self-Reflection) ผู้เรียนได้ทำการหยุดเพื่อสะท้อนเรื่องราวต่างๆ ของตนเอง โดยการอ่านทบทวนจากสิ่งที่ตนเองได้จดบันทึกไว้ สังเกตตนเอง วิเคราะห์ตนเอง ไตร่ตรองตนเอง แล้วสะท้อนเรื่องราวของตนเองให้ลึกซึ้งอีกครั้ง แล้วค่อยๆ แล้วเขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการค้นหาตนเองอีกครั้ง ซึ่งวิธีนี้จะช่วยทำให้ผู้เล่าเรื่องได้ตระหนักรู้ และเห็นมุมมองใหม่ที่เกิดขึ้นกับตนเองจริงๆ และผู้เรียนพร้อมที่จะแบ่งปันเรื่องราวส่วนตัวที่แท้จริงของตนเองให้แก่ผู้อื่นได้รับฟัง และพร้อมที่จะนำเรื่องราวนั้นไปเขียนโครงร่างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวในลำดับต่อไป

2.3 การกำหนดโครงเรื่อง ผู้เรียนได้เขียนเรื่องราวสั้นๆ ของตนเองที่เกี่ยวกับหัวเรื่อง ตามที่ถูกกำหนดไว้ให้ในเชิงที่สร้างสรรค์และเคารพในสิทธิส่วนบุคคล โดยผู้สอนได้ชี้แนะผู้เรียนในการเขียนที่แสดงถึงความคิดริเริ่มของตนเอง ซึ่งอาจปรากฏออกมาในรูปแบบของ "เนื้อหา" คือ แนวคิด และจินตนาการใหม่ หรือ "รูปแบบ" คือ กลวิธีการนำเสนอหรือการเล่าเรื่องด้วยวิธีการใหม่ที่ไม่ได้ซ้ำแบบเดิมหรือหยุดย่ำอยู่กับที่ ทั้งนี้อาจเป็นสิ่งที่ตนคิดขึ้นเองไม่ได้ลอกเลียนแบบผู้อื่นหรือพัฒนามาจากของเดิมที่มีอยู่แล้ว ซึ่งการเขียนสร้างสรรค์จะต้องมี "คุณค่า" กล่าวคือเป็นสิ่งที่จรรโลงใจ ยกระดับความคิดและสติปัญญาแก่ผู้อ่านในแง่มุมใดมุมหนึ่ง ไม่ใช่คำนิ่งแต่เพียงความแปลกใหม่แต่เพียงอย่าง

เดียว โดยไม่สนใจในเรื่องการสื่อความหมายในทางที่สร้างสรรค์ ยกตัวอย่างเช่น "วันเอ๋ยวันนี้ เป็นวันสำคัญกว่าวันไหน เป็นวันสำคัญกว่าวันใด วันอื่นใดไม่สำคัญเท่าวันนี้" ซึ่งเป็นการกล่าวที่วกไปวนมา ด้วยการเล่นคำ เพียงเพื่อให้เกิดความสละสลวยและแปลกโดยไม่สนใจเนื้อหาแต่อย่างใด ในกรณีเช่นนี้ ก็ไม่อาจเรียกได้ว่าเป็นการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และในส่วนของ การเคารพในสิทธิส่วนบุคคล ผู้สอนได้ให้ข้อเสนอแนะว่าถึงแม้ว่าทุกคนจะมีสิทธิและเสรีภาพในการคิด ในการเขียน แต่จะต้องให้อยู่บนพื้นฐานของการเคารพผู้อื่น ให้เกียรติผู้อื่น รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน

นอกจากนี้ผู้เรียนได้ศึกษาองค์ประกอบในการเขียนโครงเรื่องดังต่อไปนี้เพิ่มเติม เช่น

การกำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) ผู้สอนได้ชี้แนะให้ผู้เรียนเห็นว่า เป็นจุดสำคัญที่สุดในการเล่าเรื่อง คือความคิดหรือมุมมองของผู้เล่าเรื่อง โดยผู้เล่าเรื่องจะต้องนึกต่อว่าข้อความอะไรที่กำลังจะสื่อสารออกไป ซึ่งคำตอบของคำถามนี้จะช่วยให้ผู้เล่าเรื่องวางกรอบเรื่องได้ และจะทำให้ผู้เล่าเรื่องสามารถเล่าเรื่องได้สั้นและกระชับได้ โดยผู้สอนได้ให้ผู้เรียนลองฝึกตั้งชื่อเรื่องให้มีความน่าสนใจ

การสร้างคำถามที่ดึงดูดความสนใจ (Dramatic question) ผู้สอนได้ชี้แนะให้ผู้เรียนเห็นว่า การสร้างคำถามสำคัญที่จะทำให้ผู้ชมสนใจ และสร้างแก่นหลักของเรื่อง ส่วนใหญ่แล้วมักจะมีคำถามในตอนต้นเรื่อง ซึ่งประโยคนี้จะสร้างคำถามในใจของผู้ชมเรื่องนี้ ก่อนจะได้รับคำตอบในตอนท้ายเรื่อง โดยผู้สอนได้ให้ผู้เรียนลองฝึกตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่ตนเองกำลังจะเล่า

การสร้างเนื้อหาที่เปี่ยมไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก (emotional content) ผู้สอนได้ชี้แนะให้ผู้เรียนเห็นว่า การทำให้เรื่องราวนั้นสมจริง จะต้องเล่าเรื่องจากอารมณ์ ความรู้สึก แก่นแท้หรือหัวใจของเรื่องนั้นๆ ของผู้เล่าเอง โดยผู้สอนให้นักเรียนร่วมทำกิจกรรม My Feeling พร้อมทั้งเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ

การใช้น้ำเสียง (voice) ผู้สอนได้ชี้แนะให้ผู้เรียนเห็นว่า เสียงคือองค์ประกอบที่ช่วยสร้างชีวิตให้แก่สคริปต์ ซึ่งเสียงของแต่ละคนนั้นต่างกัน ถ้อยคำในสคริปต์จะสื่อสารถึงข้อมูลที่เราอยากจะส่งถึงผู้ชม แต่เราสื่อสารความรู้สึกผ่านเสียง ซึ่งโทนเสียงประกอบด้วย ระดับเสียง ความเร็ว จังหวะ ทำนอง สำเนียง จากนั้นผู้เรียนได้ฝึกการพากย์บรรยายเสียงจากคลิปวิดีโอสั้นๆ

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนการ

3.1 การเขียนบทและการเขียน storyboard ผู้เรียนได้ดำเนินการเขียนบทเป็นภาษาอังกฤษ และ Storyboard ตามโครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวผู้

เล่าเรื่องได้เขียนไว้ เรื่อง My Favorite subject (วิชาที่ฉันชอบ), My Best Friend (เพื่อนสนิทของฉัน) และ My Family (ครอบครัวของฉัน) และค้นคว้าข้อมูลสารสนเทศเพื่อนำมาใช้ในการเขียนบทและ Storyboard ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาระหว่างนักเรียนเขียนบท โดยการตรวจสอบความถูกต้องของไวยากรณ์ และการใช้คำภาษาอังกฤษที่ถูกต้องและเหมาะสมกับบริบท และนอกจากนี้ ผู้สอนยังได้แนะนำให้ผู้เรียนสามารถปรึกษาผู้เชี่ยวชาญหรือครูที่สอนวิชาภาษาอังกฤษท่านอื่นๆ และได้แนะนำให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยี เช่น Google translate หรือ Application อื่นๆ ในการช่วยตรวจสอบภาษาอังกฤษ เพิ่มเติมได้อีกด้วย

3.2 การสร้างและตัดต่อชิ้นงาน ผู้เรียนนำภาพ เสียง วิดีโอ ที่ได้ถ่ายทำหรือค้นคว้า มาสร้างเรื่องราวตามบทและ storyboard ที่ได้เขียนไว้ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น Window movie maker, iMovie, Sony Vegas เป็นต้น โดยใช้เทคนิคการตัดต่อต่างๆ เพื่อให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เช่น เลือกใช้รูปภาพและวิดีโอประกอบ ใช้ข้อมูลที่ปริมาณพอเหมาะและเข้าใจง่าย ใช้จังหวะในการเล่าเรื่อง ใช้ดนตรีประกอบ เป็นต้น โดยผู้สอนคอยชี้แนะและตรวจสอบการทำงานของนักเรียน

3.3 การปรับปรุงชิ้นงาน ผู้เรียนนำผลงานที่ตัดต่อเสร็จแล้วนำไปให้ผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียนได้ช่วยประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านเนื้อหา และตรงตามวัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัวหรือไม่ แล้วนำคำแนะนำมาปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้นก่อนการนำไปเสนอและเผยแพร่เรื่องราว

ขั้นตอนที่ 4 ชั้นประเมินผล

4.1 การนำเสนอ ผู้เรียนซึ่งเป็นผู้เล่าเรื่องได้นำเสนอผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัวให้ผู้สอนและเพื่อนๆ ในห้องเรียนฟัง นักเรียนส่วนใหญ่สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานได้เป็นอย่างดี สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนได้เกิดการตระหนักรู้ในตนเองมากขึ้น และมีความกล้าที่จะเล่าเรื่องส่วนตัวให้ผู้ฟังมากขึ้น จากนั้นผู้สอนแนะนำให้ผู้เรียนนำการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่อง My Favorite subject (วิชาที่ฉันชอบ), My Best Friend (เพื่อนสนิทของฉัน) และ My Family (ครอบครัวของฉัน) ของตนเอง เผยแพร่ทางเว็บไซต์ หรือโซเชียลมีเดีย ต่อไป

4.2 การประเมินผล ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล โดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวด้วยรูบิกส์ นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้ฟังมีการซักถามผู้เล่าเรื่อง เพื่อให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น และรู้จักยอมรับความแตกต่างของกันและกันมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 5 ชั้นเผยแพร่

5.1 การเผยแพร่ผลงานการเขียนบทภาษาอังกฤษในเรื่องต่าง ๆ ของนักเรียนลงเว็บไซต์ ในขั้นตอนนี้ นักเรียนเป็นผู้นำชิ้นงานของตนเองเผยแพร่ลงเว็บไซต์ หรือโซเชียล มีเดีย เพื่อให้บุคคลภายนอกได้รับรู้ นักเรียนส่วนใหญ่มีความมั่นใจในการเผยแพร่ผลงาน แต่มีนักเรียนบางคนเกิดความไม่มั่นใจในการเผยแพร่ผลงานของตนเองในบางเรื่อง ทั้งนี้ผู้สอนได้มีการอธิบายวิธีการเผยแพร่ผลงานที่ถูกต้อง พร้อมกับการให้ตัวอย่างที่ถูกต้องและเสริมแรงให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจมากยิ่งขึ้น

5.2 การต่อยอดความรู้ หลังจากนักเรียนได้นำผลงานเผยแพร่ลงเว็บไซต์ หรือโซเชียล มีเดีย เรียบร้อยแล้ว นักเรียนได้เปิดรับฟังข้อเสนอแนะ และการแลกเปลี่ยนความรู้จากมุมมองที่อาจแตกต่างออกไปของบุคคลภายนอกชั้นเรียนที่เข้ามาชมผลงาน แล้วนำผลตอบรับต่างๆ เหล่านั้นมาพิจารณาเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่นำเสนอในครั้งต่อไป นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกนักเรียนให้เคารพความคิดเห็นของผู้อื่นอีกด้วย ทั้งนี้ผลงานของนักเรียนยังสามารถนำไปบูรณาการร่วมกับกิจกรรมอื่นๆที่เกี่ยวข้องได้เป็นอย่างดี

4. การวัดและประเมินผลของบทเรียน

กำหนดการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว โดยดำเนินการวัดและประเมินผลการตระหนักรู้ในตนเองก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว ซึ่งมีรายละเอียด 2 ขั้นตอน ดังนี้

4.1 วัดและประเมินผลการการตระหนักรู้ในตนเองก่อนการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว โดยใช้แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองในการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4.2 วัดและประเมินผลการการตระหนักรู้ในตนเองหลังการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว โดยใช้แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองในการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัวที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การศึกษากิจการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองก่อนและหลังการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว ด้วยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.1 ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัวในภาพรวมของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง

ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียน ก่อนการทดลอง ครั้งที่ 1 ครั้งที่ 2 ครั้งที่ 3 หลังการทดลอง

การทดลอง (n = 50)	ก่อนการทดลอง		ครั้งที่ 1		ครั้งที่ 2		ครั้งที่ 3		หลังการทดลอง	
	\bar{x}	SD	\bar{x}	SD	\bar{x}	SD	\bar{x}	SD	\bar{x}	SD
การตระหนักรู้ ในตนเอง	65.42	8.92	73.98	13.83	81.87	8.40	88.61	7.44	91.45	8.08

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียน ก่อนการทดลอง มีค่าเฉลี่ย 65.42 ครั้งที่ 1 มีค่าเฉลี่ย 73.98 ครั้งที่ 2 มีค่าเฉลี่ย 81.87 ครั้งที่ 3 มีค่าเฉลี่ย 88.61 และ หลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ย 91.45

ตารางที่ 4.2 เปรียบเทียบคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองในภาพรวมของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดลอง (n = 50)	คะแนนเต็ม	ผลวัดการตระหนักรู้ในตนเอง		F	Sig.
		\bar{x}	SD		
ก่อนเรียน	120	65.42	8.92	9093.08	.00*
หลังเรียน	120	91.45	8.08		

*p < .05

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ผลวัดการตระหนักรู้ในตนเองในภาพรวมของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เท่ากับ (\bar{x} = 91.45, SD = 8.08) ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียน

(\bar{x} = 65.42, SD = 8.92) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หรือกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่า การจัดเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว สามารถเสริมสร้างการเรียนรู้เรื่องการตระหนักรู้ในตนเองในภาพรวมได้

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในอารมณ์ก่อนการทดลอง

การตระหนักรู้ในอารมณ์	N	Mean	SD
1. ฉันเห็นคุณค่าของการเรียนในแต่ละรายวิชามากขึ้น	50	2.80	.8330
2. ฉันรู้สึกสับสนเมื่อต้องเรียนในรายวิชาที่ฉันไม่ชอบ	50	2.64	.8751
3. ฉันเข้าใจตนเองและผู้อื่นมากขึ้น	50	2.80	.7284
4. ฉันยอมรับในความแตกต่างของเพื่อนแต่ละคน	50	2.66	.7174
5. ฉันรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าต่อพ่อแม่/ผู้ปกครอง และญาติพี่น้อง	50	2.98	.7690
6. ฉันรักครอบครัวของฉันมากขึ้น	50	2.90	.7626
รวมตระหนักรู้ในอารมณ์	50	2.79	.4753
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการประเมินตนเองก่อนการทดลอง

การประเมินตนเอง	N	Mean	SD
1. ฉันรู้ว่าชอบเรียนวิชาอะไร และรู้ว่าทำไมถึงชอบเรียนวิชานั้น	50	2.50	.7890
2. ฉันแก้ไขจุดอ่อนในการเรียนรู้ของตนเองอยู่เสมอ	50	2.54	.7616

การประเมินตนเอง	N	Mean	SD
3.ฉันรู้จักนำข้อดีและข้อเสียมาปรับปรุงตนเอง เพื่อสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนในโรงเรียนให้ดียิ่งขึ้น	50	2.58	.7584
4.ฉันรู้ว่าตนเองมีอุปนิสัยที่เข้ากับเพื่อนคนใดได้ดีที่สุด	50	2.76	.7440
5.ฉันรู้ว่าตนเองมีข้อดีและข้อบกพร่องต่อครอบครัวอย่างไร	50	2.88	.6893
6.ปัญหาครอบครัวทำให้ฉันเรียนรู้ชีวิตมากยิ่งขึ้น	50	2.62	.8545
รวมการประเมินตนเอง	50	2.64	.4575
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเองก่อนการทดลอง

ความเชื่อมั่นในตนเอง	N	Mean	SD
1.ฉันมั่นใจว่าตนเองสามารถร่วมกิจกรรมต่างๆ ในรายวิชาที่ถนัดได้ดี	50	2.60	.8330
2.ฉันกล้ายอมรับในจุดบกพร่องในรายวิชาที่ฉันไม่ถนัด	50	2.56	.7866
3.ฉันสามารถเป็นมิตรกับเพื่อนๆ คนได้	50	2.80	.9258
4.ฉันกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองต่อเพื่อนมากขึ้น	50	2.72	.6713
5.ฉันกล้าที่จะเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ส่วนตัวเกี่ยวกับครอบครัวของตนเองให้ผู้อื่นฟังด้วยความภาคภูมิใจ	50	2.60	.8330
6.ฉันมั่นใจว่าตนเองเป็นลูกที่ดีของพ่อแม่/ผู้ปกครอง	50	2.80	.6389
รวมความเชื่อมั่นในตนเอง	50	2.68	.4819

Valid N (listwise)	50
--------------------	----

ตารางที่ 4.6 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตั้งเป้าหมายก่อนการทดลอง

การตั้งเป้าหมาย	N	Mean	SD
1.ฉันจะตั้งใจอ่านหนังสือและทำงานส่ง ทุกวิชา	50	2.64	.7217
2.ฉันจะพัฒนาความรู้ด้านเทคโนโลยีให้ ดียิ่งขึ้น	50	2.70	.6145
3.ฉันจะใช้ความรู้ความสามารถที่มี ช่วยเหลือเพื่อนๆ	50	2.86	.8084
4.ฉันจะเชื่อฟังคำสั่งสอนของครู	50	2.72	.8581
5.ฉันตั้งเป้าหมายว่าจะเป็นผู้ที่ดีของ พ่อแม่	50	2.68	.6207
6.ฉันจะตั้งใจเรียนเพื่อทำให้พ่อแม่ ภาคภูมิใจ	50	3.08	.7516
รวมการตั้งเป้าหมาย	50	2.78	.4198
Valid N (listwise)	50		

จากตารางที่ 4.3-4.6 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองทุกด้านก่อนการทดลอง พบว่าด้านตระหนักรู้ในอารมณ์มีค่าเฉลี่ย 2.79 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านการประเมินตนเองมีค่าเฉลี่ย 2.64 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านความเชื่อมั่นในตนเองมีค่าเฉลี่ย 2.68 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านการตั้งเป้าหมายมีค่าเฉลี่ย 2.78 อยู่ในระดับปานกลาง

ตารางที่ 4.7 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในอารมณ์ ครั้งที่ 1

การตระหนักรู้ในอารมณ์	N	Mean	SD
1.ฉันเห็นคุณค่าของการเรียนในแต่ละ รายวิชามากขึ้น	50	4.26	.6642
2.ฉันรู้สึกสับสนเมื่อต้องเรียนในรายวิชา ที่ฉันไม่ชอบ	50	4.20	.6999

การตระหนักรู้ในอารมณ์	N	Mean	SD
3.ฉันเข้าใจตนเองและผู้อื่นมากขึ้น	50	3.92	.8769
4.ฉันยอมรับในความแตกต่างของเพื่อนแต่ละคน	50	3.88	.9179
5.ฉันรู้สึกว่าคุณค่าต่อพ่อแม่/ผู้ปกครอง และญาติพี่น้อง	50	3.96	.9681
6.ฉันรักครอบครัวของฉันมากขึ้น	50	3.90	.9530
รวมการตระหนักรู้ในอารมณ์	50	4.02	.5886
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.8 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการประเมินตนเองครั้งที่ 1

การประเมินตนเอง	N	Mean	SD
1.ฉันรู้ว่าชอบเรียนวิชาอะไร และรู้ว่าทำไมถึงชอบเรียนวิชานั้น	50	4.28	.7835
2.ฉันแก้ไขจุดอ่อนในการเรียนรู้ของตนเองอยู่เสมอ	50	4.04	.7814
3.ฉันรู้จักนำข้อดีและข้อเสียมาปรับปรุงตนเอง เพื่อสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนในโรงเรียนให้ดียิ่งขึ้น	50	3.70	.9742
4.ฉันรู้ว่าตนเองมีอุปนิสัยที่เข้ากับเพื่อนคนใดได้ดีที่สุด	50	3.60	.9897
5.ฉันรู้ว่าตนเองมีข้อดีและข้อบกพร่องต่อครอบครัวอย่างไร	50	3.48	.9947
6.ปัญหาครอบครัวทำให้ฉันเรียนรู้ชีวิตมากยิ่งขึ้น	50	3.32	.8676
รวมการประเมินตนเอง	50	3.73	.6154
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.9 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเองครั้งที่ 1

ความเชื่อมั่นในตนเอง	N	Mean	SD
1.ฉันมั่นใจว่าตนเองสามารถร่วมกิจกรรมต่างๆ ในรายวิชาที่ถนัดได้ดี	50	3.96	.9681
เชื่อมั่น3			
2.ฉันกล้ายอมรับในจุดบกพร่องในรายวิชาที่ฉันไม่ถนัด	50	3.72	1.0110
3.ฉันสามารถเป็นมิตรกับเพื่อนทุกๆ คนได้	50	3.38	1.1761
4.ฉันกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองต่อเพื่อนมากขึ้น	50	3.30	1.0546
5.ฉันกล้าที่จะเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ส่วนตัวเกี่ยวกับครอบครัวของตนเองให้ผู้ฟังด้วยความภาคภูมิใจ	50	3.26	1.0264
6.ฉันมั่นใจว่าตนเองเป็นลูกที่ดีของพ่อแม่/ผู้ปกครอง	50	3.42	1.0897
รวมความเชื่อมั่นในตนเอง	50	3.50	.8410
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.10 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตั้งเป้าหมายครั้งที่ 1

การตั้งเป้าหมาย	N	Mean	SD
1.ฉันจะตั้งใจอ่านหนังสือและทำงานส่งทุกวิชา)	50	3.720	1.1073
2.ฉันจะพัฒนาความรู้ด้านเทคโนโลยีให้ดียิ่งขึ้น	50	3.78	1.1301
3.ฉันจะใช้ความรู้ความสามารถที่มีช่วยเหลือเพื่อนๆ	50	3.30	.9949
4.ฉันจะเชื่อฟังคำสั่งสอนของครู	50	3.34	1.1178
5.ฉันตั้งเป้าหมายว่าจะจะเป็นลูกที่ดีของพ่อแม่	50	3.52	1.0736

การตั้งเป้าหมาย	N	Mean	SD
6.ฉันจะตั้งใจเรียนเพื่อให้พ่อแม่ ภาคภูมิใจ	50	3.54	1.0919
รวมการตั้งเป้าหมาย	50	3.53	.9053
Valid N (listwise)	50		

จากตารางที่ 4.7-4.10 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองครั้งที่ 1 พบว่าด้านตระหนักรู้ในอารมณ์มีค่าเฉลี่ย 4.02 อยู่ในระดับมาก ด้านการประเมินตนเองมีค่าเฉลี่ย 3.73 อยู่ในระดับมาก ด้านความเชื่อมั่นในตนเองมีค่าเฉลี่ย 3.50 อยู่ในระดับมาก ด้านการตั้งเป้าหมายมีค่าเฉลี่ย 3.53 อยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 4.11 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตั้งเป้าหมายครั้งที่ 1

การตระหนักรู้ในอารมณ์	N	Mean	SD
1.ฉันเห็นคุณค่าของการเรียนในแต่ละ รายวิชามากขึ้น	50	2.80	.8330
2.ฉันรู้สึกสับสนเมื่อต้องเรียนใน รายวิชาที่ฉันไม่ชอบ	50	2.64	.8751
3.ฉันเข้าใจตนเองและผู้อื่นมากขึ้น	50	2.80	.7284
4.ฉันยอมรับในความแตกต่างของเพื่อน แต่ละคน	50	2.66	.7174
5.ฉันรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าต่อพ่อแม่/ ผู้ปกครอง และญาติพี่น้อง	50	2.98	.7690
6.ฉันรักครอบครัวของฉันมากขึ้น	50	2.90	.7626
รวมการตระหนักรู้ในอารมณ์	50	2.79	.4753
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.12 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการประเมินตนเองครั้งที่ 1

การประเมินตนเอง	N	Mean	SD
1.ฉันรู้ว่าชอบเรียนวิชาอะไร และรู้ว่า ทำไมถึงชอบเรียนวิชานั้น	50	2.50	.7890
2.ฉันแก้ไขจุดอ่อนในการเรียนรู้ของ ตนเองอยู่เสมอ	50	2.54	.7616
3.ฉันรู้จักนำข้อดีและข้อเสียมาปรับปรุง ตนเอง เพื่อสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อน ในโรงเรียนให้ดียิ่งขึ้น	50	2.58	.7584
4.ฉันรู้ว่าตนเองมีอุปนิสัยที่เข้ากับเพื่อน คนใดได้ดีที่สุด	50	2.76	.7440
5.ฉันรู้ว่าตนเองมีข้อดีและข้อบกพร่อง ต่อครอบครัวอย่างไร	50	2.88	.6893
6.ปัญหาครอบครัวทำให้ฉันเรียนรู้ชีวิต มากยิ่งขึ้น	50	2.62	.8545
รวมการประเมินตนเอง	50	2.23	.3968
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.13 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเองครั้งที่ 1

ความเชื่อมั่นในตนเอง	N	Mean	SD
1.ฉันมั่นใจว่าตนเองสามารถร่วม กิจกรรมต่างๆ ในรายวิชาที่ถนัดได้ดี	50	2.60	.8330
2.ฉันกล้ายอมรับในจุดบกพร่องใน รายวิชาที่ฉันไม่ถนัด	50	2.56	.7866
3.ฉันสามารถเป็นมิตรกับเพื่อนๆ คน ได้	50	2.80	.9258
4.ฉันกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง ต่อเพื่อนมากขึ้น	50	2.72	.6713

ความเชื่อมั่นในตนเอง	N	Mean	SD
5.ฉันกล้าที่จะเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ส่วนตัวเกี่ยวกับครอบครัวของตนเองให้ผู้อื่นฟังด้วยความภาคภูมิใจ	50	2.60	.8330
6.ฉันมั่นใจว่าตนเองเป็นลูกที่ดีของพ่อแม่/ผู้ปกครอง	50	2.80	.6389
รวมความเชื่อมั่นในตนเอง	50	2.68	.4819
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.14 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตั้งเป้าหมายครั้งที่ 1

การตั้งเป้าหมาย	N	Mean	SD
1.ฉันจะตั้งใจอ่านหนังสือและทำงานส่งทุกวิชา	50	2.64	.7217
2.ฉันจะพัฒนาความรู้ด้านเทคโนโลยีให้ดียิ่งขึ้น	50	2.70	.6145
3.ฉันจะใช้ความรู้ความสามารถที่มีช่วยเหลือเพื่อนๆ	50	2.86	.8084
4.ฉันจะเชื่อฟังคำสั่งสอนของครู	50	2.72	.8581
5.ฉันตั้งเป้าหมายว่าจะจะเป็นลูกที่ดีของพ่อแม่	50	2.68	.6207
6.ฉันจะตั้งใจเรียนเพื่อทำให้พ่อแม่ภาคภูมิใจ	50	3.08	.7516
รวมการตั้งเป้าหมาย	50	2.78	.4198
Valid N (listwise)	50		

จากตารางที่ 4.11-4.14 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองครั้งที่ 2 พบว่าด้านตระหนักรู้ในอารมณ์มีค่าเฉลี่ย 2.79 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านการประเมินตนเองมีค่าเฉลี่ย 2.23 อยู่ในระดับน้อย ด้านความเชื่อมั่นในตนเองมีค่าเฉลี่ย 2.68 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านการตั้งเป้าหมายมีค่าเฉลี่ย 2.78 อยู่ในระดับปานกลาง

ตารางที่ 4.15 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในอารมณ์ครั้งที่ 3

การตระหนักรู้ในอารมณ์	N	Mean	SD
1.ฉันเห็นคุณค่าของการเรียนในแต่ละรายวิชามากขึ้น	50	4.34	.5194
2.ฉันรู้สึกสับสนเมื่อต้องเรียนในรายวิชาที่ฉันไม่ชอบ	50	4.44	.6115
3.ฉันเข้าใจตนเองและผู้อื่นมากขึ้น	50	4.34	.5928
4.ฉันยอมรับในความแตกต่างของเพื่อนแต่ละคน	50	4.28	.6074
5.ฉันรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าต่อพ่อแม่/ผู้ปกครอง และญาติพี่น้อง	50	4.54	.5789
6.ฉันรักครอบครัวของฉันมากขึ้น	50	4.60	.5345
รวมการตระหนักรู้ในอารมณ์	50	4.42	.4001
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.16 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการประเมินตนเองครั้งที่ 3

การประเมินตนเอง	N	Mean	SD
1.ฉันรู้ว่าชอบเรียนวิชาอะไร และรู้ว่าทำไมถึงชอบเรียนวิชานั้น	50	4.28	.6402
2.ฉันแก้ไขจุดอ่อนในการเรียนรู้ของตนเองอยู่เสมอ	50	4.42	.6091
3.ฉันรู้จักนำข้อดีและข้อเสียมาปรับปรุงตนเอง เพื่อสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนในโรงเรียนให้ดียิ่งขึ้น	50	4.36	.5253
4.ฉันรู้ว่าตนเองมีอุปนิสัยที่เข้ากับเพื่อนคนใดได้ดีที่สุด	50	4.36	.6312
5.ฉันรู้ว่าตนเองมีข้อดีและข้อบกพร่องต่อครอบครัวอย่างไร	50	4.56	.5406
6.ปัญหาครอบครัวทำให้ฉันเรียนรู้ชีวิตมากยิ่งขึ้น	50	4.54	.5789

การประเมินตนเอง	N	Mean	SD
รวมการประเมินตนเอง	50	4.42	.3944
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.17 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเองครั้งที่ 3

ความเชื่อมั่นในตนเอง	N	Mean	SD
1.ฉันมั่นใจว่าตนเองสามารถร่วมกิจกรรมต่างๆ ในรายวิชาที่ถนัดได้ดี	50	4.34	.5194
2.ฉันกล้ายอมรับในจุดบกพร่องในรายวิชาที่ฉันไม่ถนัด	50	4.34	.5928
3.ฉันสามารถเป็นมิตรกับเพื่อนทุกๆ คนได้	50	4.36	.5628
4.ฉันกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองต่อเพื่อนมากขึ้น	50	4.32	.5511
5.ฉันกล้าที่จะเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ส่วนตัวเกี่ยวกับครอบครัวของตนเองให้ผู้ฟังด้วยความภาคภูมิใจ	50	4.46	.6131
6.ฉันมั่นใจว่าตนเองเป็นลูกที่ดีของพ่อแม่/ผู้ปกครอง	50	4.56	.5014
รวมความเชื่อมั่นในตนเอง	50	4.39	.3609
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.18 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตั้งเป้าหมายครั้งที่ 3

การตั้งเป้าหมาย	N	Mean	SD
1.ฉันจะตั้งใจอ่านหนังสือและทำงานส่งทุกวิชา	50	4.38	.5675
2.ฉันจะพัฒนาความรู้ด้านเทคโนโลยีให้ดียิ่งขึ้น	50	4.28	.5360

การตั้งเป้าหมาย	N	Mean	SD
3.ฉันจะใช้ความรู้ความสามารถที่มีช่วยเหลือเพื่อนๆ	50	4.40	.5714
4.ฉันจะเชื่อฟังคำสั่งสอนของครู	50	4.50	.5440
5.ฉันตั้งเป้าหมายว่าจะเป็นผู้ที่ดีของพ่อแม่	50	4.66	.4785
6.ฉันจะตั้งใจเรียนเพื่อให้พ่อแม่ภาคภูมิใจ	50	4.68	.4712
รวมการตั้งเป้าหมาย	50	4.48	.3487
Valid N (listwise)	50		

จากตารางที่ 4.15-4.18 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองครั้งที่ 3 พบว่าด้านตระหนักรู้ในอารมณ์มีค่าเฉลี่ย 4.42 อยู่ในระดับมาก ด้านการประเมินตนเองมีค่าเฉลี่ย 4.42 อยู่ในระดับมาก ด้านความเชื่อมั่นในตนเองมีค่าเฉลี่ย 4.39 อยู่ในระดับมาก ด้านการตั้งเป้าหมายมีค่าเฉลี่ย 4.48 อยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 4.19 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในอารมณ์หลังการทดลอง

การตระหนักรู้ในอารมณ์	N	Mean	SD
1.ฉันเห็นคุณค่าของการเรียนในแต่ละรายวิชามากขึ้น	50	4.34	0.5047
2.ฉันรู้สึกสับสนเมื่อต้องเรียนในรายวิชาที่ฉันไม่ชอบ	50	4.36	0.5194
3.ฉันเข้าใจตนเองและผู้อื่นมากขึ้น	50	4.44	0.5425
4.ฉันยอมรับในความแตกต่างของเพื่อนแต่ละคน	50	4.34	0.6141
5.ฉันรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าต่อพ่อแม่/ผู้ปกครอง และญาติพี่น้อง	50	4.28	0.5253
6.ฉันรักครอบครัวของฉันมากขึ้น	50	4.26	0.4314

การตระหนักรู้ในอารมณ์	N	Mean	SD
รวมการตระหนักรู้ในอารมณ์	50	4.60	0.5300
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.20 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการประเมินตนเองหลังการทดลอง

การประเมินตนเอง	N	Mean	SD
1.ฉันรู้ว่าชอบเรียนวิชาอะไร และรู้ว่าทำไมถึงชอบเรียนวิชานั้น	50	4.46	0.6455
2.ฉันแก้ไขจุดอ่อนในการเรียนรู้ของตนเองอยู่เสมอ	50	4.54	0.5789
3.ฉันรู้จักนำข้อดีและข้อเสียมาปรับปรุงตนเอง เพื่อสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนในโรงเรียนให้ดียิ่งขึ้น	50	4.52	0.5436
4.ฉันรู้ว่าตนเองมีอุปนิสัยที่เข้ากับเพื่อนคนใดได้ดีที่สุด	50	4.54	0.6131
5.ฉันรู้ว่าตนเองมีข้อดีและข้อบกพร่องต่อครอบครัวอย่างไร	50	4.70	0.4629
6.ปัญหาครอบครัวทำให้ฉันเรียนรู้ชีวิตมากยิ่งขึ้น	50	4.66	0.5194
รวมการประเมินตนเอง	50	4.57	0.5652
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.21 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเองหลังการทดลอง

ความเชื่อมั่นในตนเอง	N	Mean	SD
1.ฉันมั่นใจว่าตนเองสามารถร่วมกิจกรรมต่างๆ ในรายวิชาที่ถนัดได้ดี	50	4.54	0.5035

ความเชื่อมั่นในตนเอง	N	Mean	SD
2.ฉันกล้ายอมรับในจุดบกพร่องในรายวิชาที่ฉันไม่ถนัด	50	4.52	0.5799
3.ฉันสามารถเป็นมิตรกับเพื่อนๆ คนได้	50	4.56	0.5406
4.ฉันกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองต่อเพื่อนมากขึ้น	50	4.52	0.5436
5.ฉันกล้าที่จะเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ส่วนตัวเกี่ยวกับครอบครัวของตนเองให้ผู้อื่นฟังด้วยความภาคภูมิใจ	50	4.56	0.5771
6.ฉันมั่นใจว่าตนเองเป็นลูกที่ดีของพ่อแม่/ผู้ปกครอง	50	4.66	0.4785
รวมความเชื่อมั่นในตนเอง	50	4.56	0.5361
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.22 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตั้งเป้าหมายหลังการทดลอง

การตั้งเป้าหมาย	N	Mean	SD
1.ฉันจะตั้งใจอ่านหนังสือและทำงานส่งทุกวิชา	50	4.50	0.5803
2.ฉันจะพัฒนาความรู้ด้านเทคโนโลยีให้ดียิ่งขึ้น	50	4.38	0.5675
3.ฉันจะใช้ความรู้ความสามารถที่มีช่วยเหลือเพื่อนๆ	50	4.52	0.5799
4.ฉันจะเชื่อฟังคำสั่งสอนของครู	50	4.56	0.5406
5.ฉันตั้งเป้าหมายว่าจะเป็นลูกที่ดีของพ่อแม่	50	4.70	0.4629
6.ฉันจะตั้งใจเรียนเพื่อให้พ่อแม่ภาคภูมิใจ	50	4.70	0.4629
รวมการตั้งเป้าหมาย	50	4.56	0.5423
Valid N (listwise)	50		

จากตารางที่ 4.19-4.22 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองหลังการทดลอง พบว่าด้านตระหนักรู้ในอารมณ์มีค่าเฉลี่ย 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการประเมินตนเองมีค่าเฉลี่ย 4.57 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านความเชื่อมั่นในตนเองมีค่าเฉลี่ย 4.56 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการตั้งเป้าหมายมีค่าเฉลี่ย 4.56 อยู่ในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 4.23 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยขั้นเตรียมการในแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 1

ขั้นเตรียมการ	N	Mean	SD
1. ผู้เรียนฟังผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบการเรื่องส่วนตัว ประกอบกับใบความรู้และคลิปวิดีโอ	50	5.00	.0000
2. ผู้เรียนสนใจทำกิจกรรมการตั้งเป้าหมาย My Desires /My Goal	50	4.72	.6074
3. ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับการใช้กล้องดิจิทัลและเทคนิคการถ่ายภาพ จากนั้นฝึกปฏิบัติจริง	50	4.86	.4522
4. ผู้เรียนแสดงผลงานภาพถ่าย พร้อมกับพูดบรรยายเกี่ยวกับภาพ	50	4.90	.3030
5. ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเทคนิคการตัดต่อภาพนิ่ง/ภาพเคลื่อนไหว จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากนั้นฝึกปฏิบัติจริง	50	4.56	.7866
6. ผู้เรียนแสดงผลงานจากการตัดต่อภาพนิ่ง/ภาพเคลื่อนไหว จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พร้อมกับพูดบรรยายความรู้ที่สืกั้นๆ	50	4.80	.4041
7. ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเทคนิคการสืบค้นข้อมูล	50	4.90	.3030
8. ผู้เรียนฝึกค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว	50	4.72	.6713

ขั้นเตรียมการ	N	Mean	SD
9. ผู้เรียนร่วมกันอธิบายและตอบคำถามเกี่ยวกับเกี่ยวกับเรื่องการสืบค้นข้อมูล	50	4.80	.4041
รวมขั้นเตรียมการ		4.80	.4998
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.24 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยขั้นวางแผนในแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 1

ขั้นวางแผน	N	Mean	SD
1. ผู้เรียนฟังการกำหนดหัวเรื่องและอธิบายเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องพอสังเขปจากผู้สอน	50	5.00	.0000
2. ผู้เรียนตั้งใจฟังผู้สอนถามคำถามที่อาจเป็นแนวทางช่วยสร้าง Self-Awareness และรู้จักตนเองให้กับผู้เรียน เช่น คุณมีนิสัยอย่างไร คุณมีเป้าหมายอย่างไรในชีวิต คุณมีข้อดีและข้อเสียอย่างไร เป็นต้น	50	5.00	.0000
3. ผู้เรียนทำกิจกรรมค้นหาตนเอง (Self-Research) โดยที่ผู้เรียนเริ่มทำการสำรวจตนเอง เพื่อให้เข้าใจในตนเองอย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ในมิติต่างๆ เช่น ด้านการเรียน/ด้านสังคมภายในโรงเรียน/ด้านครอบครัว ผู้เรียนจินตนาการ นึกภาพตามเรื่องราว รับฟังอารมณ์และความรู้สึกของตนเองในช่วงนั้นๆ ด้วย จากนั้นเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง	50	4.84	.5095
4. ผู้เรียนทำกิจกรรมค้นหาตนเอง (Self-Explore) โดยที่ผู้เรียนจะทำการสนทนา/สัมภาษณ์/รับฟังความคิดเห็น	50	4.90	.3030

ชั้นวางแผน	N	Mean	SD
<p>ของผู้อื่นอย่างตั้งใจเกี่ยวกับทัศนคติ มุมมอง ประสบการณ์ชีวิต กับเพื่อนๆ ผู้สอนในโรงเรียน หรือพ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติพี่น้องในครอบครัวของตนเอง จากนั้นจดบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ลงในแบบ บันทึกเรื่องราวตนเอง</p>			
<p>5. ผู้เรียนรวบรวมเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง จากการจดบันทึกเรื่องราวตนเองใน กิจกรรมค้นหาตนเอง มาทำการสะท้อน ตนเอง (Self-Reflection) เป็นการหยุด เพื่อกลับมาอ่านทบทวน สังเกตตนเอง วิเคราะห์ตนเอง ไตร่ตรองตนเอง สะท้อนตนเองให้ลึกซึ้งอีกครั้ง แล้ว ค่อยๆ แล้วเขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จาก การค้นหาตนเองลงในแบบบันทึก เรื่องราวตนเองอีกครั้ง</p>	50	4.90	.3030
<p>6. ผู้เรียนเขียนเรื่องราวสั้นๆ ของตนเอง ที่เกี่ยวกับหัวข้อที่ผู้สอนกำหนด ลงใน ใบงานชื่อเรื่องและโครงเรื่องที่ผู้สอนได้ กำหนดไว้ให้ ในเชิงที่สร้างสรรค์และ เคารพในสิทธิส่วนบุคคล</p>	50	4.82	.4819
<p>7. ผู้เรียนใช้เทคนิคการระดมสมอง สอบถามเพื่อน หรือผู้ปกครอง หรือดู ข้อมูลจากแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง เพื่อให้ได้เรื่องราวเกี่ยวกับตนเองที่ สมบูรณ์มากขึ้น โดยศึกษาองค์ประกอบ ในการเขียนโครงเรื่องดังต่อไปนี้ การ กำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) การสร้างคำถามที่ดึงความสนใจ</p>	50	4.56	.7866

ชั้นวางแผน	N	Mean	SD
(Dramatic question) การสร้างเนื้อหา ที่เปี่ยมไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก (emotional content) การใช้น้ำเสียง (voice)			
8. ผู้เรียนนำโครงเรื่องนั้นๆ ปรึกษากับ บุคคลอื่นและผู้สอนเพื่อขอข้อเสนอแนะ	50	4.90	.3030
รวมชั้นวางแผน		4.87	.4327
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.25 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยชั้นดำเนินการในแบบประเมิน
พฤติกรรมครั้งที่ 1

ชั้นดำเนินการ	N	Mean	SD
1. ผู้เรียนตั้งใจฟังผู้สอนบรรยายและ ยกตัวอย่างเกี่ยวกับการเขียนบทและ การเขียน storyboard	50	5.00	.0000
2. ผู้เรียนนำโครงเรื่องที่เขียนไว้มาสร้าง เป็นบท	50	4.86	.4522
3. ผู้เรียนมีความพยายามตั้งใจในการ เขียน storyboard	50	4.90	.3030
4. ผู้เรียนนำภาพ เสียง วิดีโอ ที่ได้ถ่ายทำ หรือค้นคว้า มาสร้างเรื่องราวตามบท หรือ storyboard ที่ได้เขียนไว้ด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้เทคนิค การตัดต่อต่างๆ เพื่อให้ชิ้นงานมีความ สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เช่น การเลือกใช้ รูปภาพและวิดีโอประกอบ การใช้ข้อมูล ที่ปริมาณพอเหมาะและเข้าใจง่าย การ ใช้จังหวะในการเล่าเรื่อง การใช้ดนตรี ประกอบ เป็นต้น	50	4.78	.5067

ขั้นตอนการ	N	Mean	SD
5. ผู้เรียนนำผลงานที่ตัดต่อเสร็จแล้ว นำไปให้ผู้สอนประเมินว่ามีความ เหมาะสมในด้านเนื้อหา และตรงตาม วัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล แบบการเล่าเรื่องส่วนตัวหรือไม่ แล้วนำ คำแนะนำมาปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น ก่อนการนำไปเสนอและเผยแพร่ เรื่องราว	50	4.86	.4522
รวมขั้นตอนการ		4.88	.3927
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.26 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยขั้นประเมินผลในแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 1

ขั้นประเมินผล	N	Mean	SD
1. ผู้เรียนตั้งใจนำเสนอผลงานการเล่า เรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว ต่อเพื่อนๆ ในห้องเรียน	50	4.90	.3030
2. ผู้เรียนร่วมกันประเมินผลงานของ ตนเองและของเพื่อนๆ ด้วยความ ซื่อสัตย์	50	5.00	.0000
3. ผู้เรียนร่วมแสดงความยินดีกับเพื่อนๆ ในระหว่างที่ผู้สอนกล่าวชมเชยและให้ รางวัลแก่ผู้เรียนที่สร้างเรื่องเล่าแบบ ดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว ได้นำ ประทับใจ และกล่าวชมเชยผู้เรียนในชั้น เรียนถึงความพยายามในการทำชิ้นงาน	50	4.90	.3030
4. ผู้เรียนพูดแสดงความรู้สึกหลังจากการ เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเล่าเรื่องแบบ ดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว	50	4.90	.3030

ขั้นประเมินผล	N	Mean	SD
5. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปบทเรียน	50	5.00	.0000
รวมขั้นประเมินผล		4.94	.2380
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.27 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยขั้นเผยแพร่ในแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 1

ขั้นเผยแพร่	N	Mean	SD
1. ผู้เรียนนำชิ้นงานเผยแพร่ลงเว็บไซต์โรงเรียน/YouTube/Facebook เป็นต้น	50	4.860	.4522
2. ผู้เรียนรับฟังข้อเสนอแนะ (Feedback) หรือการแลกเปลี่ยนความรู้จากมุมมองที่แตกต่างออกไปของบุคคลภายนอกชั้นเรียนที่เข้ามาชมผลงาน แล้วนำผลตอบรับต่างๆ เหล่านั้นมาพิจารณาเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่นำเสนอ นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกผู้เรียนให้เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น	50	4.900	.3030
3. ผู้เรียนกล้าที่จะนำเสนอผลงานในกิจกรรมที่ผู้สอนจัดขึ้นในโอกาสวันสำคัญ เช่น วันพ่อแห่งชาติ วันแม่แห่งชาติ หรือวันเด็กแห่งชาติ เป็นต้น โดยอาจจะให้ผู้เรียนสามารถเชิญบุคคลที่เกี่ยวข้องมาร่วมชม เช่น พ่อแม่/ผู้ปกครอง ผู้บริหาร ผู้สอนหรือนักเรียนชั้นอื่นๆ ในโรงเรียน และร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับงานนั้นๆ	50	4.900	.3030
รวมขั้นเผยแพร่	50	4.89	.2905
Valid N (listwise)	50		

จากตารางที่ 4.23-4.27 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 1 พบว่าขั้นเตรียมการมีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด ชั้นวางแผนมีค่าเฉลี่ย 4.87 อยู่ในระดับมากที่สุด ชั้นดำเนินการมีค่าเฉลี่ย 4.88 อยู่ในระดับมากที่สุด ชั้นประเมินผลมีค่าเฉลี่ย 4.94 อยู่ในระดับมากที่สุด ชั้นเผยแพร่มีค่าเฉลี่ย 4.89 ระดับมากที่สุด

ตารางที่ 4.28 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยขั้นเตรียมการในแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 2

ขั้นเตรียมการ	N	Mean	SD
1. ผู้เรียนฟังผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบการเรื่องส่วนตัว ประกอบกับใบความรู้และคลิปวิดีโอ	50	5.00	.0000
2. ผู้เรียนสนใจทำกิจกรรมการตั้งเป้าหมาย My Desires /My Goal	50	4.90	.3030
3. ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับการใช้กล้องดิจิทัลและเทคนิคการถ่ายภาพ จากนั้นฝึกปฏิบัติจริง	50	4.94	.2399
4. ผู้เรียนแสดงผลงานภาพถ่าย พร้อมกับพูดบรรยายเกี่ยวกับภาพ	50	4.84	.4677
5. ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเทคนิคการตัดต่อภาพนิ่ง/ภาพเคลื่อนไหว จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากนั้นฝึกปฏิบัติจริง	50	4.66	.6884
6. ผู้เรียนแสดงผลงานจากการตัดต่อภาพนิ่ง/ภาพเคลื่อนไหว จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พร้อมกับพูดบรรยายความรู้ที่สั้่นๆ	50	4.80	.4041
7. ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเทคนิคการสืบค้นข้อมูล	50	4.90	.3030

ขั้นเตรียมการ	N	Mean	SD
8. ผู้เรียนฝึกค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว	50	4.90	.3030
9. ผู้เรียนร่วมกันอธิบายและตอบคำถามเกี่ยวกับเกี่ยวกับเรื่องการสืบค้นข้อมูล	50	4.80	.4041
รวมขั้นเตรียมการ	50	4.86	.3954
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.29 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยขั้นวางแผนในแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 2

ขั้นวางแผน	N	Mean	SD
1. ผู้เรียนฟังการกำหนดหัวเรื่องและอธิบายเกี่ยวหัวข้อเรื่องพอสังเขปจากผู้สอน	50	5.00	.0000
2. ผู้เรียนตั้งใจฟังผู้สอนถามคำถามที่อาจเป็นแนวทางช่วยสร้าง Self-Awareness และรู้จักตนเองให้กับผู้เรียน เช่น คุณมีนิสัยอย่างไร คุณมีเป้าหมายอย่างไรในชีวิต คุณมีข้อดีและข้อเสียอย่างไร เป็นต้น	50	5.00	.0000
3. ผู้เรียนทำกิจกรรมค้นหาตนเอง (Self-Research) โดยที่ผู้เรียนเริ่มทำการสำรวจตนเอง เพื่อให้เข้าใจในตนเองอย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ในมิติต่างๆ เช่น ด้านการเรียน/ด้านสังคมภายในโรงเรียน/ด้านครอบครัว ผู้เรียนจินตนาการ นึกภาพตามเรื่องราว รับฟังอารมณ์และความรู้สึกของตนเองในช่วงนั้นๆ ด้วย จากนั้นเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง	50	4.90	.3030

ชั้นวางแผน	N	Mean	SD
4. ผู้เรียนทำกิจกรรมค้นหาตนเอง (Self-Explore) โดยที่ผู้เรียนจะทำการสนทนา/สัมภาษณ์/รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างตั้งใจเกี่ยวกับทัศนคติมุมมอง ประสบการณ์ชีวิต กับเพื่อนๆ ผู้สอนในโรงเรียน หรือพ่อแม่ ผู้ปกครองญาติพี่น้องในครอบครัวของตนเอง จากนั้นจดบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง	50	4.86	.4522
5. ผู้เรียนรวบรวมเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองจากการจดบันทึกเรื่องราวตนเองในกิจกรรมค้นหาตนเอง มาทำการสะท้อนตนเอง (Self-Reflection) เป็นการหยุดเพื่อกลับมาอ่านทบทวน สังเกตตนเอง วิเคราะห์ตนเอง ไตร่ตรองตนเอง สะท้อนตนเองให้ลึกซึ้งอีกครั้ง แล้วค่อยๆ แล้วเขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการค้นหาตนเองลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเองอีกครั้ง	50	4.90	.3030
6. ผู้เรียนเขียนเรื่องราวสั้นๆ ของตนเองที่เกี่ยวกับหัวเรื่องที่คุณสอนกำหนด ลงในใบงานชื่อเรื่องและโครงเรื่องที่คุณสอนได้กำหนดไว้ให้ ในเชิงที่สร้างสรรค์และเคารพในสิทธิส่วนบุคคล	50	4.88	.3854
7. ผู้เรียนใช้เทคนิคการระดมสมอง สอบถามเพื่อน หรือผู้ปกครอง หรือดูข้อมูลจากแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง เพื่อให้ได้เรื่องราวเกี่ยวกับตนเองที่สมบูรณ์มากขึ้น โดยศึกษาองค์ประกอบ	50	4.68	.6528

ชั้นวางแผน	N	Mean	SD
ในการเขียนโครงเรื่องดังต่อไปนี้ การกำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) การสร้างคำถามที่ดึงความสนใจ (Dramatic question) การสร้างเนื้อหาที่เปี่ยมไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก (emotional content) การใช้น้ำเสียง (voice)			
ชั้นวางแผน2(8.ผู้เรียนนำโครงเรื่องนั้นๆ ปรึกษากับบุคคลอื่นและผู้สอนเพื่อขอข้อเสนอแนะ	50	5.00	.0000
รวมชั้นวางแผน	50	4.90	.3582
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.30 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยชั้นดำเนินการในแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 2

ชั้นดำเนินการ	N	Mean	SD
1.ผู้เรียนตั้งใจฟังผู้สอนบรรยายและยกตัวอย่างเกี่ยวกับการเขียนบทและการเขียน storyboard	50	5.00	.0000
2.ผู้เรียนนำโครงเรื่องที่เขียนไว้มาสร้างเป็นบท	50	4.90	.3030
3.ผู้เรียนมีความพยายามตั้งใจในการเขียน storyboard	50	4.90	.3030
4.ผู้เรียนนำภาพ เสียง วิดีโอ ที่ได้ถ่ายทำหรือค้นคว้า มาสร้างเรื่องราวตามบทหรือ storyboard ที่ได้เขียนไว้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้เทคนิคการตัดต่อต่างๆ เพื่อให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เช่น การเลือกใช้	50	4.88	.4352

ขั้นตอนการ	N	Mean	SD
รูปภาพและวิดีโอประกอบ การใช้ข้อมูล ที่ปริมาณพอเหมาะและเข้าใจง่าย การ ใช้จังหวะในการเล่าเรื่อง การใช้ดนตรี ประกอบ เป็นต้น			
5.ผู้เรียนนำผลงานที่ตัดต่อเสร็จแล้ว นำไปให้ผู้สอนประเมินว่ามีความ เหมาะสมในด้านเนื้อหา และตรงตาม วัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล แบบการเล่าเรื่องส่วนตัวหรือไม่ แล้วนำ คำแนะนำมาปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น ก่อนการนำไปเสนอและเผยแพร่ เรื่องราว	50	4.86	.4522
รวมขั้นตอนการ	50	4.90	.3406
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.31 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยชั้นประเมินผลในแบบประเมิน
พฤติกรรมครั้งที่ 2

ขั้นประเมินผล	N	Mean	SD
1.ผู้เรียนตั้งใจนำเสนอผลงานการเล่า เรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว ต่อเพื่อนๆ ในห้องเรียน	50	4.86	.4522
2.ผู้เรียนร่วมกันประเมินผลงานของ ตนเองและของเพื่อนๆ ด้วยความ ซื่อสัตย์	50	5.00	.0000
3.ผู้เรียนร่วมแสดงความยินดีกับเพื่อนๆ ในระหว่างที่ผู้สอนกล่าวชมเชยและให้ รางวัลแก่ผู้เรียนที่สร้างเรื่องเล่าแบบ ดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว ได้นำ	50	4.90	.3030

ขั้นประเมินผล	N	Mean	SD
ประทับใจ และกล่าวชมเชยผู้เรียนในชั้นเรียนถึงความพยายามในการทำชิ้นงาน			
4. ผู้เรียนพูดแสดงความรู้สึกหลังจากการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว	50	4.90	.3030
5. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปบทเรียน	50	5.00	.0000
รวมขั้นประเมินผล	50	4.93	.2823
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.32 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยขั้นเผยแพร่ในแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 2

ขั้นเผยแพร่	N	Mean	SD
1. ผู้เรียนนำชิ้นงานเผยแพร่ลงเว็บไซต์โรงเรียน/YouTube/ Facebook เป็นต้น	50	5.00	.0000
2. ผู้เรียนรับฟังข้อเสนอแนะ (Feedback) หรือการแลกเปลี่ยนความรู้จากมุมมองที่แตกต่างออกไปของบุคคลภายนอกชั้นเรียนที่เข้ามาชมผลงาน แล้วนำผลตอบรับต่างๆ เหล่านั้นมาพิจารณาเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่นำเสนอ นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกผู้เรียนให้เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น	50	4.94	.2399
3. ผู้เรียนกล้าที่จะนำเสนอผลงานในกิจกรรมที่ผู้สอนจัดขึ้นในโอกาสวันสำคัญ เช่น วันพ่อแห่งชาติ วันแม่แห่งชาติ หรือวันเด็กแห่งชาติ เป็นต้น โดยอาจจะให้ผู้เรียนสามารถเชิญบุคคล	50	4.96	.1979

ชั้นเผยแพร่	N	Mean	SD
ที่เกี่ยวข้องมาร่วมชม เช่น พ่อแม่/ ผู้ปกครอง ผู้บริหาร ผู้สอนหรือนักเรียน ชั้นอื่นๆ ในโรงเรียน และร่วมกัน อภิปรายเกี่ยวกับงานนั้นๆ			
รวมชั้นเผยแพร่	50	4.96	.1801
Valid N (listwise)	50		

จากตารางที่ 4.28-4.31 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 2 พบว่าชั้นเตรียมการมีค่าเฉลี่ย 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุด ชั้นวางแผนมีค่าเฉลี่ย 4.90 อยู่ในระดับมากที่สุด ชั้นดำเนินการมีค่าเฉลี่ย 4.90 อยู่ในระดับมากที่สุด ชั้นประเมินผลมีค่าเฉลี่ย 4.93 อยู่ในระดับมากที่สุด ชั้นการเผยแพร่มีค่าเฉลี่ย 4.96 ระดับมากที่สุด

ตารางที่ 4.33 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยชั้นเตรียมการในแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 3

ชั้นเตรียมการ	N	Mean	SD
1. ผู้เรียนฟังผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการ เล่าเรื่องดิจิทัลแบบการเรื่องส่วนตัว ประกอบกับใบความรู้และคลิปวิดีโอ	50	5.00	.0000
2. ผู้เรียนสนใจทำกิจกรรมการ ตั้งเป้าหมาย My Desires /My Goal	50	4.90	.3030
3. ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับการใช้ กล้องดิจิทัลและเทคนิคการถ่ายภาพ จากนั้นฝึกปฏิบัติจริง	50	5.00	.0000
4. ผู้เรียนแสดงผลงานภาพถ่าย พร้อมกับ พูดบรรยายเกี่ยวกับภาพ	50	4.90	.3642
5. ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเทคนิค การตัดต่อภาพนิ่ง/ภาพเคลื่อนไหว จาก	50	5.00	.0000

ขั้นเตรียมการ	N	Mean	SD
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากนั้นฝึกปฏิบัติจริง			
6. ผู้เรียนแสดงผลงานจากการตัดต่อภาพนิ่ง/ภาพเคลื่อนไหว จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พร้อมกับพูดบรรยายความรู้สึกสั้นๆ	50	4.90	.3030
7. ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเทคนิคการสืบค้นข้อมูล	50	5.00	.0000
8. ผู้เรียนฝึกค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว	50	4.90	.3030
9. ผู้เรียนร่วมกันอธิบายและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องเกี่ยวกับการสืบค้นข้อมูล	50	4.94	.2399
รวมขั้นเตรียมการ		4.94	.2304
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.34 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยชั้นวางแผนในแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 3

ชั้นวางแผน	N	Mean	SD
1. ผู้เรียนฟังการกำหนดหัวเรื่องและอธิบายเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องพอสังเขปจากผู้สอน	50	5.00	.0000
2. ผู้เรียนตั้งใจฟังผู้สอนถามคำถามที่อาจเป็นแนวทางช่วยสร้าง Self-Awareness และรู้จักตนเองให้กับผู้เรียน เช่น คุณมีนิสัยอย่างไร คุณมีเป้าหมายอย่างไรในชีวิต คุณมีข้อดีและข้อเสียอย่างไร เป็นต้น	50	5.00	.0000
3. ผู้เรียนทำกิจกรรมค้นหาตนเอง (Self-Research) โดยที่ผู้เรียนเริ่มทำการสำรวจตนเอง เพื่อให้เข้าใจในตนเอง	50	4.90	.3030

ชั้นวางแผน	N	Mean	SD
<p>อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ในมิติต่างๆ เช่น</p> <p>ด้านการเรียน/ด้านสังคมภายใน</p> <p>โรงเรียน/ด้านครอบครัว ผู้เรียน</p> <p>จินตนาการ นึกภาพตามเรื่องราว รับฟัง</p> <p>อารมณ์และความรู้สึกของตนเองในช่วง</p> <p>นั้นๆ ด้วย จากนั้นเขียนบันทึกสิ่งที่ได้</p> <p>เรียนรู้ลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง</p>			
<p>4. ผู้เรียนทำกิจกรรมค้นหาตนเอง</p> <p>(Self-Explore) โดยที่ผู้เรียนจะทำการ</p> <p>สนทนา/สัมภาษณ์/รับฟังความคิดเห็น</p> <p>ของผู้อื่นอย่างตั้งใจเกี่ยวกับทัศนคติ</p> <p>มุมมอง ประสบการณ์ชีวิต กับเพื่อนๆ</p> <p>ผู้สอนในโรงเรียน หรือพ่อแม่ ผู้ปกครอง</p> <p>ญาติพี่น้องในครอบครัวของตนเอง</p> <p>จากนั้นจดบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ลงในแบบ</p> <p>บันทึกเรื่องราวตนเอง</p>	50	4.92	.2740
<p>5. ผู้เรียนรวบรวมเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง</p> <p>จากการจดบันทึกเรื่องราวตนเองใน</p> <p>กิจกรรมค้นหาตนเอง มาทำการสะท้อน</p> <p>ตนเอง (Self-Reflection) เป็นการหยุด</p> <p>เพื่อกลับมาอ่านทบทวน สังเกตตนเอง</p> <p>วิเคราะห์ตนเอง ไตร่ตรองตนเอง</p> <p>สะท้อนตนเองให้ลึกซึ้งอีกครั้ง แล้ว</p> <p>ค่อยๆ แล้วเขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จาก</p> <p>การค้นหาตนเองลงในแบบบันทึก</p> <p>เรื่องราวตนเองอีกครั้ง</p>	50	4.90	.3030
<p>6. ผู้เรียนเขียนเรื่องราวสั้นๆ ของตนเอง</p> <p>ที่เกี่ยวกับหัวข้อเรื่องที่คุณสอนกำหนด ลงใน</p> <p>ใบงานชื่อเรื่องและโครงเรื่องที่คุณสอนได้</p>	50	4.94	.2399

ชั้นวางแผน	N	Mean	SD
กำหนดไว้ให้ ในเชิงที่สร้างสรรค์และ เคารพในสิทธิส่วนบุคคล			
7. ผู้เรียนใช้เทคนิคการระดมสมอง สอบถามเพื่อน หรือผู้ปกครอง หรือดู ข้อมูลจากแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง เพื่อให้ได้เรื่องราวเกี่ยวกับตนเองที่ สมบูรณ์มากขึ้น โดยศึกษาองค์ประกอบ ในการเขียนโครงเรื่องดังต่อไปนี้ การ กำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) การสร้างคำถามที่ดึงความสนใจ (Dramatic question) การสร้างเนื้อหา ที่เชื่อมโยงด้วยอารมณ์ความรู้สึก (emotional content) การใช้น้ำเสียง (voice)	50	4.88	.3283
8. ผู้เรียนนำโครงเรื่องนั้นๆ ปรึกษากับ บุคคลอื่นและผู้สอนเพื่อขอข้อเสนอแนะ	50	4.90	.3030
รวมชั้นวางแผน	50	4.93	.2555
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.35 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยขั้นดำเนินการในแบบประเมิน
พฤติกรรมครั้งที่ 3

ขั้นดำเนินการ	N	Mean	SD
1. ผู้เรียนตั้งใจฟังผู้สอนบรรยายและ ยกตัวอย่างเกี่ยวกับการเขียนบทและ การเขียน storyboard	50	5.00	.0000
2. ผู้เรียนนำโครงเรื่องที่เขียนไว้มาสร้าง เป็นบท	50	4.92	.2740
3. ผู้เรียนมีความพยายามตั้งใจในการ เขียน storyboard	50	4.94	.2399

ขั้นตอนการ	N	Mean	SD
4. ผู้เรียนนำภาพ เสียง วิดีโอ ที่ได้ถ่าย ทำหรือค้นคว้า มาสร้างเรื่องราวตามบท หรือ storyboard ที่ได้เขียนไว้ด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้เทคนิค การตัดต่อต่างๆ เพื่อให้ชิ้นงานมีความ สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เช่น การเลือกใช้ รูปภาพและวิดีโอประกอบ การใช้ข้อมูล ที่ปริมาณพอเหมาะและเข้าใจง่าย การ ใช้จังหวะในการเล่าเรื่อง การใช้ดนตรี ประกอบ เป็นต้น	50	4.96	.1979
5. ผู้เรียนนำผลงานที่ตัดต่อเสร็จแล้ว นำไปให้ผู้สอนประเมินว่ามีความ เหมาะสมในด้านเนื้อหา และตรงตาม วัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล แบบการเล่าเรื่องส่วนตัวหรือไม่ แล้วนำ คำแนะนำมาปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น ก่อนการนำไปเสนอและเผยแพร่ เรื่องราว	50	4.90	.3030
รวมขั้นตอนการ	50	4.94	.2304
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.36 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยขั้นประเมินผลในแบบประเมิน
พฤติกรรมครั้งที่ 3

ขั้นประเมินผล	N	Mean	SD
1. ผู้เรียนตั้งใจนำเสนอผลงานการเล่า เรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว ต่อเพื่อนๆ ในห้องเรียน	50	4.92	.2740

ขั้นประเมินผล	N	Mean	SD
2. ผู้เรียนร่วมกันประเมินผลงานของตนเองและของเพื่อนๆ ด้วยความซื่อสัตย์	50	5.00	.0000
3. ผู้เรียนร่วมแสดงความยินดีกับเพื่อนๆ ในระหว่างที่ผู้สอนกล่าวชมเชยและให้รางวัลแก่ผู้เรียนที่สร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว ได้นำประทับใจ และกล่าวชมเชยผู้เรียนในชั้นเรียนถึงความพยายามในการทำชิ้นงาน	50	4.90	.3030
4. ผู้เรียนพูดแสดงความรู้สึกหลังจากการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว	50	4.90	.3030
5. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปบทเรียน	50	5.00	.0000
รวมขั้นประเมินผล	50	4.94	.2304
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.37 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยขั้นเผยแพร่ในแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 3

ขั้นเผยแพร่	N	Mean	SD
1. ผู้เรียนนำชิ้นงานเผยแพร่ลงเว็บไซต์โรงเรียน/YouTube/ Facebook เป็นต้น	50	4.84	.3703
2. ผู้เรียนรับฟังข้อเสนอแนะ (Feedback) หรือการแลกเปลี่ยนความรู้จากมุมมองที่แตกต่างออกไปของบุคคลภายนอกชั้นเรียนที่เข้ามาชมผลงาน แล้วนำผลตอบรับต่างๆ เหล่านั้นมาพิจารณาเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่นำเสนอ	50	4.94	.2399

นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกผู้เรียนให้เคารพ ความคิดเห็นของผู้อื่น			
3. ผู้เรียนกล้าที่จะนำเสนอผลงานใน กิจกรรมที่ผู้สอนจัดขึ้นในโอกาสวัน สำคัญ เช่น วันพ่อแห่งชาติ วันแม่ แห่งชาติ หรือวันเด็กแห่งชาติ เป็นต้น โดยอาจจะให้ผู้เรียนสามารถเชิญบุคคล ที่เกี่ยวข้องมาร่วมชม เช่น พ่อแม่/ ผู้ปกครอง ผู้บริหาร ผู้สอนหรือนักเรียน ชั้นอื่นๆ ในโรงเรียน และร่วมกัน อภิปรายเกี่ยวกับงานนั้นๆ	50	4.94	.2399
รวมชั้นเผยแพร่	50	2.94	.2919
Valid N (listwise)	50		

จากตารางที่ 4.32-4.37 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบ
ประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 3 พบว่าชั้นเตรียมการมีค่าเฉลี่ย 4.94 อยู่ในระดับมากที่สุด ชั้นวางแผนมี
ค่าเฉลี่ย 4.93 อยู่ในระดับมากที่สุด ชั้นดำเนินการมีค่าเฉลี่ย 4.94 อยู่ในระดับมากที่สุด ชั้นประเมินผล
มีค่าเฉลี่ย 4.94 อยู่ในระดับมากที่สุด ชั้นการเผยแพร่มีค่าเฉลี่ย 2.94 ระดับปานกลาง

ตารางที่ 4.38 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจด้าน
แผนการจัดการเรียนรู้

ด้านแผนการจัดการเรียนรู้	N	Mean	SD
1.ความสอดคล้องของเนื้อหาการจัดการ เรียนรู้กับวัตถุประสงค์	50	4.26	.5997
2.ความเหมาะสมของเนื้อหาการจัดการ เรียนรู้ตรงกับความต้องการของผู้เรียน	50	4.24	.5911
3.ความน่าสนใจ ทันสมัยของการจัดการ เรียนรู้	50	4.36	.5980
4.ความสอดคล้องของเนื้อหาการจัดการ เรียนรู้กับวัยของผู้เรียน	50	4.52	.5436

ด้านแผนการจัดการเรียนรู้	N	Mean	SD
5.ความเหมาะสมของเนื้อหากับ ระยะเวลาของการจัดการเรียนรู้	50	4.10	.7354
รวมด้านแผนการจัดการเรียนรู้	50	4.29	.3337
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.39 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจด้านผู้สอน

ด้านผู้สอน	N	Mean	SD
1.ผู้สอนมีความรู้ความสามารถ และ ประสบการณ์ในเนื้อหาวิชาที่สอนเป็น อย่างดี	50	4.26	.6328
2.ผู้สอนมีความสามารถในการถ่ายทอด องค์ความรู้ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ใน เนื้อหาวิชา	50	4.20	.6061
3.ผู้สอนมีรูปแบบและเทคนิคการจัดการ เรียนรู้ที่หลากหลาย	50	4.20	.6999
4.ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถาม หรือแลกเปลี่ยนความรู้	50	4.38	.6667
5.ผู้สอนมีการบริหารจัดการเวลาในการ จัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม	50	4.16	.8418
รวมด้านผู้สอน	50	4.24	.4444
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.40 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้(ชั้นเตรียมการ)

ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ชั้นเตรียมการ)	N	Mean	SD
1.การแนะนำบทเรียนเกี่ยวกับรูปแบบ การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่อง ส่วนตัว	50	4.38	.6354
2.การตั้งเป้าหมาย	50	4.34	.7982
3.การเตรียมผู้เรียนด้านการถ่ายภาพ และเทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล	50	4.28	.7570
4.การเตรียมผู้เรียนด้านเทคนิคการตัด ต่อภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์	50	4.26	.6642
5.การเตรียมผู้เรียนด้านเทคนิคการ สืบค้นข้อมูล	50	4.38	.7530
รวมด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ชั้นเตรียมการ)	50	4.32	.4759
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.41 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ชั้นวางแผน)

ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ชั้นวางแผน)	N	Mean	SD
1.การเลือกหัวข้อเรื่อง	50	3.98	.8204
2.การค้นหาค้นหาตนเอง (Self-Research/ Self-Explore/ Self-Reflection)	50	4.36	.6928
3.การกำหนดโครงเรื่อง	50	4.14	.7827
รวมด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ชั้นวางแผน)	50	4.16	.6069
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.42 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ชั้นดำเนินงาน)

ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ชั้นดำเนินงาน)	N	Mean	SD
1.การเขียนบทและการเขียน storyboard	50	4.28	.7010
2.การสร้างและตัดต่อชิ้นงาน	50	4.44	.7329
3.การปรับปรุงชิ้นงาน	50	4.16	.7656
รวมด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ชั้นดำเนินงาน)	50	4.29	.4886
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.43 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ชั้นประเมินผล)

ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ชั้นประเมินผล)	N	Mean	SD
1.การนำเสนอ	50	3.98	.6848
2.การประเมินผล	50	4.32	.7407
รวมด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ชั้นประเมินผล)	50	4.15	.5911
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.44 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ชั้นเผยแพร่)

ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ชั้นเผยแพร่)	N	Mean	SD
1.การเผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์	50	4.14	.7827
2.การต่อยอดความรู้	50	4.40	.6701

ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ขั้นเผยแพร่)	N	Mean	SD
รวมด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ขั้นเผยแพร่)	50	4.27	.6562
Valid N (listwise)	50		

ตารางที่ 4.45 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจด้านความเข้าใจและการนำไปใช้

ด้านความเข้าใจและการนำไปใช้	N	Mean	SD
1.ความรู้ ความเข้าใจต่อเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ก่อนเรียน	50	3.26	1.1395
2.ความรู้ ความเข้าใจต่อเนื้อหาการจัดการเรียนรู้หลังเรียน	50	4.26	.8033
3.ความรู้ที่ได้รับช่วยเพิ่มแนวทางและประสบการณ์ในการพัฒนาตนเองมากขึ้น	50	4.22	.6481
4.ความรู้ที่ได้รับสามารถทำให้เกิดการตระหนักรู้ในตนเองมากขึ้น	50	4.32	.5511
5.ความรู้ที่ได้รับสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	50	4.56	.5406
รวมด้านความเข้าใจและการนำไปใช้	50	4.12	.4254
Valid N (listwise)	50		

จากตารางที่ 4.38-4.45 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจพบว่าด้านแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย 4.29 อยู่ในระดับมาก ด้านผู้สอนมีค่าเฉลี่ย 4.24 อยู่ในระดับมาก ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้(ขั้นเตรียมการ) มีค่าเฉลี่ย 4.32 อยู่ในระดับมาก ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้(ขั้นวางแผน) มีค่าเฉลี่ย 4.16 อยู่ในระดับมาก ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้(ขั้นดำเนินการ) มีค่าเฉลี่ย 4.29 อยู่ในระดับมาก ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้(ขั้น

ประเมินผล) มีค่าเฉลี่ย 4.15 ระดับมาก ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้(ขั้นเผยแพร่) มีค่าเฉลี่ย 4.27 ด้านความเข้าใจและการนำไปใช้มีค่าเฉลี่ย 4.12 อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมจากผู้เรียน

นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง จากข้อคิดเห็นดังกล่าวมีประเด็นที่ว่า ทางด้านการตระหนักรู้ในตนเองมากขึ้น ด้านการรู้จักประเมินตนเอง ด้านการตั้งเป้าหมายในชีวิต ทางด้านการสอนทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ การพูดภาษาอังกฤษให้คล่องแคล่วและเหมาะสมกับการเล่าเรื่องดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวของผู้เรียนเพื่อที่จะให้ผู้เรียนได้นำทักษะนั้นไปใช้ได้จริง และการจัดการเรียนรู้นั้นมีความหลากหลายครอบคลุม ดังข้อความสนับสนุนต่อไปนี้

“ขอบคุณคุณครูที่สอนให้ผมได้รู้จักไตร่ตรองตนเอง ทำให้รู้จักตนเองมากขึ้นครับ”

“อยากให้ครูสอนเทคนิคเกี่ยวกับการตัดต่อวิดีโอเพิ่มมากขึ้นครับ”

“การตั้งเป้าหมายก่อนการทำสิ่งต่างๆ ทำให้ดิฉันมีจุดมุ่งหมายชัดเจนในการลงมือทำสิ่งต่างๆง่ายขึ้น และทำให้ดิฉันไม่รู้สึกแฉ้งแฉ้วทำงานมีแบบแผนมากขึ้น”

“ชอบกิจกรรมการถ่ายรูปและวิดีโอมากๆเลยคะ ทำให้หนูถ่ายรูปและวิดีโอสวยขึ้น โดยใช้กล้องจากมือถือของตนเอง”

“จากการเรียนรู้ที่ได้รับนั้น หนูสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันของหนูได้มากมายเลยคะ เช่น การพูดเล่าเรื่องตัวเองง่ายๆจากชีวิตจริง การใช้กล้องถ่ายรูป การตัดต่อวิดีโอ การเขียนสตอรี่บอร์ด การนำเสนองาน เป็นต้น”

“อยากให้มีการสอนการใช้ภาษาอังกฤษการเล่าเรื่องส่วนตัวในหัวข้ออื่นๆ ครับ”

“เป็นการเรียนภาษาอังกฤษที่ได้ฝึกการใช้ภาษาอังกฤษทั้งการเขียน การพูด หรือแม้กระทั่งการนำเสนอผลงานทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนที่น่าตื่นเต้นและมีความหมายมากๆครับ”

“ขอบคุณมากๆนะครับที่สอนการเล่าเรื่องส่วนตัวให้กับผมและเพื่อนๆ ทำให้ได้รู้จักตนเองมากขึ้น รู้จักว่าผมชอบวิชาอะไรถนัดและสนใจวิชาอะไรบ้าง รู้จักเพื่อนสนิทของตนเองมากขึ้น รู้จักครอบครัวของผมมากขึ้น ขอขอบคุณมากๆครับ”

“ขอบคุณครูที่สอนพวกหนูคะ ทำให้หนูมีความมั่นใจและความกล้าที่จะพูดภาษาอังกฤษเล่าเรื่องราวของตนเองให้เพื่อนๆ ฟัง กล้าเปิดตัวเองมากขึ้น อีกทั้งยังกล้าที่จะลองใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ในการตัดต่อคลิปอีกด้วยคะ”

“ผมชอบตอนที่พวกเราได้ทำคลิปเรื่อง my best friend แล้วนำไปเปิดโชว์ในงานวันปัจฉิมรุ่น ม.3 ผมรู้สึกภูมิใจในผลงานของตนเองที่ครูสอน และดีใจที่ได้เล่าเรื่องราว ความรู้สึกของตนให้เพื่อนๆ ฟังครับ”

“ดิฉันชอบกิจกรรมการประเมินผลงานหลายๆ ค่ะ ทำให้ได้รู้จักประเมินงานผู้อื่นและงานของตนเอง รู้จักยอมรับข้อติชมจากผู้อื่นมากขึ้น”

“อยากให้เพิ่มเวลาช่วงการไตร่ตรองตนเองให้มากขึ้นค่ะ จะได้มีเวลาทบทวนและรู้จักตนเองให้มากขึ้น”

“อยากให้คุณครูแนะนำแอปพลิเคชันใหม่ๆ และเทคนิคการตัดต่อเพิ่มเติมในการตัดต่อคลิปวิดีโอครับ”

“ผมชอบการนำเรื่องเล่าส่วนตัวไปต่อยอดความรู้สึกครับ ทำให้ผมรู้จักพัฒนาผลงานของตนเองให้ดีขึ้น อยากให้ครูช่วยแนะนำการพัฒนาผลงานให้มากขึ้นกว่านี้ครับ โดยเฉพาะการใช้ภาษาอังกฤษในการเล่าเรื่อง ขอขอบคุณครับ”

“หนูชอบทุกขั้นตอนของการเล่าเรื่องส่วนตัวมากๆ ค่ะ ทำให้หนูได้ค้นพบตนเองทั้งจากภายในตัวเองและจากคนรอบข้างของหนู”

“เป็นการฝึกการเล่าเรื่องส่วนตัวที่เป็นภาษาอังกฤษครั้งแรกที่ทำให้ผมมีความรู้สึกมั่นใจและกล้ามากที่สุด”

“การเล่าเรื่องส่วนตัวโดยเฉพาะเรื่องครอบครัวเป็นสิ่งที่ผมรู้สึกลำบากใจมากในตอนแรก แต่ขอบคุณเพื่อนและครูที่ช่วยอธิบายและพูดให้ผมยอมรับและเข้าใจและกล้าที่จะเล่าเรื่องครอบครัวผมมากขึ้น”

“ขอบคุณคุณครูสำหรับคำแนะนำดีๆ การช่วยตรวจแก้ไขการเขียนภาษาอังกฤษใน storyboard การสอนเกี่ยวกับการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เหมาะสมในการเล่าเรื่องส่วนตัว”

“Thank you, teacher for a good class about storytelling. Your activity makes me understand myself more deeply. I am so proud of myself”

“through my class activities, I was able to learn that I was more courageous, more creative and more courageous to be myself.”

“I just want you to know that your teaching gave me the courage to find my true self and then shared my personal story in English with pride”

“Thanks to your teaching about digital technology, I've become more self-aware, and I've made people know who I really am.”

“Thank you very much for the techniques that by telling personal stories from the heart is to give the audience a sense of what who we really are and what we really feel.”



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย 1. เพื่อศึกษาเอกสาร ทฤษฎี แนวคิด หลักการ รูปแบบ เกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2. เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 4. เพื่อศึกษาการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียน 5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 6. เพื่อนำเสนอการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การวิจัยนี้เป็นวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง เนื้อหาสาระ และสื่อที่ใช้ คือ การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว โดยผู้วิจัยนำเนื้อหาสาระดังกล่าวมานำเสนอผ่านสื่อดิจิทัล โดยใช้ภาพนิ่งหรือภาพวาด ภาพวิดีโอ บทบรรยาย ฯ ในหัวข้อที่หลากหลาย น่าสนใจ ผ่านมุมมองการเล่าเรื่องของผู้สร้าง กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการแสวงหาความรู้ เกิดการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินผล และประมวลคำตอบหรือลงข้อสรุปได้อย่างเป็นระบบ โดยมีขั้นตอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยการเล่าเรื่องส่วนตัว ซึ่งสังเคราะห์มาได้จากหลักการและองค์ประกอบ 5 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการ เป็นการเตรียมความพร้อมแก่ผู้เรียนในด้านเนื้อหา ขั้นตอนที่ 2 วางแผน การเลือกหัวข้อ เป็นการกำหนดหรือเลือกเรื่องเล่าที่ตนเองสนใจ หรือผู้สอนกำหนดให้ ขั้นตอนที่ 3 ขั้นดำเนินการ คือ การเขียนบทและการเขียน การสร้างและตัดต่อชิ้นงาน และการปรับปรุงชิ้นงาน ขั้นตอน ประเมินผล และขั้นตอนที่ 5 ขั้นเผยแพร่ชิ้นงาน และตอนที่ 2 ผลการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยการทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ย ด้วยการวิเคราะห์ และค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลผลการวิจัยตอนที่ 1 ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีการวัดและประเมินผลการตระหนักรู้ในตนเองก่อนและหลังเรียน และตอนที่ 2 ผลการศึกษาการจัดการเรียนรู้ ด้วยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากการเปรียบเทียบคะแนนตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนในระหว่างก่อนและหลังเรียน การวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองทั้งหมด 5 ครั้ง โดยการวัดภาพรวมของนักเรียนเพื่อเปรียบเทียบการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินพฤติกรรมทั้งหมด 3 ครั้ง ซึ่งเป็นการวัดเพื่อประเมินพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการจัดการเรียนการสอน และการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจ

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยสามารถสรุปได้ 2 ตอน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยวิเคราะห์ข้อมูลตามองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ 4 องค์ประกอบ สรุปได้ดังนี้

วัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เนื้อหาสาระและสื่อที่ใช้ การนำเนื้อหาสาระดังกล่าวมาจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเล่าเรื่องส่วนตัว โดยการนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล โดยการใช้ภาพนิ่งหรือภาพวาด และเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ในหัวข้อที่หลากหลาย น่าสนใจ ซึ่งประมวลคำตอบอย่างเป็นระบบ ได้องค์ประกอบดังนี้

1. มุมมองในแบบของผู้เล่า
2. ดึงความคิดสร้างสรรค์
3. เนื้อหาที่ใช้สื่ออารมณ์
4. ให้ประสบการณ์
5. สื่อสารให้คิดมากกว่าการบอกเล่า
6. จังหวะในการนำเสนอ และ
7. น้ำเสียงของผู้เล่า

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสังเคราะห์มาได้จากหลักการและองค์ประกอบของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว 5 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการ เป็นการแนะนำบทเรียน การกำหนดเป้าหมายการเรียน การเตรียมผู้เรียนด้านการถ่ายภาพและเทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล ด้านการตัดต่อภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการเตรียมผู้เรียนด้านการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ ขั้นตอนที่ 2 ขั้นวางแผน เป็นการเลือกหัวข้อ การค้นหาตนเอง และการกำหนดโครงเรื่อง ขั้นตอนที่ 3 ขั้นดำเนินการ คทอการเขียนบทและการเขียน storyboard การสร้างและตัดต่อชิ้นงาน และการปรับปรุงชิ้นงาน ขั้นตอนที่ 4 เป็นการนำเสนอผลงานและการประเมินผล และขั้นตอนที่ 5

ชั้นเผยแพร่ คือ การเผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์และการต่อยอดความรู้หรือการแลกเปลี่ยนความรู้จากมุมมองของบุคคลอื่น ๆ

การวัดและการประเมินผลของบทเรียน ซึ่งมีรายละเอียด 2 ขั้นตอน ดังนี้ การวัดและประเมินผลก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยการทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ด้วยตนเองก่อนและหลังเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว ด้วยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการเปรียบเทียบการรู้เรียนแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวในภาพรวมของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียน (ดูภาคผนวก ฅ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียน) สรุปได้ดังนี้

ผลวัดการตระหนักรู้ในตนเองในภาพรวมของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เท่ากับ ($\bar{x} = 91.45$, $SD = 8.08$) ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x} = 65.42$, $SD = 8.92$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หรือกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่าการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวสามารถเสริมสร้างการรู้เรื่องการตระหนักรู้ในตนเองในภาพรวมได้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองก่อนการทดลอง พบว่าด้านตระหนักรู้มีค่าเฉลี่ย 2.79 อยู่ในระดับน้อย ด้านประเมินตนเองมีค่าเฉลี่ย 2.64 อยู่ในระดับน้อย ระดับความเชื่อมั่นมีค่าเฉลี่ย 2.68 อยู่ในระดับน้อย ระดับตั้งเป้าหมายมีค่าเฉลี่ย 2.78 อยู่ในระดับน้อย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองครั้งที่ 1 พบว่าด้านตระหนักรู้ในอารมณ์มีค่าเฉลี่ย 4.02 อยู่ในระดับมาก ด้านการประเมินตนเองมีค่าเฉลี่ย 3.73 อยู่ในระดับมาก ด้านความเชื่อมั่นในตนเองมีค่าเฉลี่ย 3.50 อยู่ในระดับมาก ด้านการตั้งเป้าหมายมีค่าเฉลี่ย 3.53 อยู่ในระดับมาก

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองครั้งที่ 2 พบว่าด้านตระหนักรู้ในอารมณ์มีค่าเฉลี่ย 2.79 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านการประเมินตนเองมีค่าเฉลี่ย 2.23 อยู่ในระดับน้อย ด้านความเชื่อมั่นในตนเองมีค่าเฉลี่ย 2.68 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านการตั้งเป้าหมายมีค่าเฉลี่ย 2.78 อยู่ในระดับปานกลาง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองครั้งที่ 3 พบว่าด้านตระหนักรู้ในอารมณ์มีค่าเฉลี่ย 4.42 อยู่ในระดับมาก ด้านการประเมินตนเองมีค่าเฉลี่ย 4.42 อยู่ในระดับมาก ด้านความเชื่อมั่นในตนเองมีค่าเฉลี่ย 4.39 อยู่ในระดับมาก ด้านการตั้งเป้าหมายมีค่าเฉลี่ย 4.48 อยู่ในระดับมาก

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองหลังการทดลอง พบว่าด้านตระหนักรู้ในอารมณ์มีค่าเฉลี่ย 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการประเมินตนเองมีค่าเฉลี่ย 4.57 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านความเชื่อมั่นในตนเองมีค่าเฉลี่ย 4.56 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการตั้งเป้าหมายมีค่าเฉลี่ย 4.56 อยู่ในระดับมากที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 1 พบว่าขั้นเตรียมการมีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นวางแผนมีค่าเฉลี่ย 4.87 อยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นดำเนินการมีค่าเฉลี่ย 4.88 อยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นประเมินผลมีค่าเฉลี่ย 4.94 อยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นเผยแพร่มีค่าเฉลี่ย 4.89 ระดับมากที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 2 พบว่าขั้นเตรียมการมีค่าเฉลี่ย 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นวางแผนมีค่าเฉลี่ย 4.90 อยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นดำเนินการมีค่าเฉลี่ย 4.90 อยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นประเมินผลมีค่าเฉลี่ย 4.93 อยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นการเผยแพร่มีค่าเฉลี่ย 4.96 ระดับมากที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 3 พบว่าขั้นเตรียมการมีค่าเฉลี่ย 4.94 อยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นวางแผนมีค่าเฉลี่ย 4.93 อยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นดำเนินการมีค่าเฉลี่ย 4.94 อยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นประเมินผลมีค่าเฉลี่ย 4.94 อยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นการเผยแพร่มีค่าเฉลี่ย 2.94 ระดับปานกลาง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจพบว่าด้านแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย 4.29 อยู่ในระดับมาก ด้านผู้สอนมีค่าเฉลี่ย 4.24 อยู่ในระดับมาก ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้(ขั้นเตรียมการ) มีค่าเฉลี่ย 4.32 อยู่ในระดับมาก ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้(ขั้นวางแผน) มีค่าเฉลี่ย 4.16 อยู่ในระดับมาก ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้(ขั้นดำเนินการ) มีค่าเฉลี่ย 4.29 อยู่ในระดับมาก ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้(ขั้นประเมินผล) มีค่าเฉลี่ย 4.15 ระดับมาก ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้(ขั้นเผยแพร่) มีค่าเฉลี่ย 4.27 ด้านความเข้าใจและการนำไปใช้มีค่าเฉลี่ย 4.12 อยู่ในระดับมาก

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัย ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง ซึ่งได้อภิปรายผลจากสมมติฐานว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว มีค่าเฉลี่ยของคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 พบว่าผลวัดการตระหนักรู้ในตนเองในภาพรวมของนักเรียนหลังการทดลอง ($\bar{x} = 91.45$, $SD = 8.08$) ซึ่งสูงกว่าก่อนการทดลอง ($\bar{x} = 65.42$, $SD = 8.92$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หรือกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว สามารถเสริมสร้างการรู้เรื่องการตระหนักรู้ในตนเองในภาพรวมได้ ซึ่งแสดงว่า การจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวทำให้นักเรียนมีความตระหนักรู้ในตนเอง ซึ่งประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นเตรียมการ ซึ่งผู้สอนจะมีการแนะนำการใช้คำศัพท์ โครงสร้างทางไวยากรณ์ต่าง ๆ ให้กับนักเรียนก่อนที่จะมีการตั้งเป้าหมายที่จะรู้จักและเข้าใจตนเอง รวมทั้งการเตรียมผู้เรียนด้านการถ่ายภาพและเทคนิคต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของนักเรียนว่า “การตั้งเป้าหมายก่อนการทำสิ่งต่างๆ ทำให้ดิฉันมีจุดมุ่งหมายชัดเจนในการลงมือทำสิ่งต่าง ๆ ง่ายขึ้น และทำให้ดิฉันไม่รู้สึกรำคาญทำงานมีแบบแผนมากขึ้น”

2) ขั้นวางแผน การเลือกหัวข้อที่สนใจ และการค้นหาตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของนักเรียนว่า “ขอบคุณมากๆนะครับที่สอนการเล่าเรื่องส่วนตัวให้กับผมและเพื่อนๆ ทำให้ได้รู้จักตนเองมากขึ้น รู้จักว่าผมชอบวิชาอะไรนิดและสนใจวิชาอะไรบ้าง รู้จักเพื่อนสนิทของตนเองมากขึ้น รู้จักครอบครัวของผมมากขึ้น ขอบคุณครูมาก ๆ ครับ” “Thanks to your teaching about digital technology, I've become more self-aware, and I've made people know who I really am.”

3) ขั้นดำเนินการเขียนบท การสร้างและตัดต่อชิ้นงาน ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของนักเรียนว่า “จากการเรียนรู้ที่ได้รับนั้น หนูสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันของหนูได้มากมายเลยคะ เช่น การพูดเล่าเรื่องตัวเองง่าย ๆ จากชีวิตจริง การใช้กล้องถ่ายรูป การตัดต่อวิดีโอ การเขียนสตอรี่บอร์ด การนำเสนองาน เป็นต้น” “ชอบกิจกรรมการถ่ายรูปและวิดีโอมาก ๆ เลยคะ ทำให้หนูถ่ายรูปและวิดีโอสวยขึ้น โดยใช้กล้องจากมือถือของตัวเอง” โดยผู้สอนจะทำการตรวจสอบความถูกต้องในการใช้คำศัพท์ โครงสร้างทางไวยากรณ์ให้กับนักเรียน

4) ขั้นการประเมินผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของนักเรียนว่า “ดิฉันชอบกิจกรรมการประเมินผลงานมากๆคะ ทำให้ได้รู้จักประเมินงานผู้อื่นและงานของตนเอง รู้จักยอมรับข้อติชมจากผู้อื่นมากขึ้น”

5) ชั้นเผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์และการต่อยอดความรู้ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของนักเรียนว่า “ผมชอบการนำเรื่องเล่าส่วนตัวไปต่อยอดความรู้ครับ ทำให้ผมรู้จักพัฒนาผลงานของตนเองให้ดีขึ้น อยากให้ครูช่วยแนะนำการพัฒนาผลงานให้มากขึ้นกว่านี้ครับ โดยเฉพาะการใช้ภาษาอังกฤษในการเล่าเรื่อง ขอขอบคุณครับ” “ผมชอบตอนที่พวกเราได้ทำคลิปเรื่อง *my best friend* แล้วนำไปเปิดโชว์ในงานวันปัจฉิมรุ่น ม.3 ผมรู้สึกภูมิใจในผลงานของตนเองที่ครูสอน และดีใจที่ได้เล่าเรื่องราว ความรู้สึกของตนให้เพื่อนๆ ฟังครับ” “เป็นการเรียนภาษาอังกฤษที่ได้ฝึกการใช้ภาษาอังกฤษ ทั้งการเขียน การพูด หรือแม้กระทั่งการนำเสนอผลงานทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนที่น่าตื่นเต้น และมีความหมายมากๆ ครับ”

โดยการแสดงความคิดเห็นของนักเรียนนั้นมาจากแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัล โดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง ซึ่งการบูรณาการการใช้สื่อดิจิทัลและภาษาอังกฤษในการเล่าเรื่องส่วนตัวนั้น ทำให้นักเรียนได้เกิดกระบวนการคิด การเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสาร การใช้หลักโครงสร้าง ไวยากรณ์ที่ถูกต้อง และการใช้คำศัพท์ที่ถูกต้องกับบริบทของเนื้อหา โดยมีผู้สอนเป็นที่ปรึกษาระหว่างการทำในทุก ๆ กิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของนักเรียนว่า “เป็นการเรียนภาษาอังกฤษที่ได้ฝึกการใช้ภาษาอังกฤษ ทั้งการเขียน การพูด หรือแม้กระทั่งการนำเสนอผลงานทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนที่น่าตื่นเต้นและมีความหมายมากๆ ครับ”

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เณวานิตย์ สงคราม (2554) ที่ได้นำเสนอการบูรณาการดิจิทัล วิดีทัศน์กับการเรียนรู้ด้วยโครงงานเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนตามลำดับ 5 ขั้นตอน พบว่าการบูรณาการการเรียนการสอนแบบนี้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมและบริบทของนักเรียน และสามารถออกแบบชิ้นงานที่เหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมต่าง ๆ ได้

นอกจากนี้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินพฤติกรรม ทั้ง 3 ครั้ง ซึ่งประกอบไปด้วยขั้นเตรียมการ มีค่าเฉลี่ย 4.87 อยู่ในระดับมากที่สุด ชั้นวางแผน มีค่าเฉลี่ย 4.90 อยู่ในระดับมากที่สุด ชั้นดำเนินการ มีค่าเฉลี่ย 4.91 อยู่ในระดับมากที่สุด ชั้นประเมินผล มีค่าเฉลี่ย 4.94 อยู่ในระดับมากที่สุดชั้นเผยแพร่ มีค่าเฉลี่ย 4.26 อยู่ในระดับมาก (ดูภาคผนวก ฅ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินพฤติกรรม) ซึ่งทำให้เห็นว่าการทำงานโดยการทำเป็นลำดับขั้นตอนนั้น ทำให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีการทำงานที่เป็นกระบวนการมากยิ่งขึ้น ทำให้งานนั้นมีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Cordell (2013) ได้จัดทำข้อเสนอแนะในการจัดทำนโยบายสาธารณะของ ALA และห้องสมุดต่างๆ เพื่อนำไปสู่การสร้างมาตรฐานการรู้ดิจิทัลในอนาคต ข้อเสนอแนะนี้เน้นถึงการรู้ดิจิทัลในระดับ บุคคลมี 5 ข้อ ต่อไปนี้ 1. การมีทักษะที่หลากหลายรวมถึงกระบวนการคิดและเทคนิคที่

จำเป็นต้องใช้ในการค้นหา การทำความเข้าใจ การประเมิน การสร้างและการสื่อสารสนเทศดิจิทัล 2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่หลากหลาย โดยเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพเพื่อสืบค้นและดึงข้อมูล สามารถตีความผลการสืบค้นได้ รวมถึงสามารถตัดสินใจในเรื่องคุณภาพ ของสารสนเทศดิจิทัลที่ตนสืบค้นได้มา 3. ความเข้าใจในความสัมพันธ์ต่างๆ ในกลุ่มเทคโนโลยี มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีความรู้เรื่องสิทธิส่วนบุคคลและการใช้สารสนเทศที่เหมาะสม 4. สามารถใช้ทักษะในการสื่อสารและเลือกใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารที่เหมาะสมในการทำงาน ร่วมกับเพื่อน ๆ เพื่อนร่วมงาน ครอบครัวและกลุ่มสาธารณะทั่วไป 5. สามารถใช้ทักษะการรู้ดิจิทัลในการเข้าร่วมกิจกรรมกับประชาคม

นอกจากนี้ยังมีประเด็นที่ผู้วิจัยได้สังเกตจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินพฤติกรรม ในครั้งที่ 3 (เรื่อง My Family) พบว่าขั้นเตรียมการมีค่าเฉลี่ย 4.94 อยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นวางแผนมีค่าเฉลี่ย 4.93 อยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นดำเนินการมีค่าเฉลี่ย 4.94 อยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นประเมินผลมีค่าเฉลี่ย 4.94 อยู่ในระดับมากที่สุด ขั้นการเผยแพร่มีค่าเฉลี่ย 2.94 ระดับปานกลาง ซึ่งสังเกตได้ว่าค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมผู้เรียนทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ยกเว้นขั้นการเผยแพร่ ที่อยู่ในระดับปานกลาง สามารถอธิบายได้ว่าในประเด็นของเรื่องครอบครัว ผู้เรียนอาจจะไม่ต้องการเปิดเผยเรื่องดังกล่าวต่อผู้อื่นมากเท่าที่ควร

ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจพบว่าด้านแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย 4.29 อยู่ในระดับมาก ด้านผู้สอนมีค่าเฉลี่ย 4.24 อยู่ในระดับมาก ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.24 อยู่ในระดับมาก ด้านความเข้าใจและการนำไปใช้มีค่าเฉลี่ย 4.12 อยู่ในระดับมาก (ดูภาคผนวก ฅ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจ) ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความพึงพอใจกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้อยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Galen (2017) ศึกษาเรื่อง The power of personal narratives in the classroom การวิจัยพบว่า มัลติมีเดียสามารถช่วยให้ “คนรุ่นดิจิทัล” เข้าใจประเด็นที่ซับซ้อนได้ดีขึ้น เมื่อนักเรียนถูกขอให้แบ่งปันเรื่องราวของตนเองภายในบริบทของสิ่งที่พวกเขาเรียนรู้ในชั้นเรียนบทเรียนจะฝังรากลึกมากขึ้น กระบวนการสร้างเรื่องราวดิจิทัลหรือสารคดีผลักดันการเรียนรู้ของนักเรียนในหลาย ๆ วิธี นักเรียนใช้ความสามารถในการสร้างสรรค์ค้นคว้าอย่างรอบคอบคิดอย่างลึกซึ้งซึ่งเกี่ยวกับคำถามที่ถูกละเลยและให้ความสำคัญกับการเขียนบทของพวกเขานักเรียนหลายคนพัฒนาทักษะการสื่อสารเพราะต้องจัดระเบียบความคิดและสร้างการบรรยายในลักษณะที่ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องที่ซับซ้อนได้ และยังพบว่า งานวิจัยของ พรชนิตว์ สีนาราช (2560) ได้ศึกษาทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ พบว่าเทคโนโลยีสารสนเทศมีการ

เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วและในยุคที่รัฐบาลไทยให้ความสำคัญกับสภาพแวดล้อมดิจิทัลด้วยการขับเคลื่อนสู่โมเดลประเทศไทย 4.0 การเรียนรู้เกี่ยวกับดิจิทัลจึงเป็นประเด็นสำคัญ เนื่องจากประเทศไทยยังไม่ปรากฏมาตรฐานการรู้สารสนเทศดิจิทัลที่ชัดเจนที่จะสามารถนำไปใช้เป็นบรรทัดฐานในการศึกษาและการสอนในระดับต่างๆ การที่ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้เกี่ยวกับดิจิทัลนั้นผู้เรียนได้มีทักษะที่มีความจำเป็นครบถ้วนในการดำเนินชีวิตอย่างมีคุณภาพในสภาพแวดล้อมวัฒนธรรมดิจิทัล ซึ่งถือได้ว่าเป็น "ทักษะของการอยู่รอด" ในสังคมดิจิทัลที่มีความซับซ้อน ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนจะต้องเรียนรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจ ตระหนักรู้ ศึกษาวิจัยและนำมาพัฒนางานให้เท่าทันกับบริบทของสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากการสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำงานวิจัยไปใช้

1. ในการนำการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยการใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวไปใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้นผู้สอนควรศึกษาความหมาย แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง หลักการและองค์ประกอบของบทเรียน เนื้อหาที่เหมาะสมต่อกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ในการวิจัย เพื่อให้เข้าใจอย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น เพื่อที่จะสามารถเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น
2. ผู้สอนควรศึกษาวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน บทบาทผู้สอนและผู้เรียนในแต่ละขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยการใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว ให้เข้าใจก่อนนำงานวิจัยไปใช้ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. ผู้สอนควรมีการเตรียมความพร้อมในส่วนของภาพนิ่งหรือภาพวาด วิดีโอ บทบรรยายเสียงประกอบ และเทคนิคพิเศษ ในหัวข้อที่หลากหลาย น่าสนใจ เพื่อดึงดูดความสนใจและอารมณ์จากผู้เรียน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาตัวแปรปัจจัยด้านอื่นๆ เพิ่มเติม ที่จะส่งผลต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยการใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. ควรศึกษากับนักเรียนระดับชั้นและโรงเรียนอื่นเพื่อเปรียบเทียบ

3. ควรทำการวิจัยปัญหาและอุปสรรค ที่ส่งผลต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น



บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กรมสุขภาพจิต. (2543). อีคิว ความฉลาดทางอารมณ์. นนทบุรี: สำนักพัฒนาสุขภาพจิต.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.

กฤตย์พัช สารนอก, ปณิตา วรณพิรุณ, ปรัชญนันท์ นิลสุข และณัฐวรรณ เฉลิมสุข,. (2562). องค์ประกอบและสถาปัตยกรรมระบบของระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนการสอน ด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู. ศึกษา วารสารศึกษาศาสตร์, 6(2), 87-100.

กึ่งกาญจน์ สุพรศิริสิน สมสิริ มนต์ รัตนา เจงพิบูลพงศ์ และภัทรพร จันทมณี. (2563). ประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัลเพื่อการเล่าเรื่องผ่านภาพที่มีต่อแรงจูงใจของผู้เรียน และความสามารถด้านภาษาอังกฤษ. วารสารวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต 16(1), 131-145.

จรรยาพร ประภักษ์ประลัย. (2548). สวีตตี้แอนิเมชัน [*Animation says Hi*]. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

ชนิดดา เทียนฤกษ์. (2557). การพัฒนาโมเดลการวัดทักษะชีวิตและอาชีพของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในศตวรรษที่ 21 [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวิธีวิทยาการวิจัยการศึกษา ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา] คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชวนพิศ ชุมคง และ ศิริรัตน์ สิ้นประจักษ์ผล. (2558). การสะท้อนสมรรถนะความรู้พื้นฐานของครูด้านภาษา และเทคโนโลยีผ่านการสร้างความตระหนักด้วยตนเอง. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ, 15(1), 145-151.

ทัศนีย์ สุริยะไชย. (2554). ความสัมพันธ์ระหว่างการตระหนักรู้ในตนเองกับการร่วมรู้สึกในวัยรุ่น [สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ], บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ทิตนา แชมมณี. (2553). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2547). การสร้างภาพยนตร์ 2D แอนิเมชัน. กรุงเทพฯ: มีเดียอินเทลลิเจนซ์เทคโนโลยี.

ธันยพร ทวีชัย. (2555). ผลการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตด้านการตระหนักรู้ในตนเองตามแนวทางการพัฒนาทางสุขภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่.

ธีระศักดิ์ จิระตราชู. (2561). ผลการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมโดยใช้วงจรการสะท้อนคิดของกิบส์ที่มีผลต่อการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย [วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาหลักสูตรและการสอน ภาควิชา หลักสูตรและการสอน], คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นเรนทร์ฤทธิ์ นันทะสิทธิ์ นิธิพัฒน์ เมฆขจร และ ลัดดาวรรณ ณ ระนอง. (2564). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวร่วมกับการฝึกสติเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ต่อตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนแม่สายประสิทธิ์

ศาสตราจารย์จังหวัดเชียงราย [วิทยานิพนธ์ การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา], สำนักบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

นันทนา วงษ์อินทร์. (2543). การพัฒนาอารมณ์. ใน รวมบทความวิชาการทาง *E.Q.* กรุงเทพฯ: เดสก์ท็อป.

เนาวนิตย์ สงคราม. (2554). การสร้าง *Digital Video & Digital Storytelling* เพื่อการเรียนการสอนยุคดิจิทัล. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์.

ประสิทธิ์ เรืองแสงอร่าม. (2560). คุณภาพชีวิตในโรงเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา], มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.

ปรียาภรณ์ เจริญบุตร. (2557). รูปแบบวรรณกรรมและศิลปะ ที่สามารถเสริมสร้างความมั่นคงด้านจิตใจ เพื่อให้เยาวชนตระหนักคุณค่าในตนเอง : กรณีศึกษา ชุมชนวังทอง. วารสารวิจัยเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่, 6(6), 69-85.

พรชนิตร์ สีนาราช. (2560). ทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้. วารสารห้องสมุด สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ, 61(2), 76-92.

พรรณพิมล หล่อตระกูล. (2545). ความฉลาดทางอารมณ์กับครอบครัว. ใน รวมบทความทางวิชาการ *E.Q.* : จากแนวคิดสู่การปฏิบัติ เล่ม 2. กรุงเทพฯ: เดสก์ท็อป.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษา จิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

พัชราภรณ์ ทัทมาลี. (2558). แนวทางการเพิ่มประสิทธิภาพการใช้เวลาว่างของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต [วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาพัฒนศึกษา ภาควิชา นโยบายการจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา], คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภัทรี ภัทรโสภสกุล. (2561). การเล่าเรื่องโดยใช้สื่อดิจิทัล (*Digital Storytelling*) ในการรายงานข่าวภัยพิบัติของสำนักข่าว CNN [การศึกษารายบุคคล หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์], คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

ภาวดี เหมทานนท์. (2563). ผลของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยวิธีการสะท้อนคิดต่อการตระหนักรู้ในตนเองในพยาบาล. วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์, 7(7), 275.

มณีนรัตน์ ชีระวิวัฒน์ นีรัตน์ อิมามิ และ อนุชิต วรกา. (2559). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของวัยรุ่นหญิง: กรณีศึกษาในนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดกาญจนบุรี. วารสารสาธารณสุขศาสตร์ 46(3), 284-298.

มนลดา กล่อมแก้ว. (2555). การสร้างแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 กรุงเทพมหานคร [ปริญญาโท ศึกษามหาบัณฑิต, สาขาการวัดผลการศึกษา], บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- มนัสนันท์ รอดเชื้อเงิน และ สิริพันธ์ สุวรรณมรรคา. (2555). การพัฒนาตัวบ่งชี้ทักษะชีวิตในบริบทของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 2(2), 259-273.
- มารยาท สุจริตรวกุล. (2545). ผลของการให้คำปรึกษาแบบเกสตัลท์ต่อความตระหนักรู้ในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน จังหวัดชลบุรี [วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาจิตวิทยาการให้คำปรึกษา], บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ยอดแก้ว แก้วมิ่งสา. (2554). การจัดการเรียนรู้เพศศึกษาตามแนวคิดของแคทวอลเพื่อสร้างความตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนประถมศึกษา [วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน], คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รวีวรรณ กิติพลวงษ์วนิช. (2547). บุคลิกภาพของวัยรุ่นไทยอายุ 15-19 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร. [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. วิทยาศาสตร์ (จิตวิทยาคลินิก)], มหาวิทยาลัยมหิดล.
- เรวัต เงินเย็น. (2558). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อความตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย. วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 8(18), 183.
- วนิดา ขาวมงคล เอกแสงสี. (2546). หลักการสอนการพัฒนาทักษะชีวิต.
- วิภา อุดมฉันท. (2544). การผลิตสื่อโทรทัศน์และสื่อคอมพิวเตอร์ กระบวนการสร้างสรรค์และเทคนิคการผลิต (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: บุ๊คพ้อยท์.
- วิลาสลักษณ์ ชั่ววัลลี. (2543). การพัฒนาสติปัญญาทางอารมณ์เพื่อความสำเร็จในการทำงาน. กรุงเทพฯ: เดสก์ท็อป.
- ศิริโสภณ แสนบุญเวช. (2562). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ดุสิต บัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน], วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ศุภวรรณ ธนภาพรังสรรค์ และ มาลีวัล เลิศสาครศิริ. (2559). ผลของการใช้รูปแบบการฝึกสมาธิโดย บูรณาการสติปัญญาฐาน 4 กับ เอสเคที 1 ต่อความสามารถทางสมอง ความตระหนักรู้ในตนเอง และ สัมฤทธิผลทางการเรียนของนักศึกษาพยาบาล. วารสารพยาบาลสงขลานครินทร์, 36, 13-28.
- สมพงษ์ จิตระดับ และสุระศักดิ์ แก้วเอี่ยม. (2556). รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ (Final Report)โครงการพัฒนาสมรรถนะระบบที่ปรึกษาให้สภาเด็กและเยาวชนในประเทศไทย.
- สรารัตน์ ผากไธสง และ ปิยะนันท์ หิรัญย์ชโลทร. (2563). ผลการจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติที่มีต่อการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย. วารสารวิจัยราชภัฏกรุงเทพฯ, 7(1), 25.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2559). ทักษะชีวิต รหัสครูศตวรรษที่ 21 : การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตแห่งศตวรรษที่ 21.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2554a). แนวทางการพัฒนาทักษะชีวิตบูรณาการการเรียนการสอน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2554b). เอาถ่านทั้งบ้านเลย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุขฤดี ชัชศฤงคารสกุล. (2543). โปรแกรมการเสริมสร้างทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการเสพยาบ้าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษากระทรวงศึกษาธิการในเขตกรุงเทพมหานคร [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษา], มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- หัตถยา ดำรงค์ผล. (2560). ทักษะชีวิตในเด็กวัยเรียน : School Age Children Life Skills. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย 2560, 62(3), 271-276.
- ภาษาต่างประเทศ
- Ackerman, C. E. (2021). *What Is Self-Awareness? (+5 Ways to Be More Self-Aware)*.
<https://positivepsychology.com/self-awareness-matters-how-you-can-be-more-self-aware/>
- Anderson, T. P. (1997). Using models of instruction. *Instructional development paradigms*, 521-536.
- Arabsarhangi, M., & Noroozi, I. (2014). The Relationship between Self-awareness and Learners' Performance on Different Reading Comprehension Test Types among Iranian EFL Elementary Learners. *Theory and Practice in Language Studies*, 4.
<https://doi.org/10.4304/tpls.4.4.675-685>
- Barber, C., Sweetwood, S. O., & King, M. (2015). Creating classroom-level measures of citizenship education climate [Article]. *Learning Environments Research*, 18(2), 197-216. <https://doi.org/10.1007/s10984-015-9180-7>
- Barrett, H. (2006). *Researching and Evaluating Digital Storytelling as a Deep Learning Tool* Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006, Orlando, Florida, USA. <https://www.learntechlib.org/p/22117>
- Blas, N. D., & Boretti, B. (2009). *Interactive storytelling in pre-school: a case-study* Proceedings of the 8th International Conference on Interaction Design and Children, Como, Italy. <https://doi.org/10.1145/1551788.1551797>
- Brenner, N., & Elden, S. (2009). Henri Lefebvre on State, Space, Territory1. *International Political Sociology*, 3(4), 353-377. <https://doi.org/10.1111/j.1749-5687.2009.00081.x>
- Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press.

- Cordell, R. (2013). Information Literacy and Digital Literacy: Competing or Complementary? *Comminfolit*, 7, 177.
<https://doi.org/10.15760/comminfolit.2013.7.2.150>
- Dell-Jones, J. (2018). *Intersecting Stories: Cultural Reflexivity, Digital Storytelling, and Personal Narratives in Language Teacher Education* [Graduate Theses and Dissertations], <http://scholarcommons.usf.edu/etd/7144>
- Dorina, R. (2013). School Climate as an Important Component in School Effectiveness. *Academicus International Scientific Journal*, 8, 110-125.
<https://doi.org/10.7336/academicus.2013.08.06>
- Duval, S., & Wicklund, R. A. (1972). *A theory of objective self awareness*. Academic Press.
- EdTechTeacher. (2014). 8 Steps to great digital storytelling. <https://edtechteacher.org/8-steps-to-great-digital-storytelling-from-samantha-on-edudemic/>
- Eurich, T. (2018). *Insight: The Surprising Truth About How Others See Us, How We See Ourselves, and Why the Answers Matter More Than We Think*. Crown.
- Frisina, M. E. (2011). *Influential Leadership: Change Your Behavior, Change Your Organization, Change Health Care*. Health Forum.
- Galen, J. V. (2017). The power of personal narratives in the classroom. *Trends and Issues in Higher ED*, 14(4), 3-16.
- Gils, F. v. (2005). Potential Applications of Digital Storytelling in Education. 3rd Twente Student Conference on IT University of Twente, Faculty of Electronic Engineering, Mathematics and Computer Science, Enschede.
- Goleman, D. (1998). The emotional intelligence of leaders. *Leader to Leader*, 1998(10), 20-26. <https://doi.org/10.1002/ltl.40619981008>
- Goleman, D., Boyatzis, R. E., & McKee, A. (2002). *The New Leaders: Transforming the Art of Leadership Into the Science of Results*. Little, Brown.
- Jegannathan, B., Dahlblom, K., & Kullgren, G. (2014). Outcome of a school-based intervention to promote life-skills among young people in Cambodia. *Asian J Psychiatr*, 9, 78-84. <https://doi.org/10.1016/j.ajp.2014.01.011>
- Jonassen, D. H., & Hernandez-Serrano, J. (2002). Case-based reasoning and instructional design: Using stories to support problem solving [Review]. *Educational*

Technology Research and Development, 50(2), 65-77.

<https://doi.org/10.1007/BF02504994>

Joyce, B. R., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching*. Pearson/Allyn and Bacon Publishers.

Kalman, N., & Waughfield, C. G. (1993). *Mental Health Concepts*. Delmar.

Kim, D., & Li, M. (2021). Digital storytelling: facilitating learning and identity development [Article]. *Journal of Computers in Education*, 8(1), 33-61.

<https://doi.org/10.1007/s40692-020-00170-9>

Kim, H., & Lee, J. H. (2018). The Value of Digital Storytelling as an L2 Narrative Practice.

The Asia-Pacific Education Researcher, 27(1), 1-9. <https://doi.org/10.1007/s40299-017-0360-3>

Lage, M. J., Platt, G. J., & Treglia, M. (2000). Inverting the Classroom: A Gateway to Creating an Inclusive Learning Environment. *The Journal of Economic Education*, 31(1), 30-43. <https://doi.org/10.1080/00220480009596759>

Lambert, J. (2006). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. Digital Diner Press.

Lynch, G., & Fleming, D. (2004). *Innovation Through Design: A Constructivist Approach to Learning* EdMedia + Innovate Learning 2004, Lugano, Switzerland.

<https://www.learntechlib.org/p/12365>

Lynn, A. (2004). *The EQ Difference: A Powerful Plan for Putting Emotional Intelligence to Work*. AMACOM.

Marin, P., & Brown, B. V. (2008). The School Environment and Adolescent Well-Being: Beyond Academics. *Child Trends*.

Maureen, I. Y., van der Meij, H., & de Jong, T. (2020). Enhancing Storytelling Activities to Support Early (Digital) Literacy Development in Early Childhood Education.

International Journal of Early Childhood, 52(1), 55-76.

<https://doi.org/10.1007/s13158-020-00263-7>

Meadows, D. (2003). Digital Storytelling: Research-Based Practice in New Media. *Visual Communication*, 2(2), 189-193. <https://doi.org/10.1177/1470357203002002004>

Mertler, C. (2001). Designing Scoring Rubrics for Your Classroom. *Research & Evaluation*, 7.

- Microsoft Education Newsletter. (2010). *Tell story become a lifelong learner*.
<http://www.learning-v.jp/dst/images/microsoft.pdf>
- Morin, A. (2003). Self-awareness review Part 2: Changing or escaping the self. *Science & Consciousness Review*.
- Morin, A. (2011). Self-Awareness Part 1: Definition, Measures, Effects, Functions, and Antecedents. *Social and Personality Psychology Compass*, 5(10), 807-823.
<https://doi.org/10.1111/j.1751-9004.2011.00387.x>
- Pantapot, N. (2016). Matte Painting in Visual Effect. *Journal of Fine and Applied Arts Khon Kaen University*, 8(2), 161-184.
- Perderson, M. (1995). Storytelling and the Art of Teaching. *English Teaching Forum*, 34(5), 2-5.
- Porter, B. (2004). *DigiTales: The Art of Telling Digital Stories*. Bernajean Porter.
- Psomos, P., & Kordaki, M. (2012). Pedagogical Analysis of Educational Digital Storytelling Environments of the Last Five Years. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 1213-1218. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.277>
- Ridley, D. S., Schutz, P. A., Glanz, R. S., & Weinstein, C. E. (1992). Self-regulated learning: The interactive influence of metacognitive awareness and goal-setting. *Journal of Experimental Education*, 60(4), 293-306.
<https://doi.org/10.1080/00220973.1992.9943867>
- Robin, B., & Pierson, M. (2005). *A Multilevel Approach to Using Digital Storytelling in the Classroom* Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2005, Phoenix, AZ, USA.
<https://www.learntechlib.org/p/19091>
- Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220-228.
<https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Salovey, P., & Mayer, J. D. (1990). Emotional Intelligence. *Imagination, Cognition and Personality*, 9(3), 185-211. <https://doi.org/10.2190/dugg-p24e-52wk-6cdg>
- Saunders, P. A., Tractenberg, R. E., Chaterji, R., Amri, H., Harazduk, N., Gordon, J. S., Lumpkin, M., & Haramati, A. (2007). Promoting self-awareness and reflection

- through an experiential mind-body skills course for first year medical students. *Med Teach*, 29(8), 778-784. <https://doi.org/10.1080/01421590701509647>
- Silvia, P. J., & O'Brien, M. E. (2004). Self-awareness and constructive functioning: Revisiting "the human dilemma". *Journal of Social and Clinical Psychology*, 23(4), 475-489. <https://doi.org/10.1521/jscp.23.4.475.40307>
- Steiner-Khamsi, G. (2014). Cross-national policy borrowing: understanding reception and translation. *Asia Pacific Journal of Education*, 34(2), 153-167. <https://doi.org/10.1080/02188791.2013.875649>
- Sutton, A., Williams, H. M., & Allinson, C. W. (2015). A longitudinal, mixed method evaluation of self-awareness training in the workplace. *European Journal of Training and Development*, 39(7), 610-627. <https://doi.org/10.1108/EJTD-04-2015-0031>
- Syed Hassan, S. N., Robani, A., & Bokhari, M. (2015). Elements of Self-Awareness Reflecting Teachers' Emotional Intelligence. *Asian Social Science*, 11. <https://doi.org/10.5539/ass.v11n17p109>
- Sylvester, R., & Greenidge, W.-L. (2009). Digital Storytelling: Extending the Potential for Struggling Writers. *The Reading Teacher*, 63(4), 284-295. <https://doi.org/10.1598/RT.63.4.3>
- Taylor, S. N. (2010). Redefining leader self-awareness by integrating the second component of self-awareness. *Journal of Leadership Studies*, 3(4), 57-68. <https://doi.org/10.1002/jls.20139>
- The Digital Storytelling Association. (2002). *The center for digital storytelling*. <http://dsaweb.org>
- Uğur, H., Constantinescu, P., & Stevens, M. J. (2015). Self-Awareness and Personal Growth: Theory and Application of Bloom's Taxonomy. *Eurasian Journal of Educational Research*, 15(60), 89-110. <https://doi.org/10.14689/ejer.2015.60.6>
- United Nations. (2016). *World Youth Report*. New York: United Nations.
- University of Minnesota. (2021). *Personal Narrative Digital Storytelling*. <http://digitalstory.dl.umn.edu/personal-narrative>
- Waterloo University. (2007). *Self-awareness*. https://uwaterloo.ca/student-success/sites/ca.student-success/files/uploads/files/TipSheet_SelfAwareness.pdf

- Wei, Q., Lian, A., & Siriyothin, P. (2021). Improving Chinese University EFL Students' Speaking Skills through Digital Storytelling. *Suranaree Journal of Social Science*, 12. <https://doi.org/10.55766/OXMZ7550>
- Weisinger, H., & Cali, R. L. L. (1999). Emotional intelligence at work: The untapped edge for success. *Performance Improvement*, 38(6), 39-42.
<https://doi.org/10.1002/pfi.4140380611>
- WeVideo. (2019). *Personal Narrative Example- created with WeVideo*.
<https://www.youtube.com/watch?v=4Ml331sbWtE>
- Williams, J., Bedi, K., & Goldberg, M. (2006). The Impact of Digital Storytelling on Social Agency: Early Experience at an Online University. *SSRN Electronic Journal*.
<https://doi.org/10.2139/ssrn.1606104>
- World Health, O., & United Nations Children's, F. (2000). Management of the child with a serious infection or severe malnutrition : guidelines for care at the first-referral level in developing countries. In. Geneva: World Health Organization.
- World Health Organization. Division of Mental, H. (1994). Life skills education for children and adolescents in schools. Pt. 1, Introduction to life skills for psychosocial competence. Pt. 2, Guidelines to facilitate the development and implementation of life skills programmes. In (2nd rev ed.). Geneva: World Health Organization.
- Yuksel, P., Robin, B., & McNeil, S. (2011). *Educational Uses of Digital Storytelling all around the World* Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2011, Nashville, Tennessee, USA.
<https://www.learntechlib.org/p/36461>



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายนามผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ

1. ผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน

1.1 นางวรรณวิภา สมรภูมิ

ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ จ.นครสวรรค์

1.2 นางสาวทัศนีย์ กรรณิกา

ผู้อำนวยการ โรงเรียนลาซาลโชติรวินครสวรรค์

หัวหน้าฝ่ายวิชาการ โรงเรียนลาซาลโชติรวินครสวรรค์

2. ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

2.1 ดร.สุจิตตรา จันทร์ลอย

อาจารย์ประจำสาขาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

2.2 นายโชคชัย ต้นเจริญ

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาซาล กรุงเทพฯ

3. ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

3.1 นางรุ่งขวัญ บุญพิทักษ์

หัวหน้าฝ่ายประกันคุณภาพ โรงเรียนลาซาลโชติรวินครสวรรค์



ภาคผนวก ข

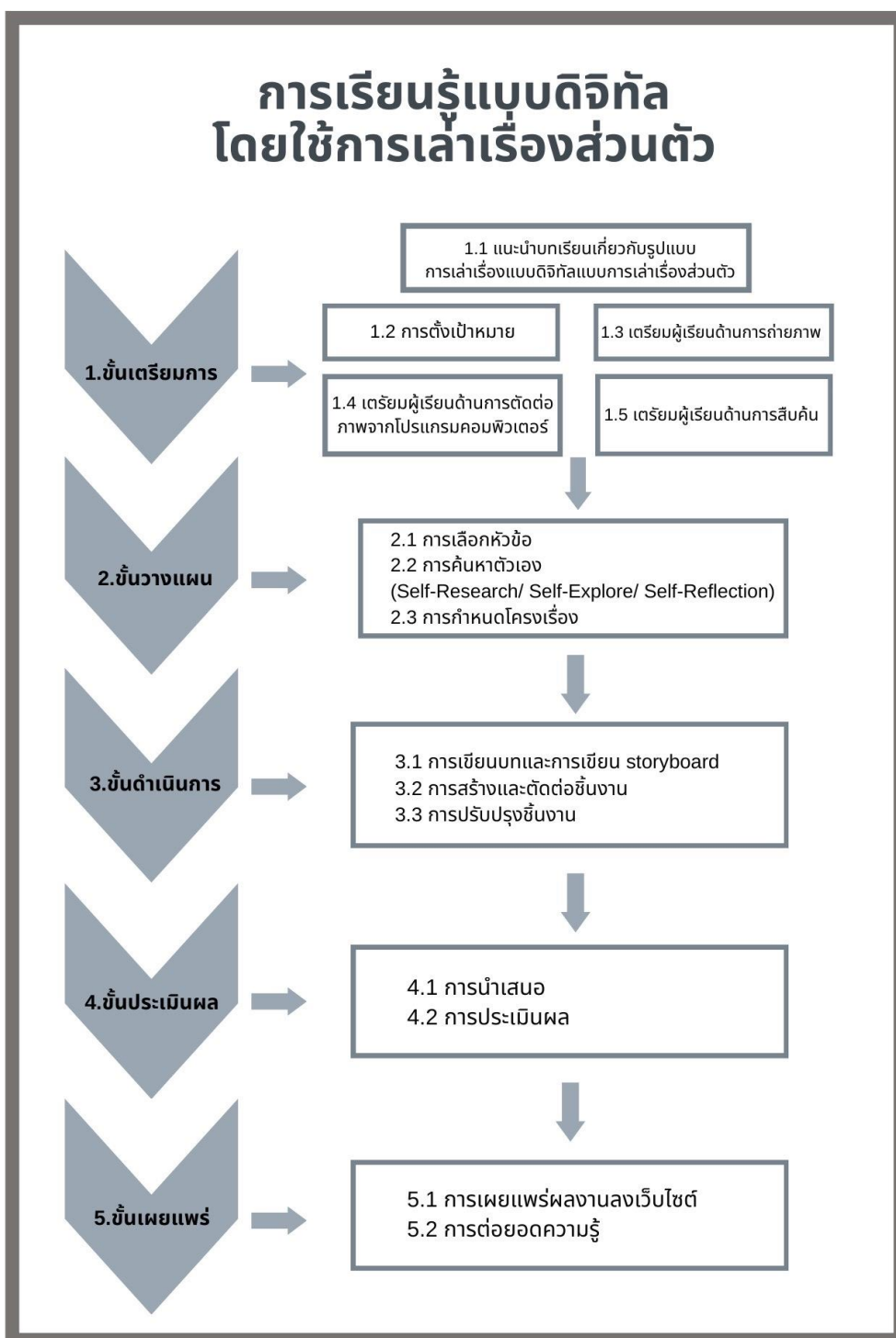
รูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล โดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

การเรียนรู้แบบดิจิทัล โดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว





ภาคผนวก ค
แผนการจัดการเรียนรู้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โรงเรียนลาซาลโชติรวินครสวรรค์
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ
 รายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ๒ รหัสวิชา อ๒๓๒๐๖ ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ ปี
 การศึกษา ๒๕๖๔
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ My Favorite Subjects จำนวน ๑๓ ชั่วโมง

๑. เป้าหมายการเรียนรู้

๑.๑ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

๑. ตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนได้
๒. ใช้กล้องดิจิทัลและเทคนิคการถ่ายภาพได้
๓. สืบค้นข้อมูลสารสนเทศและสื่อต่างๆได้
๔. ค้นหาตัวเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบได้
๕. ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการตัดต่อชิ้นงานได้
๖. วางแผน ดำเนินการการออกแบบ ผลิต ประเมินและเผยแพร่การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่อง My Favorite Subjects ได้
๗. พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ ข่าว เหตุการณ์ เรื่อง ประเด็นต่างๆที่อยู่ในความสนใจของสังคม

๑.๒ สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การตั้งเป้าหมาย การใช้กล้องดิจิทัล การตัดต่อภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ วิชาที่ชอบ(My Favorite Subjects) การค้นหาตัวเอง (Self-Research/Self-Explore/Self-Reflection) การออกแบบและการสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียน

๑.๓ จุดประสงค์การเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถ

๑. อธิบายวิธีการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวได้
๒. บอกประโยชน์ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวได้
๓. ตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนได้
๔. อธิบายคุณลักษณะและหน้าที่ของกล้องดิจิทัลได้
๕. ถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัลโดยใช้เทคนิคการถ่ายภาพอย่างง่ายได้
๖. เปรียบเทียบลักษณะการถ่ายภาพถูกต้องและไม่ถูกต้องได้
๗. บอกประโยชน์ของกล้องดิจิทัลได้
๘. ตัดต่อและสร้างชิ้นงานจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้
๙. สืบค้นข้อมูลสารสนเทศได้
๑๐. อธิบายเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบ

๑๑. ค้นหาตนเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบได้
๑๒. เขียนเรื่องราวสั้นๆ ของตนเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบได้
๑๓. เขียนบทและStoryboard เกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบได้
๑๔. ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการตัดต่อชิ้นงานได้
๑๕. นำเสนอวิชาที่ตนเองชอบด้วยดิจิทัลวิทัศน์ในรูปแบบเรื่องเล่าแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวได้

๑๖. ประเมินผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวของตนเองและของผู้อื่นได้

๑.๔ สารการเรียนรู้/เนื้อหาการเรียนรู้

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว (Digital Learning Using Personal Storytelling) เป็นเรื่องเล่าแบบดิจิทัลที่มีลักษณะการเล่าเรื่องเป็นเรื่องเล่าส่วนตัว มีเรื่องราวมาจากมุมมองของตนเอง จากการค้นพบตนเอง การใคร่ครวญและรู้จักตนเอง รวมทั้งจากการรับฟังจากผู้อื่นอีกด้วย ซึ่งผู้เล่าเรื่องต้องการจะสื่อสารกับผู้ชมโดยการใช้ภาพ น้ำเสียงของผู้เล่าเรื่อง คำบรรยาย ดนตรีประกอบ เพื่อให้ผู้ชมพบกับเรื่องราวบางสิ่งบางอย่างที่เกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวของผู้เขียน โดยทั่วไปแล้วการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวมักเป็นวิดีโอสั้นๆ ความยาวประมาณ 3-5 นาที การตั้งเป้าหมาย เป็นการให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมาย ทิศทาง การวางแผนการเรียนรู้ และการดำเนินชีวิต เช่น การตั้งเป้าหมายที่จะรู้จักและเข้าใจตนเองให้ดีขึ้น เป็นต้น

กล้องดิจิทัลมีคุณลักษณะ(Attribute) และหน้าที่(Function) ที่ใช้งานได้ง่าย มีเทคนิคการถ่ายภาพมีหลายเทคนิคแต่ละเทคนิคมีลักษณะของการนำมาใช้ที่แตกต่างกัน และมีประโยชน์ในการสร้างผลงานได้อย่างหลากหลาย

การตัดต่อและเทคนิคการตัดต่อภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถสร้างชิ้นงานที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอได้และมีเทคนิคการตัดต่อภาพที่หลากหลาย

การสืบค้นข้อมูล เป็นการเสาะหาข้อมูลสารสนเทศต่างๆ มาประกอบการสร้างชิ้นงานเพื่อให้ชิ้นงานนั้นมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นและการสืบค้นสามารถทำได้หลายวิธี

การเลือกหัวข้อ เป็นการกำหนดหรือเลือกเรื่องเล่าที่ตนเองสนใจ หรือผู้สอนกำหนดให้ เพื่อจะได้วางแผนเล่าเรื่องราวส่วนตัวได้ตรงกับหัวเรื่อง

การค้นหาตนเอง (Self-Research/ Self-Explore/ Self-Reflection) เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากในการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว เพราะผู้เล่าเรื่องจะต้องทำการค้นหาตนเอง จะต้องรู้จักตนเองในเรื่องที่จะเล่าให้ดีกว่าก่อน

การกำหนดโครงเรื่อง ผู้เล่าเรื่องจะต้องเขียนเรื่องราวสั้นๆ ของตนเองที่เกี่ยวกับหัวเรื่องที่ตนเองเลือก หรือตามที่ถูกกำหนดไว้ให้ในเชิงที่สร้างสรรค์และเคารพในสิทธิส่วนบุคคล โดยจะต้องศึกษาองค์ประกอบ เช่น การกำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) การสร้างคำถามที่ดึงความสนใจ (Dramatic question) การสร้างเนื้อหาที่เปี่ยมไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก (emotional content) การใช้ น้ำเสียง (voice)

การเขียนบทและการเขียน storyboard เป็นการนำโครงเรื่องที่ผู้เรียนได้เขียนไว้แล้วนั้นมาสร้างเป็นบทและเขียนเป็น storyboard

การสร้างและตัดต่อชิ้นงานเป็นการนำภาพ เสียง วิดีโอ ที่ได้ถ่ายทำหรือค้นคว้ามาสร้างเรื่องราวตามบทและstoryboard ที่ได้เขียนไว้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

การนำเสนอเป็นการให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวต่อเพื่อนๆ ในห้องเรียน

การประเมินผลเป็นการประเมินผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวของผู้เรียน โดยผู้สอนหรืออาจจะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินด้วยก็ได้

การเผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์ โดยผู้เรียนเป็นผู้นำชิ้นงานของตนเองเผยแพร่ลงเว็บไซต์/YouTube/Facebook เป็นต้น เพื่อให้บุคคลภายนอกได้รับรู้

๑.๕ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

๑.๖ คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

๒. สื่อการเรียนรู้/นวัตกรรม

- Power point เกี่ยวกับความรู้เรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว
- Power point เกี่ยวกับความรู้เรื่องการถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัล
- Power point เกี่ยวกับการเขียนบท และการเขียน Storyboard
- Power point วิธีการเขียนโครงเรื่อง
 - วิดีทัศน์การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว
- วิดีทัศน์ตัวอย่างการตอบคำถามเกี่ยวกับวิชาที่ชอบ
 - คอมพิวเตอร์ และเครื่องฉาย LCD
 - กล้องดิจิทัล/โทรศัพท์มือถือ
 - Facebook
 - คอมพิวเตอร์
 - ใบงานการเขียนบทและ Storyboard

๓. กระบวนการจัดการเรียนรู้

- กระบวนการสอนแบบ Active Learning

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ผู้เรียนชมวีดิทัศน์เกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว โดยผู้สอนเป็นผู้จัดทำการเล่าเรื่องเอง

๒. ผู้เรียนตอบคำถามผู้สอนเกี่ยวกับวีดิทัศน์ที่ได้รับชมไปว่าเป็นการเล่าเรื่องอย่างไร

ขั้นสอน

๑. ผู้เรียนฟังผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว

๒. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามผู้สอนเกี่ยวเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว

๓. ผู้เรียนฟังผู้สอนอธิบายถึงการตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้

๔. ผู้เรียนฝึกตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้ในใบงาน My Desires My Goals โดยมีผู้สอนคอยให้

คำแนะนำ

ขั้นสรุป

๑. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปบทเรียนเกี่ยวกับวิธีการและประโยชน์ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว

๒. ตัวแทนผู้เรียนนำเป้าหมายในการเรียนรู้ที่ตนเองได้ตั้งไว้มานำเสนอหน้าชั้นเรียน

ชั่วโมงที่ ๒

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ผู้เรียนชมภาพถ่ายและวีดิทัศน์เกี่ยวกับการถ่ายภาพดิจิทัล โดยศึกษาเกี่ยวกับลักษณะของภาพที่ถ่าย

๒. ผู้เรียนตอบคำถามผู้สอนเกี่ยวกับลักษณะของภาพดังกล่าวว่าเกี่ยวกับเทคนิคการถ่ายภาพที่ผู้เรียนรู้จัก

ขั้นสอน

๑. ผู้เรียนฟังผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับความรู้เรื่องกล้องดิจิทัล เช่น คุณลักษณะ หน้าที่ วิธีการใช้ และเทคนิคการถ่ายภาพภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว

๒. ผู้เรียนศึกษาคุณลักษณะ หน้าที่ วิธีการใช้กล้องดิจิทัล ซึ่งผู้สอนจัดเตรียมกล้องดิจิทัลไว้ให้ผู้เรียนหรือผู้เรียน นำมาจากบ้าน โดยผู้สอนเป็นผู้คอยชี้แนะ

๓. ผู้เรียนนำกล้อง/โทรศัพท์มือถือไปฝึกถ่ายภาพทั้งในและนอกห้องเรียนโดยใช้เทคนิคการถ่ายภาพอย่างง่าย โดยมีผู้สอนคอยให้คำแนะนำ

๔. ผู้เรียนส่งภาพถ่ายโดยอัปโหลดไฟล์ภาพลงในกลุ่มห้องเรียนใน Facebook

ขั้นสรุป

๑. ผู้เรียนนำภาพถ่ายที่ได้จากการใช้เทคนิคการถ่ายภาพอย่างง่ายมานำเสนอหน้าชั้นเรียนผ่านหน้าจอ LCD
๒. ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเทคนิคการถ่ายภาพของเพื่อนว่าถูกต้องและควรปรับปรุงอย่างไร
๓. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปถึงคุณลักษณะและหน้าที่ของกล้องดิจิทัล (Function) พร้อมทั้งบอกถึงประโยชน์ของกล้องดิจิทัล

ชั่วโมงที่ ๓

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ผู้สอนสอบถามผู้เรียนว่าหากผู้เรียนต้องการค้นคว้าข้อมูลผู้เรียนต้องการค้นคว้าด้วยวิธีการใดได้บ้าง
๒. ผู้เรียนนำเสนอวิธีการสืบค้นข้อมูลที่นักเรียนรู้จัก เช่น ห้องสมุดหรือแหล่งการเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ต เช่น Google หรือ YouTube เป็นต้น

ขั้นสอน

๑. ผู้เรียนชมตัวอย่างดิจิทัลวิดิทัศน์และฟังคำอธิบายประกอบเกี่ยวกับวิธีการตัดต่อภาพจากผู้สอน
๒. ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการตัดต่อภาพด้วยโปรแกรมต่างๆ
๓. ผู้เรียนออกมานำเสนอวิธีการตัดต่อภาพด้วยโปรแกรมต่างๆ ที่กลุ่มของตนเองสนใจ
๔. ผู้เรียนสร้างดิจิทัลวิดิทัศน์ในเรื่องที่ตนเองสนใจ แล้วอัปโหลดผลงานลงในกลุ่มห้องเรียนใน Facebook

ขั้นสรุป

ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปบทเรียนเกี่ยวกับวิธีการตัดต่อภาพและวิธีการสืบค้นข้อมูล

ชั่วโมงที่ ๔ - ๖

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ผู้เรียนตอบคำถามเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองสนใจ โดยผู้สอนเป็นผู้ตั้งคำถาม
๒. ผู้เรียนชมวิดิทัศน์ตัวอย่างการตอบคำถามเกี่ยวกับวิชาที่ชอบจากบุคคลต่างๆ ที่ผู้สอนเตรียมมาเพื่อสร้างการตระหนักรู้และเจตคติที่ดีต่อวิชาที่ตนเองสนใจ
๓. ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นหลังจากดูวิดิทัศน์

ขั้นสอน

๑. ผู้สอนให้แนวทางในการค้นหาตนเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบ โดยใช้คำถาม เช่น ผู้เรียนชอบเรียนวิชาอะไร เหตุใดจึงชอบเรียนวิชานั้น เคยมีประสบการณ์ที่ประทับใจในการเรียนวิชานั้นอย่างไรบ้าง

วิชานั้นมีประโยชน์อย่างไรกับตนเอง มีแนวทางในการพัฒนาตนเองให้ในการเรียนวิชานั้นอย่างไรบ้าง เป็นต้น

๒. ผู้เรียนค้นคว้าตนเอง (Self-Research) เพื่อให้รู้จักตนเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบอย่างลึกซึ้ง โดยจะต้องใช้เวลาอยู่กับตนเองในการคิดทบทวน จากคำถามที่ผู้สอนได้ให้ไว้เป็นแนวทาง และใช้จินตนาการ นึกภาพตามเรื่องราว รับฟังอารมณ์และความรู้สึกของตนเองในช่วงนั้นๆ เพื่อว่าจะได้นำภาพและอารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ ที่เกิดขึ้นนั้นไปใช้ในขั้นตอนของการเลือกภาพและเสียงประกอบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวได้ และสุดท้ายผู้เรียนจดบันทึกสิ่งที่ตนเองค้นพบเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบไว้ในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง

๔. ผู้เรียนสำรวจตนเอง (Self-Explore) เมื่อผู้เรียนค้นคว้าตนเองเสร็จแล้ว จากนั้นผู้เรียนจะทำการสำรวจตนเองโดยการสนทนาหรือการสัมภาษณ์ เกี่ยวกับทัศนคติ มุมมอง ประสบการณ์ชีวิต หรือความสัมพันธ์เกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบ เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยความตั้งใจและยอมรับ บุคคลเหล่านั้นอาจจะเป็นเพื่อนในชั้นเรียน ผู้สอน หรือพ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติพี่น้องในครอบครัวของตนเอง และสุดท้ายผู้เรียนจดบันทึกสิ่งที่ตนเองค้นพบเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบไว้ในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง

๕. ผู้เรียนสะท้อนคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self-Reflection) โดยที่ผู้เรียนหยุดเพื่อสะท้อนเรื่องราวต่างๆ ของตนเอง โดยการอ่านทบทวนจากสิ่งที่ตนเองได้จดบันทึกไว้ในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง สังเกตตนเอง วิเคราะห์ตนเอง ไตร่ตรองตนเอง แล้วสะท้อนเรื่องราวของตนเองให้ลึกซึ้งอีกครั้ง แล้วค่อยๆ เขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการค้นหาตนเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบ

๖. ผู้เรียนฟังผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับวิธีการเขียนโครงเรื่อง

๗. ผู้เรียนนำเรื่องราวนั้นไปเขียนโครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่อง วิชาที่ตนเองชอบ ในเชิงสร้างสรรค์และเคารพในสิทธิส่วนบุคคล

๘. ผู้เรียนนำโครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่อง วิชาที่ตนเองชอบ ไปปรึกษาและขอคำแนะนำจากผู้สอน

ขั้นสรุป

๑. ผู้เรียนแบ่งปันเรื่องราวของตนเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบหน้าชั้นเรียนให้แก่เพื่อนๆ ได้รับฟัง
๒. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปบทเรียน
๓. ผู้เรียนส่งงานโครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่อง วิชาที่ตนเองชอบ ลงใน Facebook

ชั่วโมงที่ ๗ - ๑๓

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ผู้เรียนชมและฟังบรรยายจากผู้สอนเกี่ยวกับการเขียนบท และการเขียน Storyboard จากนั้นผู้เรียนแสดง ความคิดเห็นหรือถามคำถามในประเด็นที่สงสัย

ขั้นสอน

๑. ผู้เรียนดำเนินการเขียนบทและ Storyboard ตามโครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่อง วิชาที่ตนเองชอบ และค้นคว้าข้อมูลสารสนเทศเพื่อนำมาใช้ในการเขียนบทและ Storyboard ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
๒. ผู้สอนคอยชี้แนะและตรวจดูการทำงานของผู้เรียน
๓. ผู้เรียนค้นคว้าสิ่งที่จะนำมาประกอบการสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เช่น ภาพ เสียง ข้อความจากอินเทอร์เน็ต หรือแหล่งข้อมูลอื่นๆ รวมทั้งการถ่ายทำเอง แล้วนำมาตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
๔. ผู้เรียนปรับปรุงชิ้นงานของตนเองโดยผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียนช่วยให้คำแนะนำ
๕. ผู้เรียนนำเสนอการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบในมุมมองของตนเองให้ผู้สอนและเพื่อนในชั้นฟัง
๖. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบของแต่ละกลุ่มโดยใช้แบบประเมินการเล่าเรื่องดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวด้วยรูบิกส์

ขั้นสรุป

๑. ผู้สอนกล่าวชมเชยและให้รางวัลแก่ผู้เรียนที่สร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบ ได้นำประทับใจ และกล่าวชมเชยผู้เรียนในชั้นเรียนถึงความพยายามในการสร้างชิ้นงาน
๒. ผู้เรียนพูดแสดงความรู้สึกหลักจากการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเล่าแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบ
๓. ผู้เรียนส่งงานวิดิทัศน์การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบใน Facebook
๔. ผู้สอนแนะนำให้ผู้เรียนนำการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบ ของตนเอง เผยแพร่ทางเว็บไซต์เช่น YouTube Facebook หรือเว็บไซต์

๕. หลักฐานการเรียนรู้

๕.๑ ชิ้นงาน / ภาระงาน

- ใบงาน My Desires My Goals
- การปฏิบัติกิจกรรม
- รูปภาพที่ผู้เรียนถ่าย
- ดิจิทัลวิดิทัศน์
- แบบบันทึกเรื่องราวตนเอง
- โครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่อง วิชาที่ตนเองชอบ
- การเขียนบท และการเขียน Storyboard

- วิดีทัศน์การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบ

๕.๒ การวัดและประเมินผล

- การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการให้ความร่วมมือ
- การตอบคำถามภายในชั้นเรียน
- ประเมินใบงาน My Desires My Goals
- ประเมินรูปภาพที่ผู้เรียนถ่าย
- ประเมินดิจิทัลวิทัศน์ของผู้เรียน
- ประเมินการนำเสนอหน้าชั้นเรียนเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบ
- ประเมินแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง
- ประเมินโครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่อง วิชาที่ตนเองชอบ
- ประเมินการเขียนบท และการเขียน Storyboard
- แบบประเมินการเล่าเรื่องดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวด้วยรูบิกส์



โรงเรียนลาซาลโชติรวินนครสวรรค์
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ
 รายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ๒ รหัสวิชา อ๒๓๒๐๖ ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ ปี
 การศึกษา ๒๕๖๔
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ My Best friend จำนวน ๑๓ ชั่วโมง

๑. เป้าหมายการเรียนรู้

๑.๑ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

๑. ตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนได้
๒. ใช้กล้องดิจิทัลและเทคนิคการถ่ายภาพได้
๓. สืบค้นข้อมูลสารสนเทศและสื่อต่างๆได้
๔. ค้นหาตัวเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบได้
๕. ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการตัดต่อชิ้นงานได้
๖. วางแผน ดำเนินการการออกแบบ ผลิต ประเมินและเผยแพร่การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่อง My Best Friend ได้
๗. พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ ข่าว เหตุการณ์ เรื่อง ประเด็นต่างๆที่อยู่ในความสนใจของสังคม

๑.๒ สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การตั้งเป้าหมาย การใช้กล้องดิจิทัล การตัดต่อภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ เพื่อนสนิทของฉัน (My Best Friend) การค้นหาตัวเอง (Self-Research/Self-Explore/Self-Reflection) การออกแบบและการสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียน

๑.๓ จุดประสงค์การเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถ

๑. อธิบายวิธีการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวได้
๒. บอกประโยชน์ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวได้
๓. ตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนได้
๔. อธิบายคุณลักษณะและหน้าที่ของกล้องดิจิทัลได้
๕. ถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัลโดยใช้เทคนิคการถ่ายภาพอย่างง่ายได้
๖. เปรียบเทียบลักษณะการถ่ายภาพถูกต้องและไม่ถูกต้องได้
๗. บอกประโยชน์ของกล้องดิจิทัลได้
๘. ตัดต่อและสร้างชิ้นงานจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้
๙. สืบค้นข้อมูลสารสนเทศได้
๑๐. อธิบายเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบ

๑๑. ค้นหาตนเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบได้
๑๒. เขียนเรื่องราวสั้นๆ ของตนเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบได้
๑๓. เขียนบทและStoryboard เกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบได้
๑๔. ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการตัดต่อชิ้นงานได้
๑๕. นำเสนอวิชาที่ตนเองชอบด้วยดิจิทัลวิทัศน์ในรูปแบบเรื่องเล่าแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวได้

๑๖. ประเมินผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวของตนเองและของผู้อื่นได้

๑.๔ สารการเรียนรู้/เนื้อหาการเรียนรู้

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว (Digital Learning Using Personal Storytelling) เป็นเรื่องเล่าแบบดิจิทัลที่มีลักษณะการเล่าเรื่องเป็นเรื่องเล่าส่วนตัว มีเรื่องราวมาจากมุมมองของตนเอง จากการค้นพบตนเอง การใคร่ครวญและรู้จักตนเอง รวมทั้งจากการรับฟังจากผู้อื่นอีกด้วย ซึ่งผู้เล่าเรื่องต้องการจะสื่อสารกับผู้ชมโดยการใช้ภาพ น้ำเสียงของผู้เล่าเรื่อง คำบรรยาย ดนตรีประกอบ เพื่อให้ผู้ชมพบกับเรื่องราวบางสิ่งบางอย่างที่เกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวของผู้เขียน โดยทั่วไปแล้วการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวมักเป็นวิดีโอสั้นๆ ความยาวประมาณ 3-5 นาที การตั้งเป้าหมาย เป็นการให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมาย ทิศทาง การวางแผนการเรียนรู้ และการดำเนินชีวิต เช่น การตั้งเป้าหมายที่จะรู้จักและเข้าใจตนเองให้ดีขึ้น เป็นต้น

กล้องดิจิทัลมีคุณลักษณะ(Attribute) และหน้าที่(Function) ที่ใช้งานได้ง่าย มีเทคนิคการถ่ายภาพมีหลายเทคนิคแต่ละเทคนิคมีลักษณะของการนำมาใช้ที่แตกต่างกัน และมีประโยชน์ในการสร้างผลงานได้อย่างหลากหลาย

การตัดต่อและเทคนิคการตัดต่อภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถสร้างชิ้นงานที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอได้และมีเทคนิคการตัดต่อภาพที่หลากหลาย

การสืบค้นข้อมูล เป็นการเสาะหาข้อมูลสารสนเทศต่างๆ มาประกอบการสร้างชิ้นงานเพื่อให้ชิ้นงานนั้นมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นและการสืบค้นสามารถทำได้หลายวิธี

การเลือกหัวข้อ เป็นการกำหนดหรือเลือกเรื่องเล่าที่ตนเองสนใจ หรือผู้สอนกำหนดให้ เพื่อจะได้วางแผนเล่าเรื่องราวส่วนตัวได้ตรงกับหัวเรื่อง

การค้นหาตนเอง (Self-Research/ Self-Explore/ Self-Reflection) เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากในการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว เพราะผู้เล่าเรื่องจะต้องทำการค้นหาตนเอง จะต้องรู้จักตนเองในเรื่องที่จะเล่าให้ดีกว่าก่อน

การกำหนดโครงเรื่อง ผู้เล่าเรื่องจะต้องเขียนเรื่องราวสั้นๆ ของตนเองที่เกี่ยวกับหัวเรื่องที่ตนเองเลือก หรือตามที่ถูกกำหนดไว้ให้ในเชิงที่สร้างสรรค์และเคารพในสิทธิส่วนบุคคล โดยจะต้องศึกษาองค์ประกอบ เช่น การกำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) การสร้างคำถามที่ดึงความสนใจ (Dramatic question) การสร้างเนื้อหาที่เปี่ยมไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก (emotional content) การใช้ น้ำเสียง (voice)

การเขียนบทและการเขียน storyboard เป็นการนำโครงเรื่องที่ผู้เรียนได้เขียนไว้แล้วนั้นมาสร้างเป็นบทและเขียนเป็น storyboard

การสร้างและตัดต่อชิ้นงานเป็นการนำภาพ เสียง วิดีโอ ที่ได้ถ่ายทำหรือค้นคว้ามาสร้างเรื่องราวตามบทและstoryboard ที่ได้เขียนไว้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

การนำเสนอเป็นการให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวต่อเพื่อนๆ ในห้องเรียน

การประเมินผลเป็นการประเมินผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวของผู้เรียน โดยผู้สอนหรืออาจจะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินด้วยก็ได้

การเผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์ โดยผู้เรียนเป็นผู้นำชิ้นงานของตนเองเผยแพร่ลงเว็บไซต์/YouTube/Facebook เป็นต้น เพื่อให้บุคคลภายนอกได้รับรู้

๑.๕ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

๑.๖ คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

๒. สื่อการเรียนรู้/นวัตกรรม

- Power point เกี่ยวกับความรู้เรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว
- Power point เกี่ยวกับความรู้เรื่องการถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัล
- Power point เกี่ยวกับการเขียนบท และการเขียน Storyboard
- Power point วิธีการเขียนโครงเรื่อง
 - วิดีทัศน์การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว
- วิดีทัศน์ตัวอย่างการตอบคำถามเกี่ยวกับวิชาที่ชอบ
 - คอมพิวเตอร์ และเครื่องฉาย LCD
 - กล้องดิจิทัล/โทรศัพท์มือถือ
 - Facebook
 - คอมพิวเตอร์
 - ใบงานการเขียนบทและ Storyboard

๓. กระบวนการจัดการเรียนรู้

- กระบวนการสอนแบบ Active Learning

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ผู้เรียนชมวีดิทัศน์เกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว โดยผู้สอนเป็นผู้จัดทำการเล่าเรื่องเอง

๒. ผู้เรียนตอบคำถามผู้สอนเกี่ยวกับวีดิทัศน์ที่ได้รับชมไปว่าเป็นการเล่าเรื่องอย่างไร

ขั้นสอน

๑. ผู้เรียนฟังผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว

๒. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามผู้สอนเกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่อง

ส่วนตัว

๓. ผู้เรียนฟังผู้สอนอธิบายถึงการตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้

๔. ผู้เรียนฝึกตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้ในใบงาน My Desires My Goals โดยมีผู้สอนคอยให้

คำแนะนำ

ขั้นสรุป

๑. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปบทเรียนเกี่ยวกับวิธีการและประโยชน์ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว

๒. ตัวแทนผู้เรียนนำเป้าหมายในการเรียนรู้ที่ตนเองได้ตั้งไว้มานำเสนอหน้าชั้นเรียน

ชั่วโมงที่ ๒

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ผู้เรียนชมภาพถ่ายและวีดิทัศน์เกี่ยวกับการถ่ายภาพดิจิทัล โดยศึกษาเกี่ยวกับลักษณะของภาพที่ถ่าย

๒. ผู้เรียนตอบคำถามผู้สอนเกี่ยวกับลักษณะของภาพดังกล่าวว่าเกี่ยวกับเทคนิคการถ่ายภาพที่

ผู้เรียนรู้จัก

ขั้นสอน

๑. ผู้เรียนฟังผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับความรู้เรื่องกล้องดิจิทัล เช่น คุณลักษณะ หน้าที วิธีการใช้ และเทคนิคการถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว

๒. ผู้เรียนศึกษาคุณลักษณะ หน้าที วิธีการใช้กล้องดิจิทัล ซึ่งผู้สอนจัดเตรียมกล้องดิจิทัลไว้ให้ผู้เรียนหรือผู้เรียนนำมาจากบ้าน โดยผู้สอนเป็นผู้คอยชี้แนะ

๓. ผู้เรียนนำกล้อง/โทรศัพท์มือถือไปฝึกถ่ายภาพทั้งในและนอกห้องเรียนโดยใช้เทคนิคการถ่ายภาพอย่างง่าย โดยมีผู้สอนคอยให้คำแนะนำ

๔. ผู้เรียนส่งภาพถ่ายโดยอัปโหลดไฟล์ภาพลงในกลุ่มห้องเรียนใน Facebook

ขั้นสรุป

๑. ผู้เรียนนำภาพถ่ายที่ได้จากการใช้เทคนิคการถ่ายภาพอย่างง่ายมานำเสนอหน้าชั้นเรียนผ่านหน้าจอ LCD
๒. ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเทคนิคการถ่ายภาพของเพื่อนว่าถูกต้องและควรปรับปรุงอย่างไร
๓. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปถึงคุณลักษณะและหน้าที่ของกล้องดิจิทัล (Function) พร้อมทั้งบอกถึงประโยชน์ของกล้องดิจิทัล

ชั่วโมงที่ ๓

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ผู้สอนสอบถามผู้เรียนว่าหากผู้เรียนต้องการค้นคว้าข้อมูลผู้เรียนต้องการค้นคว้าด้วยวิธีการใดได้บ้าง
๒. ผู้เรียนนำเสนอวิธีการสืบค้นข้อมูลที่นักเรียนรู้จัก เช่น ห้องสมุดหรือแหล่งการเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ต เช่น Google หรือ YouTube เป็นต้น

ขั้นสอน

๑. ผู้เรียนชมตัวอย่างดิจิทัลวิดิทัศน์และฟังคำอธิบายประกอบเกี่ยวกับวิธีการตัดต่อภาพจากผู้สอน
๒. ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการตัดต่อภาพด้วยโปรแกรมต่างๆ
๓. ผู้เรียนออกมานำเสนอวิธีการตัดต่อภาพด้วยโปรแกรมต่างๆ ที่กลุ่มของตนเองสนใจ
๔. ผู้เรียนสร้างดิจิทัลวิดิทัศน์ในเรื่องที่ตนเองสนใจ แล้วอัปโหลดผลงานลงในกลุ่มห้องเรียนใน Facebook

ขั้นสรุป

ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปบทเรียนเกี่ยวกับวิธีการตัดต่อภาพและวิธีการสืบค้นข้อมูล

ชั่วโมงที่ ๔ - ๖

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ผู้เรียนตอบคำถามเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองสนใจ โดยผู้สอนเป็นผู้ตั้งคำถาม
๒. ผู้เรียนชมวิดิทัศน์ตัวอย่างการตอบคำถามเกี่ยวกับวิชาที่ชอบจากบุคคลต่างๆ ที่ผู้สอนเตรียมมาเพื่อสร้างการตระหนักรู้และเจตคติที่ดีต่อวิชาที่ตนเองสนใจ
๓. ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นหลังจากดูวิดิทัศน์

ขั้นสอน

๑. ผู้สอนให้แนวทางในการค้นหาตนเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบ โดยใช้คำถาม เช่น ผู้เรียนชอบเรียนวิชาอะไร เหตุใดจึงชอบเรียนวิชานั้น เคยมีประสบการณ์ที่ประทับใจในการเรียนวิชานั้นอย่างไรบ้าง

วิชานั้นมีประโยชน์อย่างไรกับตนเอง มีแนวทางในการพัฒนาตนเองให้ในการเรียนวิชานั้นอย่างไรบ้าง เป็นต้น

๒. ผู้เรียนค้นคว้าตนเอง (Self-Research) เพื่อให้รู้จักตนเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบอย่างลึกซึ้ง โดยจะต้องใช้เวลาอยู่กับตนเองในการคิดทบทวน จากคำถามที่ผู้สอนได้ให้ไว้เป็นแนวทาง และใช้จินตนาการ นึกภาพตามเรื่องราว รับฟังอารมณ์และความรู้สึกของตนเองในช่วงนั้นๆ เพื่อว่าจะได้นำภาพและอารมณ์ ความรู้สึกต่างๆที่เกิดขึ้นนั้นไปใช้ในขั้นตอนของการเลือกภาพและเสียงประกอบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวได้ และสุดท้ายผู้เรียนจดบันทึกสิ่งที่ตนเองค้นพบเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบไว้ในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง

๔. ผู้เรียนสำรวจตนเอง (Self-Explore) เมื่อผู้เรียนค้นคว้าตนเองเสร็จแล้ว จากนั้นผู้เรียนจะทำการสำรวจตนเองโดยการสนทนาหรือการสัมภาษณ์ เกี่ยวกับทัศนคติ มุมมอง ประสบการณ์ชีวิต หรือความสัมพันธ์เกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบ เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยความตั้งใจและยอมรับ บุคคลเหล่านั้นอาจจะเป็นเพื่อนในชั้นเรียน ผู้สอน หรือพ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติพี่น้องในครอบครัวของตนเอง และสุดท้ายผู้เรียนจดบันทึกสิ่งที่ตนเองค้นพบเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบไว้ในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง

๕. ผู้เรียนสะท้อนคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self-Reflection) โดยที่ผู้เรียนหยุดเพื่อสะท้อนเรื่องราวต่างๆ ของตนเอง โดยการอ่านทบทวนจากสิ่งที่ตนเองได้จดบันทึกไว้ในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง สังเกตตนเอง วิเคราะห์ตนเอง ไตร่ตรองตนเอง แล้วสะท้อนเรื่องราวของตนเองให้ลึกซึ้งอีกครั้ง แล้วค่อยๆ เขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการค้นหาตนเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบ

๖. ผู้เรียนฟังผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับวิธีการเขียนโครงเรื่อง

๗. ผู้เรียนนำเรื่องราวที่เขียนโครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่อง วิชาที่ตนเองชอบ ในเชิงสร้างสรรค์และเคารพในสิทธิส่วนบุคคล

๘. ผู้เรียนนำโครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่อง วิชาที่ตนเองชอบ ไปปรึกษาและขอคำแนะนำจากผู้สอน

ขั้นสรุป

๑. ผู้เรียนแบ่งปันเรื่องราวของตนเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบหน้าชั้นเรียนให้แก่เพื่อนๆ ได้รับฟัง
๒. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปบทเรียน
๓. ผู้เรียนส่งงานโครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่อง วิชาที่ตนเองชอบลงใน Facebook

ชั่วโมงที่ ๗ - ๑๓

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ผู้เรียนชมและฟังบรรยายจากผู้สอนเกี่ยวกับการเขียนบท และการเขียน Storyboard จากนั้นผู้เรียนแสดงความคิดเห็นหรือถามคำถามในประเด็นที่สงสัย

ขั้นสอน

๑. ผู้เรียนดำเนินการเขียนบทและ Storyboard ตามโครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่อง วิชาที่ตนเองชอบ และค้นคว้าข้อมูลสารสนเทศเพื่อนำมาใช้ในการเขียนบทและ Storyboard ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
๒. ผู้สอนคอยชี้แนะและตรวจดูการทำงานของผู้เรียน
๓. ผู้เรียนค้นคว้าสิ่งที่จะนำมาประกอบการสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เช่น ภาพ เสียง ข้อความจากอินเทอร์เน็ต หรือแหล่งข้อมูลอื่นๆ รวมทั้งการถ่ายทำเอง แล้วนำมาตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
๔. ผู้เรียนปรับปรุงชิ้นงานของตนเองโดยผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียนช่วยให้คำแนะนำ
๕. ผู้เรียนนำเสนอการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบในมุมมองของตนเองให้ผู้สอนและเพื่อนในชั้นฟัง
๖. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบของแต่ละกลุ่มโดยใช้แบบประเมินการเล่าเรื่องดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวด้วยรูบิกส์

ขั้นสรุป

๑. ผู้สอนกล่าวชมเชยและให้รางวัลแก่ผู้เรียนที่สร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบ ได้นำประทับใจ และกล่าวชมเชยผู้เรียนในชั้นเรียนถึงความพยายามในการสร้างชิ้นงาน
๒. ผู้เรียนพูดแสดงความรู้สึกหลักจากการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเล่าแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบ
๓. ผู้เรียนส่งงานวิดิทัศน์การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบใน Facebook
๔. ผู้สอนแนะนำให้ผู้เรียนนำการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบ ของตนเอง เผยแพร่ทางเว็บไซต์เช่น YouTube Facebook หรือเว็บไซต์

๕. หลักฐานการเรียนรู้

๕.๑ ชิ้นงาน / ภาระงาน

- ใบงาน My Desires My Goals
- การปฏิบัติกิจกรรม
- รูปภาพที่ผู้เรียนถ่าย
- ดิจิทัลวิดิทัศน์
- แบบบันทึกเรื่องราวตนเอง
- โครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่อง วิชาที่ตนเองชอบ
- การเขียนบท และการเขียน Storyboard

- วิดีทัศน์การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบ

๕.๒ การวัดและประเมินผล

- การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการให้ความร่วมมือ
- การตอบคำถามภายในชั้นเรียน
- ประเมินใบงาน My Desires My Goals
- ประเมินรูปภาพที่ผู้เรียนถ่าย
- ประเมินดิจิทัลวิทัศน์ของผู้เรียน
- ประเมินการนำเสนอหน้าชั้นเรียนเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบ
- ประเมินแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง
- ประเมินโครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่อง วิชาที่ตนเองชอบ
- ประเมินการเขียนบท และการเขียน Storyboard
- แบบประเมินการเล่าเรื่องดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวด้วยรูบิกส์



โรงเรียนลาซาลโชติรวินครสวรรค์
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ
 รายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ๒ รหัสวิชา อ๒๓๒๐๖ ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ ปี
 การศึกษา ๒๕๖๔
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ My Family จำนวน ๑๓ ชั่วโมง

๑. เป้าหมายการเรียนรู้

๑.๑ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

๑. ตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนได้
๒. ใช้กล้องดิจิทัลและเทคนิคการถ่ายภาพได้
๓. สืบค้นข้อมูลสารสนเทศและสื่อต่างๆได้
๔. ค้นหาตัวเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบได้
๕. ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการตัดต่อชิ้นงานได้
๖. วางแผน ดำเนินการการออกแบบ ผลิต ประเมินและเผยแพร่การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่อง My Family ได้
๗. พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ ข่าว เหตุการณ์ เรื่อง ประเด็นต่างๆที่อยู่ในความสนใจของสังคม

๑.๒ สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การตั้งเป้าหมาย การใช้กล้องดิจิทัล การตัดต่อภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ ครอบครัวของฉัน (My Family) การค้นหาตัวเอง (Self-Research/Self-Explore/Self-Reflection) การออกแบบและการสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียน

๑.๓ จุดประสงค์การเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถ

๑. อธิบายวิธีการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวได้
๒. บอกประโยชน์ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวได้
๓. ตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนได้
๔. อธิบายคุณลักษณะและหน้าที่ของกล้องดิจิทัลได้
๕. ถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัลโดยใช้เทคนิคการถ่ายภาพอย่างง่ายได้
๖. เปรียบเทียบลักษณะการถ่ายภาพถูกต้องและไม่ถูกต้องได้
๗. บอกประโยชน์ของกล้องดิจิทัลได้
๘. ตัดต่อและสร้างชิ้นงานจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้
๙. สืบค้นข้อมูลสารสนเทศได้
๑๐. อธิบายเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบ

๑๑. ค้นหาตนเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบได้
 ๑๒. เขียนเรื่องราวสั้นๆ ของตนเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบได้
 ๑๓. เขียนบทและStoryboard เกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบได้
 ๑๔. ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการตัดต่อชิ้นงานได้
 ๑๕. นำเสนอวิชาที่ตนเองชอบด้วยดิจิทัลวิดิทัศน์ในรูปแบบเรื่องเล่าแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวได้
 ๑๖. ประเมินผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวของตนเองและของผู้อื่นได้
- ๑.๔ สารการเรียนรู้/เนื้อหาการเรียนรู้

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว (Digital Learning Using Personal Storytelling) เป็นเรื่องเล่าแบบดิจิทัลที่มีลักษณะการเล่าเรื่องเป็นเรื่องเล่าส่วนตัว มีเรื่องราวมาจากมุมมองของตนเอง จากการค้นพบตนเอง การใคร่ครวญและรู้จักตนเอง รวมทั้งจากการรับฟังจากผู้อื่นอีกด้วย ซึ่งผู้เล่าเรื่องต้องการจะสื่อสารกับผู้ชมโดยการใช้ภาพ น้ำเสียงของผู้เล่าเรื่อง คำบรรยาย ดนตรีประกอบ เพื่อให้ผู้ชมพบกับเรื่องราวบางสิ่งบางอย่างที่เกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวของผู้เขียน โดยทั่วไปแล้วการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวมักเป็นวิดีโอสั้นๆ ความยาวประมาณ 3-5 นาที การตั้งเป้าหมาย เป็นการให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมาย ทิศทาง การวางแผนการเรียนรู้ และการดำเนินชีวิต เช่น การตั้งเป้าหมายที่จะรู้จักและเข้าใจตนเองให้ดีขึ้น เป็นต้น

กล้องดิจิทัลมีคุณลักษณะ(Attribute) และหน้าที่(Function) ที่ใช้งานได้ง่าย มีเทคนิคการถ่ายภาพมีหลายเทคนิคแต่ละเทคนิคมีลักษณะของการนำมาใช้ที่แตกต่างกัน และมีประโยชน์ในการสร้างผลงานได้อย่างหลากหลาย

การตัดต่อและเทคนิคการตัดต่อภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถสร้างชิ้นงานที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอได้และมีเทคนิคการตัดต่อภาพที่หลากหลาย

การสืบค้นข้อมูล เป็นการเสาะหาข้อมูลสารสนเทศต่างๆ มาประกอบการสร้างชิ้นงานเพื่อให้ชิ้นงานนั้นมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นและการสืบค้นสามารถทำได้หลายวิธี

การเลือกหัวข้อ เป็นการกำหนดหรือเลือกเรื่องเล่าที่ตนเองสนใจ หรือผู้สอนกำหนดให้ เพื่อจะได้วางแผนเล่าเรื่องราวส่วนตัวได้ตรงกับหัวเรื่อง

การค้นหาตนเอง (Self-Research/ Self-Explore/ Self-Reflection) เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากในการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว เพราะผู้เล่าเรื่องจะต้องทำการค้นหาตนเอง จะต้องรู้จักตนเองในเรื่องที่จะเล่าให้ดีกว่าก่อน

การกำหนดโครงเรื่อง ผู้เล่าเรื่องจะต้องเขียนเรื่องราวสั้นๆ ของตนเองที่เกี่ยวกับหัวเรื่องที่ตนเองเลือก หรือตามที่ถูกกำหนดไว้ให้ในเชิงที่สร้างสรรค์และเคารพในสิทธิส่วนบุคคล โดยจะต้องศึกษาองค์ประกอบ เช่น การกำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) การสร้างคำถามที่ดึงความสนใจ (Dramatic question) การสร้างเนื้อหาที่เปี่ยมไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก (emotional content) การใช้ น้ำเสียง (voice)

การเขียนบทและการเขียน storyboard เป็นการนำโครงเรื่องที่ผู้เรียนได้เขียนไว้แล้วนั้นมาสร้างเป็นบทและเขียนเป็น storyboard

การสร้างและตัดต่อชิ้นงานเป็นการนำภาพ เสียง วิดีโอ ที่ได้ถ่ายทำหรือค้นคว้ามาสร้างเรื่องราวตามบทและstoryboard ที่ได้เขียนไว้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

การนำเสนอเป็นการให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวต่อเพื่อนๆ ในห้องเรียน

การประเมินผลเป็นการประเมินผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวของผู้เรียน โดยผู้สอนหรืออาจจะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินด้วยก็ได้

การเผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์ โดยผู้เรียนเป็นผู้นำชิ้นงานของตนเองเผยแพร่ลงเว็บไซต์/YouTube/Facebook เป็นต้น เพื่อให้บุคคลภายนอกได้รับรู้

๑.๕ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

๑.๖ คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

๒. สื่อการเรียนรู้/นวัตกรรม

- Power point เกี่ยวกับความรู้เรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว
- Power point เกี่ยวกับความรู้เรื่องการถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัล
- Power point เกี่ยวกับการเขียนบท และการเขียน Storyboard
- Power point วิธีการเขียนโครงเรื่อง
 - วิดีทัศน์การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว
- วิดีทัศน์ตัวอย่างการตอบคำถามเกี่ยวกับวิชาที่ชอบ
 - คอมพิวเตอร์ และเครื่องฉาย LCD
 - กล้องดิจิทัล/โทรศัพท์มือถือ
 - Facebook
 - คอมพิวเตอร์
 - ใบงานการเขียนบทและ Storyboard

๓. กระบวนการจัดการเรียนรู้

- กระบวนการสอนแบบ Active Learning

๔. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ผู้เรียนชมวีดิทัศน์เกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว โดยผู้สอนเป็นผู้จัดทำการเล่าเรื่องเอง

๒. ผู้เรียนตอบคำถามผู้สอนเกี่ยวกับวีดิทัศน์ที่ได้รับชมไปว่าเป็นการเล่าเรื่องอย่างไร

ขั้นสอน

๑. ผู้เรียนฟังผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว

๒. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามผู้สอนเกี่ยวเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว

๓. ผู้เรียนฟังผู้สอนอธิบายถึงการตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้

๔. ผู้เรียนฝึกตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้ในใบงาน My Desires My Goals โดยมีผู้สอนคอยให้

คำแนะนำ

ขั้นสรุป

๑. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปบทเรียนเกี่ยวกับวิธีการและประโยชน์ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว

๒. ตัวแทนผู้เรียนนำเป้าหมายในการเรียนรู้ที่ตนเองได้ตั้งไว้มานำเสนอหน้าชั้นเรียน

ชั่วโมงที่ ๒

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ผู้เรียนชมภาพถ่ายและวีดิทัศน์เกี่ยวกับการถ่ายภาพดิจิทัล โดยศึกษาเกี่ยวกับลักษณะของภาพที่ถ่าย

๒. ผู้เรียนตอบคำถามผู้สอนเกี่ยวกับลักษณะของภาพดังกล่าวว่าเกี่ยวกับเทคนิคการถ่ายภาพที่ผู้เรียนรู้จัก

ขั้นสอน

๑. ผู้เรียนฟังผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับความรู้เรื่องกล้องดิจิทัล เช่น คุณลักษณะ หน้าที วิธีการใช้ และเทคนิคการถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว

๒. ผู้เรียนศึกษาคุณลักษณะ หน้าที วิธีการใช้กล้องดิจิทัล ซึ่งผู้สอนจัดเตรียมกล้องดิจิทัลไว้ให้ผู้เรียนหรือผู้เรียนนำมาจากบ้าน โดยผู้สอนเป็นผู้คอยชี้แนะ

๓. ผู้เรียนนำกล้อง/โทรศัพท์มือถือไปฝึกถ่ายภาพทั้งในและนอกห้องเรียนโดยใช้เทคนิคการถ่ายภาพอย่างง่าย โดยมีผู้สอนคอยให้คำแนะนำ

๔. ผู้เรียนส่งภาพถ่ายโดยอัปโหลดไฟล์ภาพลงในกลุ่มห้องเรียนใน Facebook

ขั้นสรุป

๑. ผู้เรียนนำภาพถ่ายที่ได้จากการใช้เทคนิคการถ่ายภาพอย่างง่ายมานำเสนอหน้าชั้นเรียนผ่านหน้าจอ LCD
๒. ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเทคนิคการถ่ายภาพของเพื่อนว่าถูกต้องและควรปรับปรุงอย่างไร
๓. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปถึงคุณลักษณะและหน้าที่ของกล้องดิจิทัล (Function) พร้อมทั้งบอกถึงประโยชน์ของกล้องดิจิทัล

ชั่วโมงที่ ๓

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ผู้สอนสอบถามผู้เรียนว่าหากผู้เรียนต้องการค้นคว้าข้อมูลผู้เรียนต้องการค้นคว้าด้วยวิธีการใดได้บ้าง
๒. ผู้เรียนนำเสนอวิธีการสืบค้นข้อมูลที่นักเรียนรู้จัก เช่น ห้องสมุดหรือแหล่งการเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ต เช่น Google หรือ YouTube เป็นต้น

ขั้นสอน

๑. ผู้เรียนชมตัวอย่างดิจิทัลวิดิทัศน์และฟังคำอธิบายประกอบเกี่ยวกับวิธีการตัดต่อภาพจากผู้สอน
๒. ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการตัดต่อภาพด้วยโปรแกรมต่างๆ
๓. ผู้เรียนออกมานำเสนอวิธีการตัดต่อภาพด้วยโปรแกรมต่างๆ ที่กลุ่มของตนเองสนใจ
๔. ผู้เรียนสร้างดิจิทัลวิดิทัศน์ในเรื่องที่ตนเองสนใจ แล้วอัปโหลดผลงานลงในกลุ่มห้องเรียนใน Facebook

ขั้นสรุป

ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปบทเรียนเกี่ยวกับวิธีการตัดต่อภาพและวิธีการสืบค้นข้อมูล

ชั่วโมงที่ ๔ - ๖

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ผู้เรียนตอบคำถามเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองสนใจ โดยผู้สอนเป็นผู้ตั้งคำถาม
๒. ผู้เรียนชมวิดิทัศน์ตัวอย่างการตอบคำถามเกี่ยวกับวิชาที่ชอบจากบุคคลต่างๆ ที่ผู้สอนเตรียมมาเพื่อสร้างการตระหนักรู้และเจตคติที่ดีต่อวิชาที่ตนเองสนใจ
๓. ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นหลังจากดูวิดิทัศน์

ขั้นสอน

๑. ผู้สอนให้แนวทางในการค้นหาตนเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบ โดยใช้คำถาม เช่น ผู้เรียนชอบเรียนวิชาอะไร เหตุใดจึงชอบเรียนวิชานั้น เคยมีประสบการณ์ที่ประทับใจในการเรียนวิชานั้นอย่างไรบ้าง

วิชานั้นมีประโยชน์อย่างไรกับตนเอง มีแนวทางในการพัฒนาตนเองให้ในการเรียนวิชานั้นอย่างไรบ้าง เป็นต้น

๒. ผู้เรียนค้นคว้าตนเอง (Self-Research) เพื่อให้รู้จักตนเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบอย่างลึกซึ้ง โดยจะต้องใช้เวลาอยู่กับตนเองในการคิดทบทวน จากคำถามที่ผู้สอนได้ให้ไว้เป็นแนวทาง และใช้จินตนาการ นึกภาพตามเรื่องราว รับฟังอารมณ์และความรู้สึกของตนเองในช่วงนั้นๆ เพื่อว่าจะได้นำภาพและ อารมณ์ ความรู้สึกต่างๆที่เกิดขึ้นนั้นไปใช้ในขั้นตอนของการเลือกภาพและเสียงประกอบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวได้ และสุดท้ายผู้เรียนจดบันทึกสิ่งที่ตนเองค้นพบเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบไว้ในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง

๔. ผู้เรียนสำรวจตนเอง (Self-Explore) เมื่อผู้เรียนค้นคว้าตนเองเสร็จแล้ว จากนั้นผู้เรียนจะทำการสำรวจตนเองโดยการสนทนาหรือการสัมภาษณ์ เกี่ยวกับทัศนคติ มุมมอง ประสบการณ์ชีวิต หรือความสัมพันธ์เกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบ เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยความตั้งใจและยอมรับ บุคคลเหล่านั้นอาจจะเป็นเพื่อนในชั้นเรียน ผู้สอน หรือพ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติพี่น้องในครอบครัวของตนเอง และสุดท้ายผู้เรียนจดบันทึกสิ่งที่ตนเองค้นพบเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบไว้ในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง

๕. ผู้เรียนสะท้อนคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self-Reflection) โดยที่ผู้เรียนหยุดเพื่อสะท้อนเรื่องราวต่างๆ ของตนเอง โดยการอ่านทบทวนจากสิ่งที่ตนเองได้จดบันทึกไว้ในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง สังเกตตนเอง วิเคราะห์ตนเอง ไตร่ตรองตนเอง แล้วสะท้อนเรื่องราวของตนเองให้ลึกซึ้งอีกครั้ง แล้วค่อยๆ เขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการค้นหาตนเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบ

๖. ผู้เรียนฟังผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับวิธีการเขียนโครงเรื่อง

๗. ผู้เรียนนำเรื่องราวนั้นไปเขียนโครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่อง วิชาที่ตนเองชอบ ในเชิงสร้างสรรค์และเคารพในสิทธิส่วนบุคคล

๘. ผู้เรียนนำโครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่อง วิชาที่ตนเองชอบ ไปปรึกษาและขอคำแนะนำจากผู้สอน

ขั้นสรุป

๑. ผู้เรียนแบ่งปันเรื่องราวของตนเองเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบหน้าชั้นเรียนให้แก่เพื่อนๆ ได้รับฟัง
๒. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปบทเรียน
๓. ผู้เรียนส่งงานโครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่อง วิชาที่ตนเองชอบ ลงใน Facebook

ชั่วโมงที่ ๗ - ๑๓

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ผู้เรียนชมและฟังบรรยายจากผู้สอนเกี่ยวกับการเขียนบท และการเขียน Storyboard จากนั้นผู้เรียนแสดง ความคิดเห็นหรือถามคำถามในประเด็นที่สงสัย

ขั้นสอน

๑. ผู้เรียนดำเนินการเขียนบทและ Storyboard ตามโครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่อง วิชาที่ตนเองชอบ และค้นคว้าข้อมูลสารสนเทศเพื่อนำมาใช้ในการเขียนบทและ Storyboard ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
๒. ผู้สอนคอยชี้แนะและตรวจดูการทำงานของผู้เรียน
๓. ผู้เรียนค้นคว้าสิ่งที่จะนำมาประกอบการสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เช่น ภาพ เสียง ข้อความจากอินเทอร์เน็ต หรือแหล่งข้อมูลอื่นๆ รวมทั้งการถ่ายทำเอง แล้วนำมาตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
๔. ผู้เรียนปรับปรุงชิ้นงานของตนเองโดยผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียนช่วยให้คำแนะนำ
๕. ผู้เรียนนำเสนอการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบในมุมมองของตนเองให้ผู้สอนและเพื่อนในชั้นฟัง
๖. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบของแต่ละกลุ่มโดยใช้แบบประเมินการเล่าเรื่องดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวด้วยรูบิกส์

ขั้นสรุป

๑. ผู้สอนกล่าวชมเชยและให้รางวัลแก่ผู้เรียนที่สร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบ ได้นำประทับใจ และกล่าวชมเชยผู้เรียนในชั้นเรียนถึงความพยายามในการสร้างชิ้นงาน
๒. ผู้เรียนพูดแสดงความรู้สึกหลักจากการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเล่าแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่อง วิชาที่ตนเองชอบ
๓. ผู้เรียนส่งงานวิดิทัศน์การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบใน Facebook
๔. ผู้สอนแนะนำให้ผู้เรียนนำการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบ ของตนเอง เผยแพร่ทางเว็บไซต์เช่น YouTube Facebook หรือเว็บไซต์

๕. หลักฐานการเรียนรู้

๕.๑ ชิ้นงาน / ภาระงาน

- ใบงาน My Desires My Goals
- การปฏิบัติกิจกรรม
- รูปภาพที่ผู้เรียนถ่าย
- ดิจิทัลวิดิทัศน์
- แบบบันทึกเรื่องราวตนเอง
- โครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่อง วิชาที่ตนเองชอบ
- การเขียนบท และการเขียน Storyboard

- วิดีทัศน์การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเรื่องวิชาที่ตนเองชอบ

๕.๒ การวัดและประเมินผล

- การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการให้ความร่วมมือ
- การตอบคำถามภายในชั้นเรียน
- ประเมินใบงาน My Desires My Goals
- ประเมินรูปภาพที่ผู้เรียนถ่าย
- ประเมินดิจิทัลวิทัศน์ของผู้เรียน
- ประเมินการนำเสนอหน้าชั้นเรียนเกี่ยวกับวิชาที่ตนเองชอบ
- ประเมินแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง
- ประเมินโครงเรื่องการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เรื่อง วิชาที่ตนเองชอบ
- ประเมินการเขียนบท และการเขียน Storyboard
- แบบประเมินการเล่าเรื่องดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวด้วยรูบิกส์



My Goals

Name _____ Class _____ No. _____

My Desires	My Goals
1.	1.
2.	2.
3.	3.

TITLE _____

NAME _____

Scene _____

Scene _____

Scene _____

PAGE _____ OF _____

DATE _____

Scene _____

Scene _____

Scene _____



ภาคผนวก ง
แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเอง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเอง

คำชี้แจง

- แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเอง แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป
ส่วนที่ 2 การวัดการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียน
- แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองนี้ไม่ใช่แบบทดสอบ จึงไม่มีคำตอบใดผิดหรือถูก และคะแนนจากแบบวัดนี้ไม่มีผลต่อคะแนนการเรียนในห้องเรียนปกติ ข้อมูลที่ได้จากแบบวัดนี้จะนำไปใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- กรุณาตอบแบบสอบถามให้ตรงกับความคิดเห็นหรือความรู้สึกที่แท้จริงของนักเรียนให้มากที่สุด และตอบให้ครบทุกข้อเพื่อความสมบูรณ์ของแบบวัด
- ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวัดนี้จะนำไปเสนอในภาพรวมเท่านั้น มิได้นำเสนอแบบเจาะจงเป็นรายบุคคล

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ที่ตรงกับคุณสมบัติของตนเองมากที่สุด
 เพศชาย เพศหญิง

ส่วนที่ 2 : การวัดการตระหนักรู้ในตนเอง

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด

ข้อ	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1	(1A) ฉันเห็นคุณค่าของการเรียนในแต่ละรายวิชามากขึ้น					
2	(1A) ฉันรู้สึกสับสนเมื่อต้องเรียนในรายวิชาที่ฉันไม่ชอบ					
3	(1B) ฉันเข้าใจตนเองและผู้อื่นมากขึ้น					
4	(1B) ฉันยอมรับในความแตกต่างของเพื่อนแต่ละคน					
5	(1C) ฉันรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าต่อพ่อแม่/ผู้ปกครอง และญาติพี่น้อง					
6	(1C) ฉันรักครอบครัวของฉันมากขึ้น					
7	(2A) ฉันรู้ว่าชอบเรียนวิชาอะไร และรู้ว่าทำไมถึงชอบเรียนวิชานั้น					
8	(2A) ฉันแก้ไขจุดอ่อนในการเรียนรู้ของตนเองอยู่เสมอ					

ข้อ	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
9	(2B) ฉันรู้จักนำข้อดีและข้อเสียมาปรับปรุงตนเอง เพื่อสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนในโรงเรียนให้ดียิ่งขึ้น					
10	(2B) ฉันรู้ว่าตนเองมีอุปนิสัยที่เข้ากับเพื่อนคนใดได้ดีที่สุด					
11	(2C) ฉันรู้ว่าตนเองมีข้อดีและข้อบกพร่องต่อครอบครัวอย่างไร					
12	(2C) ปัญหาครอบครัวทำให้ฉันเรียนรู้ชีวิตมากยิ่งขึ้น					
13	(3A) ฉันมั่นใจว่าตนเองสามารถร่วมกิจกรรมต่างๆ ในรายวิชาที่ถนัดได้ดี					
14	(3A) ฉันกล้ายอมรับในจุดบกพร่องในรายวิชาที่ฉันไม่ถนัด					
15	(3B) ฉันสามารถเป็นมิตรกับเพื่อนทุกๆ คนได้					
16	(3B) ฉันกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองต่อเพื่อนมากขึ้น					
17	(3C) ฉันกล้าที่จะเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ส่วนตัวเกี่ยวกับครอบครัวของตนเองให้ผู้อื่นฟังด้วยความภาคภูมิใจ					
18	(3C) ฉันมั่นใจว่าตนเองเป็นลูกที่ดีของพ่อแม่/ผู้ปกครอง					
19	(4A) ฉันจะตั้งใจอ่านหนังสือและทำงานส่งทุกวิชา					
20	(4A) ฉันจะพัฒนาความรู้ด้านเทคโนโลยีให้ดียิ่งขึ้น					
21	(4B) ฉันจะใช้ความรู้ความสามารถที่มีช่วยเหลือเพื่อนๆ					
22	(4B) ฉันจะเชื่อฟังคำสั่งสอนของครู					
23	(4C) ฉันตั้งใจเป้าหมายว่าจะเป็นลูกที่ดีของพ่อแม่					
24	(4C) ฉันจะตั้งใจเรียนเพื่อทำให้พ่อแม่ภาคภูมิใจ					



ภาคผนวก จ

แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว
เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว
เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....
ภาคเรียนที่..... ปีการศึกษา..... ผู้ประเมิน.....

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่อง ที่ตรงกับพฤติกรรมของผู้เรียนที่เกิดขึ้นจริง

ข้อ	พฤติกรรม	ระดับการให้ความร่วมมือ				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. ชั้นเตรียมการ						
1.1 แนะนำบทเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว						
1	ผู้เรียนฟังผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบการเรื่องส่วนตัว ประกอบกับใบความรู้และคลิปรีดิโอ					
1.2 การตั้งเป้าหมาย						
2	ผู้เรียนสนใจทำกิจกรรมการตั้งเป้าหมาย (My Desires /My Goal)					
1.3 เตรียมผู้เรียนด้านการถ่ายภาพและเทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล						
3	ผู้เรียนชมคลิปรีดิโอเกี่ยวกับการใช้กล้องดิจิทัลและเทคนิคการถ่ายภาพ จากนั้นฝึกปฏิบัติจริง					
4	ผู้เรียนแสดงผลงานภาพถ่าย พร้อมกับพูดบรรยายเกี่ยวกับภาพ					
1.4 เตรียมผู้เรียนด้านเทคนิคการตัดต่อภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์						
5	ผู้เรียนชมคลิปรีดิโอเกี่ยวกับเทคนิคการตัดต่อภาพนิ่ง/ภาพเคลื่อนไหว จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากนั้นฝึกปฏิบัติจริง					

ข้อ	พฤติกรรม	ระดับการให้ความร่วมมือ				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
6	ผู้เรียนแสดงผลงานจากการตัดต่อภาพนิ่ง/ ภาพเคลื่อนไหว จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พร้อมกับพูดบรรยายความรู้ที่สั่นๆ					
1.5 เตรียมผู้เรียนด้านเทคนิคการสืบค้นข้อมูล						
7	ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเทคนิคการสืบค้นข้อมูล					
8	ผู้เรียนฝึกค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว					
9	ผู้เรียนร่วมกันอธิบายและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องสืบค้นข้อมูล					
2. ชั้นวางแผน						
2.1 การเลือกหัวข้อเรื่อง						
10	ผู้เรียนฟังการกำหนดหัวข้อเรื่องและอธิบายเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องพอสังเขปจากผู้สอน					
2.2 การค้นหาตนเอง (Self-Research/ Self-Explore/ Self-Reflection)						
11	ผู้เรียนตั้งใจฟังผู้สอนถามคำถามที่อาจเป็นแนวทางช่วยสร้าง Self-Awareness และรู้จักตนเองให้กับผู้เรียน เช่น คุณมีนิสัยอย่างไร คุณมีเป้าหมายอย่างไรในชีวิต คุณมีข้อดีและข้อเสียอย่างไร เป็นต้น					
12	ผู้เรียนทำกิจกรรมค้นหาตนเอง (Self-Research) โดยที่ผู้เรียนเริ่มทำการสำรวจตนเอง เพื่อให้เข้าใจในตนเองอย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ในมิติต่างๆ เช่น ด้านการเรียน/ ด้านสังคมภายในโรงเรียน/ด้านครอบครัว ผู้เรียนจินตนาการ นึกภาพตามเรื่องราว รับฟังอารมณ์และความรู้สึกของตนเองในช่วง					

ข้อ	พฤติกรรม	ระดับการให้ความร่วมมือ				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
	นั้นๆ ด้วย จากนั้นเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง					
13	ผู้เรียนทำกิจกรรมค้นหาตนเอง (Self-Explore) โดยที่ผู้เรียนจะทำการสนทนา/สัมภาษณ์/รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างตั้งใจเกี่ยวกับทัศนคติ มุมมอง ประสบการณ์ชีวิต กับเพื่อนๆ ผู้สอนในโรงเรียน หรือพ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติพี่น้อง ในครอบครัวของตนเอง จากนั้นจดบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง					
14	ผู้เรียนรวบรวมเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองจากการจดบันทึกเรื่องราวตนเองในกิจกรรมค้นหาตนเอง มาทำการสะท้อนตนเอง (Self-Reflection) เป็นการหยุดเพื่อกลับมาอ่านทบทวน สังเกตตนเอง วิเคราะห์ตนเอง ไตร่ตรองตนเอง สะท้อนตนเองให้ลึกซึ้งอีกครั้ง แล้วค่อยๆ แล้วเขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการค้นหาตนเองลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเองอีกครั้ง					
2.3 การกำหนดโครงเรื่อง						
15	ผู้เรียนเขียนเรื่องราวสั้นๆ ของตนเองที่เกี่ยวกับหัวเรื่องที่คุณสอนกำหนด ลงในใบงานชื่อเรื่องและโครงเรื่องที่คุณสอนได้กำหนดไว้ให้ ในเชิงที่สร้างสรรค์และเคารพในสิทธิส่วนบุคคล					
16	ผู้เรียนใช้เทคนิคการระดมสมองสอบถามเพื่อน หรือผู้ปกครอง หรือดูข้อมูลจากแบบ					

ข้อ	พฤติกรรม	ระดับการให้ความร่วมมือ				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
	บันทึกเรื่องราวตนเอง เพื่อให้ได้เรื่องราวเกี่ยวกับตนเองที่สมบูรณ์มากขึ้น โดยศึกษาองค์ประกอบในการเขียนโครงเรื่องดังต่อไปนี้ การกำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) การสร้างคำถามที่ดึงความสนใจ (Dramatic question) การสร้างเนื้อหาที่เปี่ยมไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก (emotional content) การใช้น้ำเสียง (voice)					
17	ผู้เรียนนำโครงเรื่องนั้นๆ ปรึกษากับบุคคลอื่นและผู้สอนเพื่อขอข้อเสนอแนะ					
3. ขั้นตอนการ						
3.1 การเขียนบทและการเขียน storyboard						
18	ผู้เรียนตั้งใจฟังผู้สอนบรรยายและยกตัวอย่างเกี่ยวกับการเขียนบทและการเขียน storyboard					
19	ผู้เรียนนำโครงเรื่องที่เขียนไว้มาสร้างเป็นบท					
20	ผู้เรียนมีความพยายามตั้งใจในการเขียน storyboard					
3.2 การสร้างและตัดต่อชิ้นงาน						
21	ผู้เรียนนำภาพ เสียง วิดีโอ ที่ได้ถ่ายทำหรือค้นคว้า มาสร้างเรื่องราวตามบท หรือ storyboard ที่ได้เขียนไว้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้เทคนิคการตัดต่อต่างๆ เพื่อให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เช่น การเลือกใช้รูปภาพและวิดีโอประกอบ การใช้ข้อมูลที่ปริมาณพอเหมาะและเข้าใจ					

ข้อ	พฤติกรรม	ระดับการให้ความร่วมมือ				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
	ง่าย การใช้จังหวะในการเล่าเรื่อง การใช้ดนตรีประกอบ เป็นต้น					
	3.3 การปรับปรุงชิ้นงาน					
22	ผู้เรียนนำผลงานที่ตัดต่อเสร็จแล้วนำไปให้ผู้สอนประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านเนื้อหา และตรงตามวัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวหรือไม่ แล้วนำคำแนะนำมาปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้นก่อนการนำไปเสนอและเผยแพร่เรื่องราว					
	4. ชั้นประเมินผล					
	4.1 การนำเสนอ					
23	ผู้เรียนตั้งใจนำเสนอผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวต่อเพื่อนๆ ในห้องเรียน					
	4.2 การประเมินผล					
24	ผู้เรียนร่วมกันประเมินผลงานของตนเองและของเพื่อนๆ ด้วยความซื่อสัตย์					
25	ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนๆ ในระหว่างที่ผู้สอนกล่าวชมเชยและให้รางวัลแก่ผู้เรียนที่สร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว ได้นำประทับใจ และกล่าวชมเชยผู้เรียนในชั้นเรียนถึงความพยายามในการทำชิ้นงาน					
26	ผู้เรียนพูดแสดงความรู้สึกหลังจากการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว					
27	ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปบทเรียน					

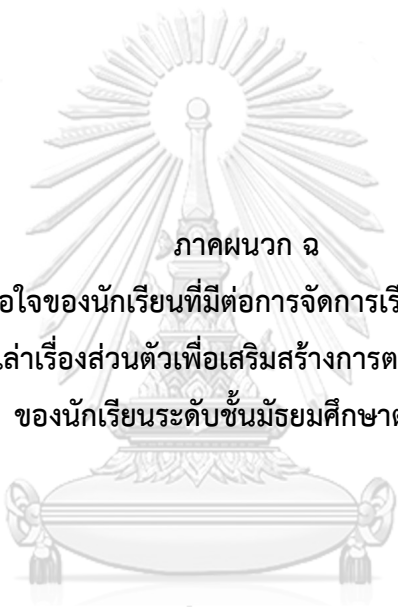
ข้อ	พฤติกรรม	ระดับการให้ความร่วมมือ				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
	5. ชั้นเผยแพร่					
	5.1 การเผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์					
28	ผู้เรียนนำชิ้นงานเผยแพร่ลงเว็บไซต์ โรงเรียน/YouTube/ Facebook เป็นต้น					
	5.2 การต่อยอดความรู้					
29	ผู้เรียนรับฟังข้อเสนอแนะ (Feedback) หรือ การแลกเปลี่ยนความรู้จากมุมมองที่ แตกต่างออกไปของบุคคลภายนอกชั้นเรียน ที่เข้ามาชมผลงาน แล้วนำผลตอบรับต่างๆ เหล่านั้นมาพิจารณาเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ เกี่ยวกับเนื้อหาที่นำเสนอ นอกจากนี้ยังเป็น การฝึกผู้เรียนให้เคารพความคิดเห็นของ ผู้อื่น					
30	ผู้เรียนกล้าที่จะนำเสนอผลงานในกิจกรรม ที่ผู้สอนจัดขึ้นในโอกาสวันสำคัญ เช่น วัน พ่อแห่งชาติ วันแม่แห่งชาติ หรือวันเด็ก แห่งชาติ เป็นต้น โดยอาจจะให้ผู้เรียน สามารถเชิญบุคคลที่เกี่ยวข้องมาร่วมชม เช่น พ่อแม่/ผู้ปกครอง ผู้บริหาร ผู้สอนหรือ นักเรียนชั้นอื่นๆ ในโรงเรียน และร่วมกัน อภิปรายเกี่ยวกับงานนั้นๆ					
	รวมคะแนน (_____)					

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....



ภาคผนวก ฉ

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล
แบบการเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล
แบบการเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจง

แบบประเมินความพึงพอใจชุดนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อนำผลการศึกษาไปเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้ตรงกับความต้องการของผู้เรียน คำตอบของท่านจะไม่มีผลกระทบต่อตัวท่านแต่อย่างใด ผู้วิจัยจะนำผลมาวิเคราะห์ข้อมูลและจะนำไปเสนอในภาพรวมเท่านั้น แบบประเมินความพึงพอใจนี้ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ส่วนที่ 2 ความพึงใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไป โปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่อง ที่ตรงกับคุณสมบัติของตนเองมากที่สุด

เพศชาย

เพศหญิง

ส่วนที่ 2 : ความพึงใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

โปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่อง ที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด

ข้อ	การจัดการเรียนรู้	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
	1. ชั้นเตรียมการ					
	1.1 แนะนำบทเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว					
1	ผู้เรียนฟังผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบการเรื่องส่วนตัว ประกอบกับใบความรู้และคลิปวิดีโอ					
	1.2 การตั้งเป้าหมาย					

ข้อ	การจัดการเรียนรู้	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
2	ผู้เรียนตั้งเป้าหมายของการเรียน(My Desires / My Goals)					
1.3 เตรียมผู้เรียนด้านการถ่ายภาพและเทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล						
3	ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับการใช้กล้องดิจิทัลและเทคนิคการถ่ายภาพ จากนั้นฝึกปฏิบัติจริง					
4	ผู้เรียนแสดงผลงานภาพถ่าย พร้อมกับพูดบรรยายเกี่ยวกับภาพ					
1.4 เตรียมผู้เรียนด้านเทคนิคการตัดต่อภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์						
5	ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเทคนิคการตัดต่อภาพนิ่ง/ภาพเคลื่อนไหว จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากนั้นฝึกปฏิบัติจริง					
6	ผู้เรียนแสดงผลงานการตัดต่อภาพนิ่ง/ภาพเคลื่อนไหว จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พร้อมกับพูดบรรยายความรู้สึกสั้นๆ					
1.5 เตรียมผู้เรียนด้านเทคนิคการสืบค้นข้อมูล						
7	ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเทคนิคการสืบค้นข้อมูล					
8	ผู้เรียนฝึกค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว					
9	ผู้เรียนร่วมกันอธิบายและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องการสืบค้นข้อมูล					
2. ขึ้นวางแผน						
2.1 การเลือกหัวข้อเรื่อง						
10	ผู้สอนกำหนดหัวข้อเรื่อง และอธิบายเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องพอสังเขป					
2.2 การค้นหาตนเอง (Self-Research/ Self-Explore/ Self-Reflection)						

ข้อ	การจัดการเรียนรู้	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
11	ผู้สอนถามคำถามที่อาจเป็นแนวทางช่วยสร้าง Self-Awareness และรู้จักตนเองให้กับผู้เรียน เช่น คุณมีนิสัยอย่างไร คุณมีเป้าหมายอย่างไรในชีวิต คุณมีข้อดีและข้อเสียอย่างไร เป็นต้น					
12	ผู้เรียนทำกิจกรรมค้นหาตนเอง (Self-Research) ผู้เรียนเริ่มทำการสำรวจตนเอง เพื่อให้เข้าใจในตนเองอย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ในมิติต่างๆ เช่น ด้านการเรียน/ด้านสังคมภายในโรงเรียน/ด้านครอบครัว ผู้เรียนจินตนาการ นึกภาพตามเรื่องราว รับฟังอารมณ์และความรู้สึกของตนเองในช่วงนั้นๆ ด้วย จากนั้นจดบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง					
13	ผู้เรียนทำกิจกรรมค้นหาตนเอง (Self-Explore) โดยที่ผู้เรียนจะทำการสนทนา/สัมภาษณ์/รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างตั้งใจเกี่ยวกับทัศนคติ มุมมอง ประสบการณ์ชีวิต กับเพื่อนๆ ผู้สอนในโรงเรียน หรือพ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติพี่น้องในครอบครัวของตนเอง จากนั้นจดบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง					
14	ผู้เรียนรวบรวมเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองจากการจดบันทึกเรื่องราวตนเองในกิจกรรมค้นหาตนเอง มาทำการสะท้อนตนเอง (Self-Reflection) เป็นการหยุดเพื่อกลับมาอ่านทบทวน สังเกตตนเอง วิเคราะห์ตนเอง ไตร่ตรองตนเอง สะท้อนตนเองให้ลึกซึ้งอีกครั้งแล้วค่อยๆ เขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการค้นหาตนเองลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเองอีกครั้ง					

ข้อ	การจัดการเรียนรู้	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
	2.3 การกำหนดโครงเรื่อง					
15	ผู้เรียนเขียนเรื่องราวสั้นๆ ของตนเองเกี่ยวกับหัวเรื่องที่คุณสอนกำหนด ลงในใบงาน ชื่อเรื่อง และโครงเรื่องที่คุณสอนได้เตรียมไว้ให้ ในเชิงที่สร้างสรรค์และเคารพในสิทธิส่วนบุคคล					
16	ผู้เรียนสามารถใช้เทคนิคการระดมสมอง สอบถามเพื่อน หรือผู้ปกครอง หรือดูข้อมูลจากแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง เพื่อให้ได้เรื่องราวเกี่ยวกับตนเองที่สมบูรณ์มากขึ้น โดยจะต้องศึกษาองค์ประกอบในการเขียนโครงเรื่องดังต่อไปนี้ การกำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) การสร้างคำถามที่ดึงดูดความสนใจ (Dramatic question) การสร้างเนื้อหาที่เปี่ยมไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก (emotional content) การใช้น้ำเสียง (voice)					
17	ผู้เรียนนำโครงเรื่องนั้นๆ ปรึกษากับบุคคลอื่นและผู้สอนเพื่อขอข้อเสนอแนะ					
	3. ขั้นตอนการ					
	3.1 การเขียนบทและการเขียน storyboard					
18	ผู้สอนบรรยายและยกตัวอย่างเกี่ยวกับการเขียนบทและการเขียน storyboard ให้ผู้เรียนฟัง					
19	ผู้เรียนนำโครงเรื่องที่เขียนไว้มาสร้างเป็นบท					
20	ผู้เรียนเขียน storyboard					
	3.2 การสร้างและตัดต่อชิ้นงาน					
21	ผู้เรียนนำภาพ เสียง วิดีโอ ที่ได้ถ่ายทำหรือค้นคว้า มาสร้างเรื่องราวตามบท หรือ storyboard ที่ได้เขียนไว้ด้วยโปรแกรม					

ข้อ	การจัดการเรียนรู้	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
	คอมพิวเตอร์ โดยใช้เทคนิคการตัดต่อต่างๆ เพื่อให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เช่น การเลือกใช้รูปภาพและวิดีโอประกอบ การใช้ข้อมูลที่ไม่เยิ่นเย้อและเข้าใจง่าย การใช้จังหวะในการเล่าเรื่อง การใช้ดนตรีประกอบ เป็นต้น					
	3.3 การปรับปรุงชิ้นงาน					
22	ผู้เรียนนำผลงานที่ตัดต่อเสร็จแล้วนำไปให้ผู้สอนประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านเนื้อหา และตรงตามวัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวหรือไม่ แล้วนำคำแนะนำมาปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้นก่อนการนำไปเสนอและเผยแพร่เรื่องราว					
	4. ชั้นประเมินผล					
	4.1 การนำเสนอ					
23	ผู้เรียนนำเสนอผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว ต่อเพื่อนๆ ในห้องเรียน					
	4.2 การประเมินผล					
24	ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลงานร่วมกัน โดยแบ่งเป็นผู้สอนประเมิน คิดคะแนนร้อยละ 50 ผู้เรียนที่สร้างผลงาน คิดคะแนนร้อยละ 25 เพื่อนร่วมชั้น คิดคะแนนร้อยละ 25 รวมเป็น 100 คะแนน					
25	ผู้สอนกล่าวชมเชยและให้รางวัลแก่ผู้เรียนที่สร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว ได้น่าประทับใจ และกล่าวชมเชยผู้เรียนในชั้นเรียนถึงความพยายามในการทำชิ้นงาน					

ข้อ	การจัดการเรียนรู้	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
26	ผู้เรียนพูดแสดงความรู้สึกหลังจากการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว					
27	ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปบทเรียน					
5. ขันเผยแพร่						
5.1 การเผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์						
28	ผู้เรียนนำชิ้นงานเผยแพร่ลงเว็บไซต์/ YouTube/ Facebook เป็นต้น					
5.2 การต่อยอดความรู้						
29	ผู้เรียนรับฟังข้อเสนอแนะ (Feedback) หรือการแลกเปลี่ยนความรู้จากมุมมองที่อาจแตกต่างออกไปของบุคคลภายนอกชั้นเรียนที่เข้ามาชมผลงาน แล้วนำผลตอบรับต่างๆ เหล่านั้นมาพิจารณาเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่นำเสนอในครั้งต่อไป เพื่อเป็นการต่อยอดความรู้ให้ออกไปจากชั้นเรียน นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกผู้เรียนให้เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น					
30	ผู้สอนจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนในการนำเสนอผลงานที่ตรงกับวันสำคัญๆ เช่น วันพ่อแห่งชาติ วันแม่แห่งชาติ หรือวันเด็กแห่งชาติ เป็นต้น โดยอาจจะให้ผู้เรียนสามารถเชิญบุคคลที่เกี่ยวข้องมาร่วมชม เช่น พ่อแม่/ผู้ปกครอง ผู้บริหาร ผู้สอนหรือนักเรียนชั้นอื่นๆ ในโรงเรียน และร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับงานนั้นๆ ซึ่งเป็นการต่อยอดความรู้ให้กับผู้เรียน อีกทั้งทำให้ผู้เรียนได้รับความภาคภูมิใจที่ผลงานที่ทำ					

ข้อ	การจัดการเรียนรู้	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
	อีกทั้งเป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียนสร้างเครือข่าย และชุมชนการเรียนรู้ต่อไป					

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....



ภาคผนวก ข

แบบตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC)

- แบบประเมินคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC)ของแผนการจัดการเรียนรู้
- แบบประเมินคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC)ของแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเอง
- แบบประเมินคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC)ของแบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- แบบประเมินคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC)ของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้อง(IOC)ของแผนการจัดการเรียนรู้

ชื่อหัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ผู้วิจัย	นายพีระพงษ์ แก้วกันหา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ศาสตราจารย์ ดร. เนาวนิตย์ สงคราม

คำชี้แจง

แบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญชุดนี้ เป็นแบบประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ ขอให้ท่านพิจารณาโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็น มีเกณฑ์การประเมินดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าหัวข้อการประเมินมีความเหมาะสม

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าหัวข้อการประเมินมีความเหมาะสมหรือไม่

-1 หมายถึง แน่ใจว่าหัวข้อการประเมินไม่มีความเหมาะสม

ตอนที่1 สถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ
ตำแหน่ง
สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่ 2 แบบประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้

ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. ความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้กับเนื้อหาสาระสำคัญ				
2. ความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้กับกระบวนการเรียนรู้				

ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
3. ความสอดคล้องของเนื้อหากับภาระงาน				
4. ความเหมาะสมของเนื้อหากับระยะเวลาการจัดการเรียนรู้				
5. ความเหมาะสมของเนื้อหากับวัยของผู้เรียน				
6. ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้กับกระบวนการเรียนรู้				
7. ระบุขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างชัดเจน				
8. ความสอดคล้องของการวัดและประเมินผลกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้				
9. ความสอดคล้องของการใช้เทคโนโลยีกับกระบวนการเรียนรู้				
10. ความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้แบบดิจิทัล โดยใช้เวลาเรื่องส่วนตัวกับการจัดการเรียนรู้				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

จากการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ ข้าพเจ้ามีความเห็นว่า

- แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมดีแล้ว สามารถนำไปใช้ทดลองได้
- แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม แต่ควรปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปใช้ทดลอง
- แผนการจัดการเรียนรู้ยังไม่มี ความเหมาะสม

ลงชื่อ

(.....)

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง

นายพีระพงษ์ แก้วกันหา

การตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้อง(IOC)

ของแบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง

ชื่อหัวข้อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้วิจัย นายพีระพงษ์ แก้วกันหา
เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ศาสตราจารย์ ดร. เนาวนิตย์ สงคราม

คำชี้แจง

แบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญชุดนี้ เป็นแบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง ขอให้ท่านพิจารณาโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็น มีเกณฑ์การประเมินดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าหัวข้อการประเมินมีความเหมาะสม

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าหัวข้อการประเมินมีความเหมาะสมหรือไม่

-1 หมายถึง แน่ใจว่าหัวข้อการประเมินไม่มีความเหมาะสม

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ

ตำแหน่ง

สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่ 2 แบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง

ข้อ	ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	องค์ประกอบที่ 1 การตระหนักรู้ในอารมณ์				
1	ฉันเห็นคุณค่าของการเรียนในแต่ละรายวิชามากขึ้น				

ข้อ	ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ	
		+1	0	-1		
2	ฉันรู้สึกสับสนเมื่อต้องเรียนในรายวิชาที่ฉันไม่ชอบ					
3	ฉันเข้าใจตนเองและผู้อื่นมากขึ้น					
4	ฉันยอมรับในความแตกต่างของเพื่อนแต่ละคน					
5	ฉันรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าต่อพ่อแม่/ผู้ปกครองและญาติพี่น้อง					
6	ฉันรักครอบครัวของฉันมากขึ้น					
องค์ประกอบที่ 2 การประเมินตนเอง						
7	ฉันรู้ว่าชอบเรียนวิชาอะไร และรู้ว่าทำไมถึงชอบเรียนวิชานั้น					
8	ฉันแก้ไขจุดอ่อนในการเรียนรู้ของตนเองอยู่เสมอ					
9	ฉันรู้จักนำข้อดีและข้อเสียมาปรับปรุงตนเอง เพื่อสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนในโรงเรียนให้ดียิ่งขึ้น					
10	ฉันรู้ว่าตนเองมีอุปนิสัยที่เข้ากับเพื่อนคนใดได้ดีที่สุด					
11	ฉันรู้ว่าตนเองมีข้อดีและข้อบกพร่องต่อครอบครัวอย่างไร					
12	ปัญหาครอบครัวทำให้ฉันเรียนรู้ชีวิตมากยิ่งขึ้น					
องค์ประกอบที่ 3 ความเชื่อมั่นในตนเอง						
13	ฉันมั่นใจว่าตนเองสามารถร่วมกิจกรรมต่างๆ ในรายวิชาที่ถนัดได้ดี					
14	ฉันกล้ายอมรับในจุดบกพร่องในรายวิชาที่ฉันไม่ถนัด					
15	ฉันสามารถเป็นมิตรกับเพื่อนทุกๆ คนได้					
16	ฉันกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองต่อเพื่อนมากขึ้น					

ข้อ	ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ	
		+1	0	-1		
17	ฉันกล้าที่จะเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ส่วนตัวเกี่ยวกับครอบครัวของตนเองให้ผู้อื่นฟังด้วยความภาคภูมิใจ					
18	ฉันมั่นใจว่าตนเองเป็นลูกที่ดีของพ่อแม่/ผู้ปกครอง					
องค์ประกอบที่ 4 การตั้งเป้าหมาย						
19	ฉันจะตั้งใจอ่านหนังสือและทำงานส่งทุกวิชา					
20	ฉันจะพัฒนาความรู้ด้านเทคโนโลยีให้ดียิ่งขึ้น					
21	ฉันจะใช้ความรู้ความสามารถที่มีช่วยเหลือเพื่อนๆ					
22	ฉันจะเชื่อฟังคำสั่งสอนของครู					
23	ฉันตั้งเป้าหมายว่าจะเป็นลูกที่ดีของพ่อแม่					
24	ฉันจะตั้งใจเรียนเพื่อให้พ่อแม่ภาคภูมิใจ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากการประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง ข้าพเจ้ามีความเห็นว่า

- แบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเองมีความเหมาะสมดีแล้วสามารถนำไปใช้ทดลองได้
- แบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเองมีความเหมาะสม แต่ควรปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปใช้ทดลอง
- แบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเองยังไม่มี ความเหมาะสม

ลงชื่อ

(.....)

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง

นายพีระพงษ์ แก้วกันหา



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

การตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC)ของแบบสังเกตพฤติกรรมการ
จัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ชื่อหัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น
ผู้วิจัย	นายพีระพงษ์ แก้วกันหา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ศาสตราจารย์ ดร. เนาวนิตย์ สงคราม

คำชี้แจง

แบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญชุดนี้ เป็นแบบประเมินความสอดคล้องของ
แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการ
ตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ขอให้ท่านพิจารณาโดยทำเครื่องหมาย

- ✓ ลงในช่องความคิดเห็น มีเกณฑ์การประเมินดังนี้
- +1 หมายถึง แน่ใจว่าหัวข้อการประเมินมีความเหมาะสม
 - 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าหัวข้อการประเมินมีความเหมาะสมหรือไม่
 - 1 หมายถึง แน่ใจว่าหัวข้อการประเมินไม่มีความเหมาะสม

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตอนที่1 สถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ

ตำแหน่ง

สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่ 2 แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้าง
การตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ข้อ	ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	1. ชั้นเตรียมการ				
	1.1 แนะนำบทเรียนเกี่ยวกับรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว				
1	ผู้เรียนฟังผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว ประกอบกับใบความรู้และคลิปวิดีโอ				
	1.2 การตั้งเป้าหมาย				
2	ผู้เรียนสนใจทำกิจกรรมการตั้งเป้าหมาย (My Desires /My Goal)				
	1.3 เตรียมผู้เรียนด้านการถ่ายภาพและเทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล				
3	ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับการใช้กล้องดิจิทัลและเทคนิคการถ่ายภาพ จากนั้นฝึกปฏิบัติจริง				
4	ผู้เรียนแสดงผลงานภาพถ่าย พร้อมกับพูดบรรยายเกี่ยวกับภาพ				
	1.4 เตรียมผู้เรียนด้านเทคนิคการตัดต่อภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์				
5	ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเทคนิคการตัดต่อภาพนิ่ง/ภาพเคลื่อนไหว จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากนั้นฝึกปฏิบัติจริง				
6	ผู้เรียนแสดงผลงานจากการตัดต่อภาพนิ่ง/ภาพเคลื่อนไหว จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พร้อมกับพูดบรรยายความรู้สึกสั้นๆ				
	1.5 เตรียมผู้เรียนด้านเทคนิคการสืบค้นข้อมูล				

ข้อ	ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ	
		+1	0	-1		
7	ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเทคนิคการสืบค้นข้อมูล					
8	ผู้เรียนฝึกค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว					
9	ผู้เรียนร่วมกันอธิบายและตอบคำถามเกี่ยวกับเกี่ยวกับเรื่องการสืบค้นข้อมูล					
	2. ขั้ววางแผน					
	2.1 การเลือกหัวข้อเรื่อง					
10	ผู้เรียนฟังการกำหนดหัวข้อเรื่องและอธิบายเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องพอส่งเซปจากผู้สอน					
	2.2 การค้นหาตนเอง (Self-Research/ Self-Explore/ Self-Reflection)					
11	ผู้เรียนตั้งใจฟังผู้สอนถามคำถามที่อาจเป็นแนวทางช่วยสร้าง Self-Awarenessและรู้จักตนเองให้กับผู้เรียน เช่น คุณมีนิสัยอย่างไร คุณมีเป้าหมายอย่างไรในชีวิต คุณมีข้อดีและข้อเสียอย่างไร เป็นต้น					
12	ผู้เรียนทำกิจกรรมค้นหาตนเอง (Self-Research) โดยที่ผู้เรียนเริ่มทำการสำรวจตนเอง เพื่อให้เข้าใจในตนเองอย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ในมิติต่างๆ เช่น ด้านการเรียน/ด้านสังคมภายในโรงเรียน/ด้านครอบครัว ผู้เรียนจินตนาการ นึกภาพตามเรื่องราว รับฟังอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง ในช่วงนั้นๆ ด้วย จากนั้นเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง					
13	ผู้เรียนทำกิจกรรมค้นหาตนเอง (Self-Explore) โดยที่ผู้เรียนจะทำการสนทนา/สัมภาษณ์/รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น					

ข้อ	ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ	
		+1	0	-1		
	อย่างตั้งใจเกี่ยวกับทัศนคติ มุมมอง ประสบการณ์ชีวิต กับเพื่อนๆ ผู้สอนใน โรงเรียน หรือพ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติพี่น้อง ในครอบครัวของตนเอง จากนั้นจดบันทึก สิ่งที่ได้เรียนรู้ลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง					
14	ผู้เรียนรวบรวมเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองจากการจดบันทึกเรื่องราวตนเองในกิจกรรม ค้นหาตนเอง มาทำการสะท้อนตนเอง (Self-Reflection) เป็นการหยุดเพื่อกลับมาอ่านทบทวน สังเกตตนเอง วิเคราะห์ตนเอง ไตร่ตรองตนเอง สะท้อนตนเองให้ลึกซึ้งอีกครั้ง แล้วค่อยๆ แล้วเขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการค้นหาตนเองลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเองอีกครั้ง					
2.3 การกำหนดโครงเรื่อง						
15	ผู้เรียนเขียนเรื่องราวสั้นๆ ของตนเองที่เกี่ยวกับหัวเรื่องที่คุณสอนกำหนด ลงในใบงานชื่อเรื่องและโครงเรื่องที่คุณสอนได้กำหนดไว้ให้ ในเชิงที่สร้างสรรค์และเคารพในสิทธิส่วนบุคคล					
16	ผู้เรียนใช้เทคนิคการระดมสมองสอบถามเพื่อน หรือผู้ปกครอง หรือดูข้อมูลจากแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง เพื่อให้ได้เรื่องราวเกี่ยวกับตนเองที่สมบูรณ์มากขึ้น โดยศึกษาองค์ประกอบในการเขียนโครงเรื่องดังต่อไปนี้ การกำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) การสร้างคำถามที่ดึงความสนใจ (Dramatic question) การสร้างเนื้อหา					

ข้อ	ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ	
		+1	0	-1		
	ที่เปี่ยมไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก (emotional content) การใช้น้ำเสียง (voice)					
17	ผู้เรียนนำโครงเรื่องนั้นๆ ปรึกษากับบุคคล อื่นและผู้สอนเพื่อขอข้อเสนอแนะ					
3. ขั้นตอนการ						
3.1 การเขียนบทและการเขียน storyboard						
18	ผู้เรียนตั้งใจฟังผู้สอนบรรยายและ ยกตัวอย่างเกี่ยวกับการเขียนบทและการ เขียน storyboard					
19	ผู้เรียนนำโครงเรื่องที่เขียนไว้มาสร้างเป็น บท					
20	ผู้เรียนมีความพยายามตั้งใจในการเขียน storyboard					
3.2 การสร้างและตัดต่อชิ้นงาน						
21	ผู้เรียนนำภาพ เสียง วิดีโอ ที่ได้ถ่ายทำหรือ ค้นคว้า มาสร้างเรื่องราวตามบท หรือ storyboard ที่ได้เขียนไว้ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ โดยใช้เทคนิคการตัดต่อต่างๆ เพื่อให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เช่น การเลือกใช้รูปภาพและวิดีโอประกอบ การใช้ข้อมูลที่มีปริมาณพอเหมาะและเข้าใจ ง่าย การใช้จังหวะในการเล่าเรื่อง การใช้ ดนตรีประกอบ เป็นต้น					
3.3 การปรับปรุงชิ้นงาน						
22	ผู้เรียนนำผลงานที่ตัดต่อเสร็จแล้วนำไปให้ ผู้สอนประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้าน เนื้อหา และตรงตามวัตถุประสงค์ของการ เล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่อง					

ข้อ	ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ	
		+1	0	-1		
	ส่วนตัวหรือไม่ แล้วนำคำแนะนำมาปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้นก่อนการนำไปเสนอและเผยแพร่เรื่องราว					
	4. ชั้นประเมินผล					
	4.1 การนำเสนอ					
23	ผู้เรียนตั้งใจนำเสนอผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัวต่อเพื่อนๆ ในห้องเรียน					
	4.2 การประเมินผล					
24	ผู้เรียนร่วมกันประเมินผลงานของตนเองและของเพื่อนๆ ด้วยความซื่อสัตย์					
25	ผู้เรียนร่วมแสดงความยินดีกับเพื่อนๆ ในระหว่างที่ผู้สอนกล่าวชมเชยและให้รางวัลแก่ผู้เรียนที่สร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว ได้นำประทับใจ และกล่าวชมเชยผู้เรียนในชั้นเรียนถึงความพยายามในการทำชิ้นงาน					
26	ผู้เรียนพูดแสดงความรู้สึกหลังจากการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว					
27	ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปทเรียน					
	5. ชั้นเผยแพร่					
	5.1 การเผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์					
28	ผู้เรียนนำชิ้นงานเผยแพร่ลงเว็บไซต์โรงเรียน/YouTube/ Facebook เป็นต้น					
	5.2 การต่อยอดความรู้					

ข้อ	ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ	
		+1	0	-1		
29	ผู้เรียนรับฟังข้อเสนอแนะ (Feedback) หรือการแลกเปลี่ยนความรู้จากมุมมองที่แตกต่างออกไปของบุคคลภายนอกชั้นเรียนที่เข้ามาชมผลงาน แล้วนำผลตอบรับต่างๆ เหล่านั้นมาพิจารณาเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่นำเสนอ นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกผู้เรียนให้เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น					
30	ผู้เรียนกล้าที่จะนำเสนอผลงานในกิจกรรมที่ผู้สอนจัดขึ้นในโอกาสวันสำคัญ เช่น วันพ่อแห่งชาติ วันแม่แห่งชาติ หรือวันเด็กแห่งชาติ เป็นต้น โดยอาจจะให้ผู้เรียนสามารถเชิญบุคคลที่เกี่ยวข้องมาร่วมชม เช่น พ่อแม่/ผู้ปกครอง ผู้บริหาร ผู้สอนหรือนักเรียนชั้นอื่นๆ ในโรงเรียน และร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับงานนั้นๆ					

ข้อเสนอแนะ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

.....

.....

.....

จากการประเมินความสอดคล้องของแบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่า
เรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ข้าพเจ้ามีความเห็นว่า

- แบบสังเกตพฤติกรรมมีความเหมาะสมดีแล้ว สามารถนำไปใช้ทดลองได้
- แบบสังเกตพฤติกรรมมีความเหมาะสม แต่ควรปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อน
นำไปใช้ทดลอง
- แบบสังเกตพฤติกรรมยังไม่มี ความเหมาะสม

ลงชื่อ

(.....)

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง

นายพีระพงษ์ แก้วกันหา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

การตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC)ของแบบประเมินความพึงพอใจ
 ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว
 เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ชื่อหัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น
ผู้วิจัย	นายพีระพงษ์ แก้วกันหา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ศาสตราจารย์ ดร. เนาวนิตย์ สงคราม

คำชี้แจง

แบบประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญชุดนี้ เป็นแบบประเมินความสอดคล้องของ
 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว
 เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ขอให้ท่านพิจารณา
 โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็น มีเกณฑ์การประเมินดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าหัวข้อการประเมินมีความเหมาะสม

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าหัวข้อการประเมินมีความเหมาะสมหรือไม่

-1 หมายถึง แน่ใจว่าหัวข้อการประเมินไม่มีความเหมาะสม

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตอนที่1 สถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ

ตำแหน่ง

สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่2 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ข้อ	ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ	
		+1	0	-1		
1. ด้านแผนการจัดการเรียนรู้						
1	ความสอดคล้องของเนื้อหาการจัดการเรียนรู้กับวัตถุประสงค์					
2	ความเหมาะสมของเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ตรงกับความต้องการของผู้เรียน					
3	ความน่าสนใจ ทันสมัยของการจัดการเรียนรู้					
4	ความสอดคล้องของเนื้อหาการจัดการเรียนรู้กับวัยของผู้เรียน					
5	ความเหมาะสมของเนื้อหากับระยะเวลาของการจัดการเรียนรู้					
2. ด้านผู้สอน						
6	ผู้สอนมีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ในเนื้อหาวิชาที่สอนเป็นอย่างดี					
7	ผู้สอนมีความสามารถในการถ่ายทอดองค์ความรู้ให้เกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชา					
8	ผู้สอนมีรูปแบบและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย					
9	ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามหรือแลกเปลี่ยนความรู้					
10	ผู้สอนมีการบริหารจัดการเวลาในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม					
3. ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้						
3.1 ชั้นเตรียมการ						

ข้อ	ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ	
		+1	0	-1		
11	การแนะนำบทเรียนเกี่ยวกับรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว					
12	การตั้งเป้าหมาย					
13	การเตรียมผู้เรียนด้านการถ่ายภาพและเทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล					
14	การเตรียมผู้เรียนด้านเทคนิคการตัดต่อภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์					
15	การเตรียมผู้เรียนด้านเทคนิคการสืบค้นข้อมูล					
	3.2 ชั้นวางแผน					
16	การเลือกหัวข้อเรื่อง					
17	การค้นหาตนเอง (Self-Research/ Self-Explore/ Self-Reflection)					
18	การกำหนดโครงเรื่อง					
	3.3 ชั้นดำเนินการ					
19	การเขียนบทและการเขียน storyboard					
20	การสร้างและตัดต่อชิ้นงาน					
21	การปรับปรุงชิ้นงาน					
	3.4 ชั้นประเมินผล					
22	การนำเสนอ					
23	การประเมินผล					
	3.5 ชั้นเผยแพร่					
24	การเผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์					
25	การต่อยอดความรู้					
	4. ด้านความรู้ความเข้าใจ และการนำไปใช้					
26	ความรู้ ความเข้าใจต่อเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ก่อนเรียน					
27	ความรู้ ความเข้าใจต่อเนื้อหาการจัดการเรียนรู้หลังเรียน					

ข้อ	ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ	
		+1	0	-1		
28	ความรู้ที่ได้รับช่วยเพิ่มแนวทางและ ประสบการณ์ในการพัฒนาตนเองมากขึ้น					
29	ความรู้ที่ได้รับสามารถทำให้เกิดการตระหนักรู้ ในตนเองมากขึ้น					
30	ความรู้ที่ได้รับสามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

จากการประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ข้าพเจ้ามีความเห็นว่า

แบบประเมินความพึงพอใจมีความเหมาะสมแล้ว สามารถนำไปใช้ทดลองได้

แบบประเมินความพึงพอใจมีความเหมาะสม แต่ควรปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

ก่อนนำไปใช้ทดลอง

แบบประเมินความพึงพอใจยังไม่มีเหมาะสม

ลงชื่อ

(.....)

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง

นายพีระพงษ์ แก้วกันหา



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก ซ

ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC)

- ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC)ของแผนการจัดการเรียนรู้
- ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC)ของแบบวัดความตระหนักรู้ในตนเอง
- ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC)ของแบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC)ของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้

ข้อ	รายการที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าความ สอดคล้อง (IC)	การแปรผล
		1	2	3		
1	ความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้ กับเนื้อหา สาระสำคัญ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2	ความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้ กับกระบวนการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3	ความสอดคล้องของเนื้อหากับภาระงาน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4	ความเหมาะสมของเนื้อหากับระยะเวลา การจัดการเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
5	ความเหมาะสมของเนื้อหากับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
6	ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้กับ กระบวนการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
7	ระดับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่าง ชัดเจน	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
8	ความสอดคล้องของการวัดและประเมินผล กับจุดประสงค์การเรียนรู้ และกระบวนการ เรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
9	ความสอดคล้องของการใช้เทคโนโลยีกับ กระบวนการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
10	ความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้แบบ ดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวกับการ จัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
ค่าเฉลี่ย					0.93	

ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ของแบบวัดความตระหนักรู้ในตนเอง

ข้อ	รายการที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าความ สอดคล้อง (IC)	การแปร ผล
		1	2	3	4	5		
1	(1A) ฉันเห็นคุณค่าของการเรียนใน แต่ละรายวิชามากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2	(1A) ฉันรู้สึกสับสนเมื่อต้องเรียนใน รายวิชาที่ฉันไม่ชอบ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3	(1B) ฉันเข้าใจตนเองและผู้อื่นมากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4	(1B) ฉันยอมรับในความแตกต่างของ เพื่อนแต่ละคน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
5	(1C) ฉันรู้สึกว่าคุณค่าต่อพ่อ แม่/ผู้ปกครอง และญาติพี่น้อง	+1	0	+1	+1	+1	0.80	นำไปใช้ได้
6	(1C) ฉันรักครอบครัวของฉันมากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
7	(2A) ฉันรู้ว่าชอบเรียนวิชาอะไร และ รู้ว่าทำไมถึงชอบเรียนวิชานั้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
8	(2A) ฉันแก้ไขจุดอ่อนในการเรียนรู้ ของตนเองอยู่เสมอ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
9	(2B) ฉันรู้จักนำข้อดีและข้อเสียมา ปรับปรุงตนเอง เพื่อสร้าง ความสัมพันธ์กับเพื่อนในโรงเรียนให้ ดียิ่งขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
10	(2B) ฉันรู้ว่าตนเองมีอุปนิสัยที่เข้ากับ เพื่อนคนใดได้ดีที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
11	(2C) ฉันรู้ว่าตนเองมีข้อดีและ ข้อบกพร่องต่อครอบครัวอย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
12	(2C) ปัญหาครอบครัวทำให้ฉันเรียนรู้ ชีวิตมากยิ่งขึ้น	+1	0	+1	+1	+1	0.80	นำไปใช้ได้
13	(3A) ฉันมั่นใจว่าตนเองสามารถร่วม กิจกรรมต่างๆ ในรายวิชาที่ฉันได้ดี	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

ข้อ	รายการที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่าความ สอดคล้อง (IC)	การแปร ผล
		1	2	3	4	5		
14	(3A) ฉันกล้ายอมรับในจุดบกพร่องใน รายวิชาที่ฉันไม่ถนัด	+1	+1	+1	0	+1	0.80	นำไปใช้ได้
15	(3B) ฉันสามารถเป็นมิตรกับเพื่อน ทุกๆ คนได้	+1	0	+1	+1	+1	0.80	นำไปใช้ได้
16	(3B) ฉันกล้าแสดงความคิดเห็นของ ตนเองต่อเพื่อนมากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
17	(3C) ฉันกล้าที่จะเล่าเรื่องราว ความสัมพันธ์ส่วนตัวเกี่ยวกับ ครอบครัวของตนเองให้ผู้อื่นฟังด้วย ความภาคภูมิใจ	0	+1	+1	+1	+1	0.80	นำไปใช้ได้
18	(3C) ฉันมั่นใจว่าตนเองเป็นลูกที่ดี ของพ่อแม่/ผู้ปกครอง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
19	(4A) ฉันจะตั้งใจอ่านหนังสือและ ทำงานส่งทุกวิชา	0	+1	+1	+1	+1	0.80	นำไปใช้ได้
20	(4A) ฉันจะพัฒนาความรู้ด้าน เทคโนโลยีให้ดียิ่งขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
21	(4B) ฉันจะใช้ความรู้ความสามารถที่ มีช่วยเหลือเพื่อนๆ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
22	(4B) ฉันจะเชื่อฟังคำสั่งสอนของครู	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
23	(4C) ฉันตั้งเป้าหมายว่าจะเป็นลูกที่ดี ของพ่อแม่	+1	+1	+1	0	+1	0.80	นำไปใช้ได้
24	(4C) ฉันจะตั้งใจเรียนเพื่อทำให้พ่อแม่ ภาคภูมิใจ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
ค่าเฉลี่ย							0.94	

ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC) ของแบบสังเกตพฤติกรรม
การจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ข้อ	รายการที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าความ สอดคล้อง (IC)	การแปรผล
		1	2	3		
1	ผู้เรียนฟังผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการเล่า เรื่องดิจิทัลแบบการเรื่องส่วนตัว ประกอบ กับใบความรู้และคลิปวิดีโอ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2	ผู้เรียนสนใจทำกิจกรรมการตั้งเป้าหมาย (My Desires /My Goal)	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3	ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับการใช้กล้อง ดิจิทัลและเทคนิคการถ่ายภาพ จากนั้นฝึก ปฏิบัติจริง	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4	ผู้เรียนแสดงผลงานภาพถ่าย พร้อมกับพูด บรรยายเกี่ยวกับภาพ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
5	ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเทคนิคการ ตัดต่อภาพนิ่ง/ภาพเคลื่อนไหว จาก โปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากนั้นฝึกปฏิบัติ จริง	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
6	ผู้เรียนแสดงผลงานจากการตัดต่อ ภาพนิ่ง/ภาพเคลื่อนไหว จากโปรแกรม คอมพิวเตอร์ พร้อมกับพูดบรรยาย ความรู้สึกสั้นๆ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
7	ผู้เรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเทคนิคการ สืบค้นข้อมูล	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
8	ผู้เรียนฝึกค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการเล่า เรื่องแบบดิจิทัลแบบการเรื่องส่วนตัว	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
9	ผู้เรียนร่วมกันอธิบายและตอบคำถาม เกี่ยวกับเกี่ยวกับเรื่องการสืบค้นข้อมูล	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

ข้อ	รายการที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าความ สอดคล้อง (IC)	การแปรผล
		1	2	3		
10	ผู้เรียนฟังการกำหนดหัวเรื่องและอธิบาย เกี่ยวกับหัวข้อเรื่องพอสั่งเขปจากผู้สอน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
11	ผู้เรียนตั้งใจฟังผู้สอนถามคำถามที่อาจ เป็นแนวทางช่วยสร้าง Self-Awareness และรู้จักตนเองให้กับผู้เรียน เช่น คุณมี นิสัยอย่างไร คุณมีเป้าหมายอย่างไรใน ชีวิต คุณมีข้อดีและข้อเสียอย่างไร เป็นต้น	0	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
12	ผู้เรียนทำกิจกรรมค้นหาตนเอง (Self- Research) โดยที่ผู้เรียนเริ่มทำการสำรวจ ตนเอง เพื่อให้เข้าใจในตนเองอย่างลึกซึ้ง มากยิ่งขึ้น ในมิติต่างๆ เช่นด้านการเรียน/ ด้านสังคมภายในโรงเรียน/ด้านครอบครัว ผู้เรียนจินตนาการ นึกภาพตามเรื่องราว รับฟังอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง ในช่วงนั้นๆ ด้วย จากนั้นเขียนบันทึกสิ่งที่ ได้เรียนรู้ลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเอง	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
13	ผู้เรียนทำกิจกรรมค้นหาตนเอง (Self- Explore) โดยที่ผู้เรียนจะทำการสนทนา/ สัมภาษณ์/รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น อย่างตั้งใจเกี่ยวกับทัศนคติ มุมมอง ประสบการณ์ชีวิต กับเพื่อนๆ ผู้สอนใน โรงเรียน หรือพ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติที่ น้องในครอบครัวของตนเอง จากนั้นจด บันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ลงในแบบบันทึก เรื่องราวตนเอง	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

ข้อ	รายการที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าความ สอดคล้อง (IC)	การแปรผล
		1	2	3		
14	ผู้เรียนรวบรวมเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองจาก การจดบันทึกเรื่องราวตนเองในกิจกรรม ค้นหาตนเอง มาทำการสะท้อนตนเอง (Self-Reflection) เป็นการหยุดเพื่อ กลับมาอ่านทบทวน สังเกตตนเอง วิเคราะห์ตนเอง ไตร่ตรองตนเอง สะท้อน ตนเองให้ลึกซึ้งอีกครั้ง แล้วค่อยๆ แล้ว เขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการค้นหา ตนเองลงในแบบบันทึกเรื่องราวตนเองอีก ครั้ง	0	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
15	ผู้เรียนเขียนเรื่องราวสั้นๆ ของตนเองที่ เกี่ยวกับหัวเรื่องที่คุณสอนกำหนด ลงในใบ งานชื่อเรื่องและโครงเรื่องที่ผู้สอนได้ กำหนดไว้ให้ ในเชิงที่สร้างสรรค์และ เคารพในสิทธิส่วนบุคคล	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
16	ผู้เรียนใช้เทคนิคการระดมสมองสอบถาม เพื่อน หรือผู้ปกครอง หรือดูข้อมูลจาก แบบบันทึกเรื่องราวตนเอง เพื่อให้ได้ เรื่องราวเกี่ยวกับตนเองที่สมบูรณ์มากขึ้น โดยศึกษาองค์ประกอบในการเขียนโครง เรื่องดังต่อไปนี้ การกำหนดมุมมองการ เล่าเรื่อง (point of view) การสร้าง คำถามที่ดึงความสนใจ (Dramatic question) การสร้างเนื้อหาที่เปี่ยมไป ด้วยอารมณ์ความรู้สึก (emotional content) การใช้น้ำเสียง (voice)	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
17	ผู้เรียนนำโครงเรื่องนั้นๆ ปรึกษากับบุคคล อื่นและผู้สอนเพื่อขอข้อเสนอแนะ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

ข้อ	รายการที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าความ สอดคล้อง (IC)	การแปรผล
		1	2	3		
18	ผู้เรียนตั้งใจฟังผู้สอนบรรยายและยกตัวอย่างเกี่ยวกับการเขียนบทและการเขียน storyboard	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
19	ผู้เรียนนำโครงเรื่องที่เขียนไว้มาสร้างเป็นบท	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
20	ผู้เรียนมีความพยายามตั้งใจในการเขียน storyboard	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
21	ผู้เรียนนำภาพ เสียง วิดีโอ ที่ได้ถ่ายทำหรือค้นคว้า มาสร้างเรื่องราวตามบทหรือ storyboard ที่ได้เขียนไว้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้เทคนิคการตัดต่อต่างๆ เพื่อให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เช่น การเลือกใช้รูปภาพและวิดีโอประกอบ การใช้ข้อมูลที่ปริมาณพอเหมาะและเข้าใจง่าย การใช้จังหวะในการเล่าเรื่อง การใช้ดนตรีประกอบ เป็นต้น	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
22	ผู้เรียนนำผลงานที่ตัดต่อเสร็จแล้วนำไปให้ผู้สอนประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านเนื้อหา และตรงตามวัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัวหรือไม่ แล้วนำคำแนะนำมาปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้นก่อนการนำเสนอและเผยแพร่เรื่องราว	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
23	ผู้เรียนตั้งใจนำเสนอผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัวต่อเพื่อนๆ ในห้องเรียน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

ข้อ	รายการที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าความ สอดคล้อง (IC)	การแปรผล
		1	2	3		
24	ผู้เรียนร่วมกันประเมินผลงานของตนเอง และของเพื่อนๆ ด้วยความซื่อสัตย์	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
25	ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนๆ ใน ระหว่างที่ผู้สอนกล่าวชมเชยและให้รางวัล แก่ผู้เรียนที่สร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัลแบบ การเล่าเรื่องส่วนตัว ได้นำประทับใจ และ กล่าวชมเชยผู้เรียนในชั้นเรียนถึงความ พยายามในการทำชิ้นงาน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
26	ผู้เรียนพูดแสดงความรู้สึกหลังจากการ เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล แบบการเล่าเรื่องส่วนตัว	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
27	ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปบทเรียน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
28	ผู้เรียนนำชิ้นงานเผยแพร่ลงเว็บไซต์ โรงเรียน/YouTube/ Facebook เป็นต้น	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
29	ผู้เรียนรับฟังข้อเสนอแนะ (Feedback) หรือการแลกเปลี่ยนความรู้จากมุมมองที่ แตกต่างออกไปของบุคคลภายนอกชั้น เรียนที่เข้ามาชมผลงาน แล้วนำผลตอบรับ ต่างๆ เหล่านั้นมาพิจารณาเพื่อ แลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่ นำเสนอ นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกผู้เรียน ให้เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
30	ผู้เรียนกล้าที่จะนำเสนอผลงานใน กิจกรรมที่ผู้สอนจัดขึ้นในโอกาสวันสำคัญ เช่น วันพ่อแห่งชาติ วันแม่แห่งชาติ หรือ วันเด็กแห่งชาติ เป็นต้น โดยอาจจะให้ ผู้เรียนสามารถเชิญบุคคลที่เกี่ยวข้อง มาร่วมชม เช่น พ่อแม่/ผู้ปกครอง	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

ข้อ	รายการที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าความ สอดคล้อง (IC)	การแปรผล
		1	2	3		
	ผู้บริหาร ผู้สอนหรือนักเรียนชั้นอื่นๆ ใน โรงเรียน และร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับ งานนั้นๆ					
ค่าเฉลี่ย					0.95	



ผลการตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้อง(IOC) ของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ข้อ	รายการที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าความสอดคล้อง (IC)	การแปรผล
		1	2	3		
1. ด้านแผนการจัดการเรียนรู้						
1	ความสอดคล้องของเนื้อหาการจัดการเรียนรู้กับวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2	ความเหมาะสมของเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ตรงกับความต้องการของผู้เรียน	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
3	ความน่าสนใจ ทันสมัยของการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4	ความสอดคล้องของเนื้อหาการจัดการเรียนรู้กับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
5	ความเหมาะสมของเนื้อหากับระยะเวลาของการจัดการเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
2. ด้านผู้สอน						
6	ผู้สอนมีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ในเนื้อหาวิชาที่สอนเป็นอย่างดี	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
7	ผู้สอนมีความสามารถในการถ่ายทอดองค์ความรู้ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
8	ผู้สอนมีรูปแบบและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
9	ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามหรือแลกเปลี่ยนความรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
10	ผู้สอนมีการบริหารจัดการเวลาในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3. ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้						
3.1 ชั้นเตรียมการ						

ข้อ	รายการที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าความ สอดคล้อง (IC)	การแปรผล
		1	2	3		
11	การแนะนำบทเรียนเกี่ยวกับรูปแบบการเล่า เรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
12	การตั้งเป้าหมาย	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
13	การเตรียมผู้เรียนด้านการถ่ายภาพและ เทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
14	การเตรียมผู้เรียนด้านเทคนิคการตัดต่อภาพ จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
15	การเตรียมผู้เรียนด้านเทคนิคการสืบค้น ข้อมูล	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3.2 ชั้นวางแผน						
16	การเลือกหัวข้อเรื่อง	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
17	การค้นหาค้นหาตนเอง (Self-Research/ Self- Explore/ Self-Reflection)	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
18	การกำหนดโครงเรื่อง	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3.3 ชั้นดำเนินการ						
19	การเขียนบทและการเขียน storyboard	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
20	การสร้างและตัดต่อชิ้นงาน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
21	การปรับปรุงชิ้นงาน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3.4 ชั้นประเมินผล						
22	การนำเสนอ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
23	การประเมินผล	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3.5 ชั้นเผยแพร่						
24	การเผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
25	การต่อยอดความรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4. ด้านความรู้ความเข้าใจ และการนำไปใช้						

ข้อ	รายการที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าความ สอดคล้อง (IC)	การแปรผล
		1	2	3		
26	ความเข้าใจต่อเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ก่อนเรียน	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
27	ความเข้าใจต่อเนื้อหาการจัดการเรียนรู้หลังเรียนมากขึ้น	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
28	ความรู้ที่ได้รับช่วยเพิ่มแนวทางและประสบการณ์ในการพัฒนาตนเองมากขึ้น	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
29	ความรู้ที่ได้รับสามารถทำให้เกิดการตระหนักรู้ในตนเองมากขึ้น	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
30	ความรู้ที่ได้รับสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
ค่าเฉลี่ย					0.96	

ภาคผนวก ฅ

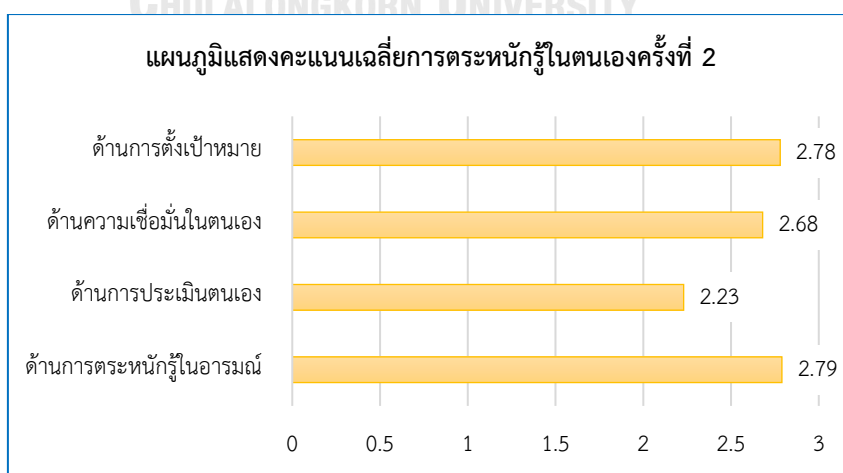
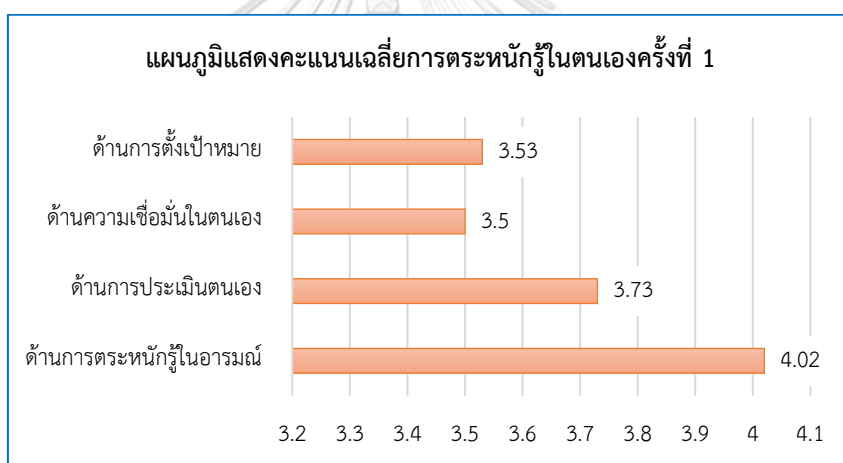
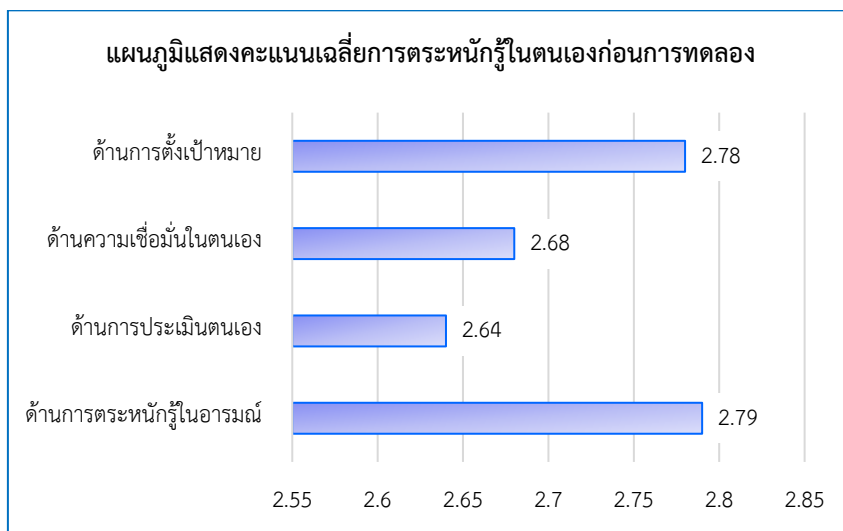
ภาพแผนภูมิผลการวิเคราะห์ข้อมูล

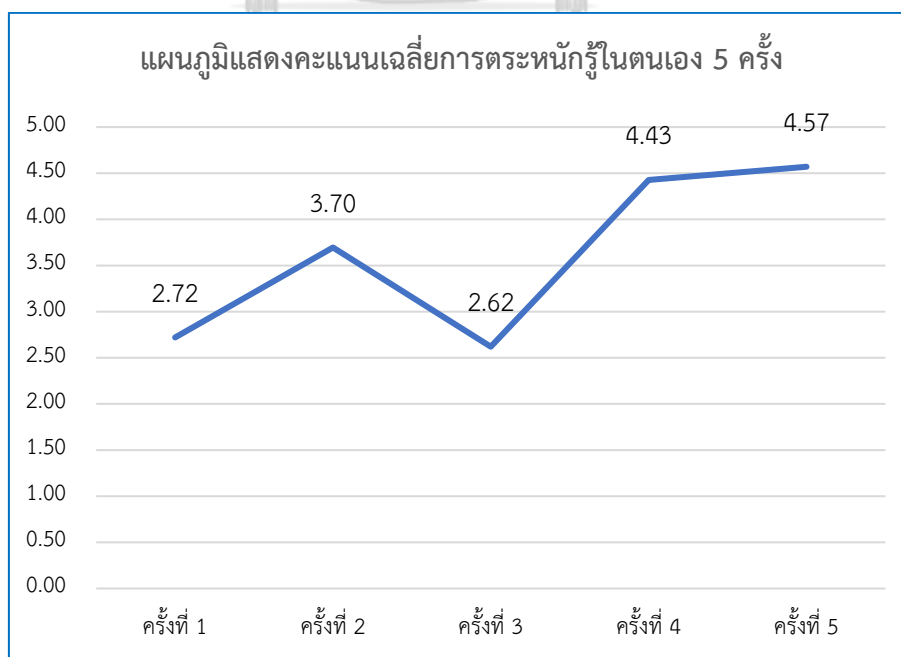
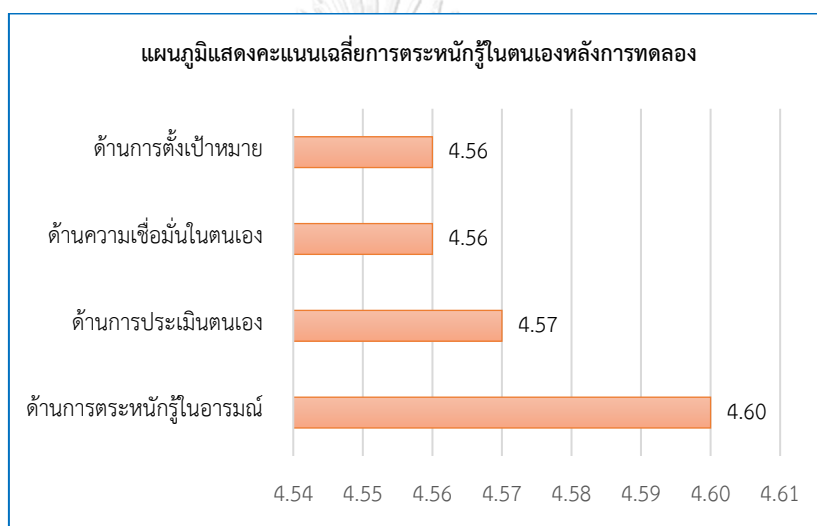
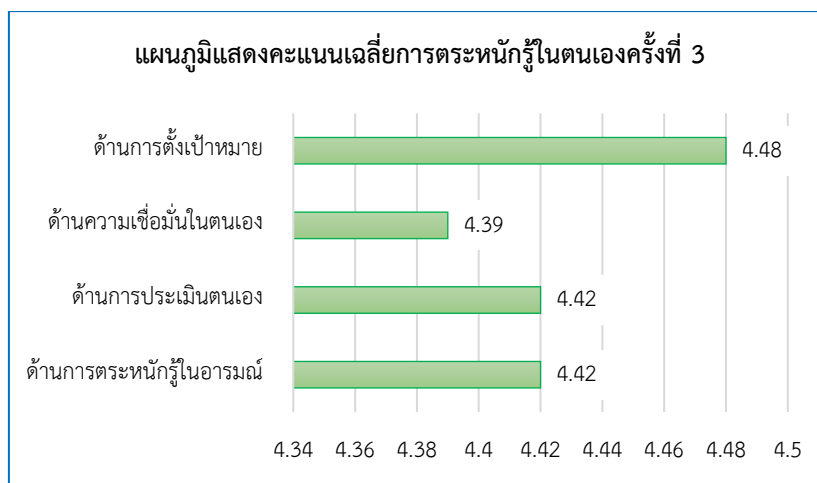
- แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียน
- แบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินพฤติกรรม
- แบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจ



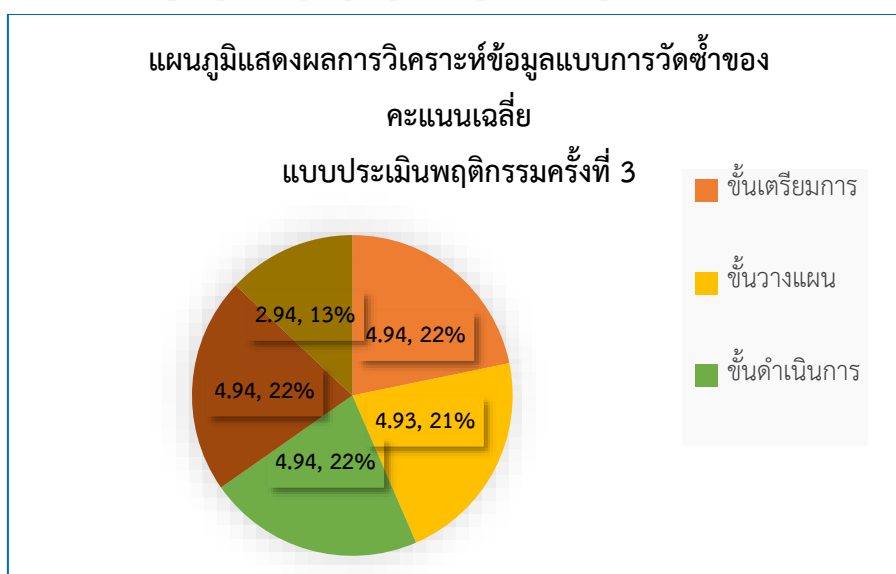
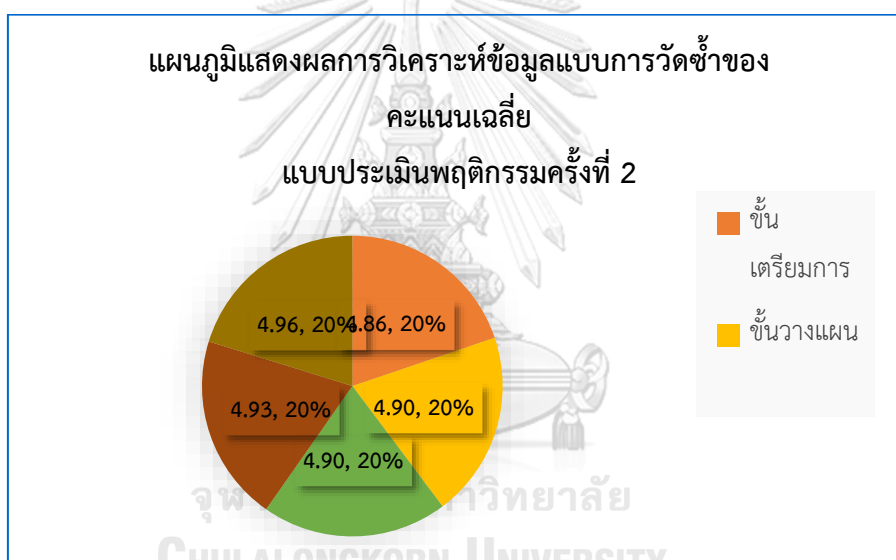
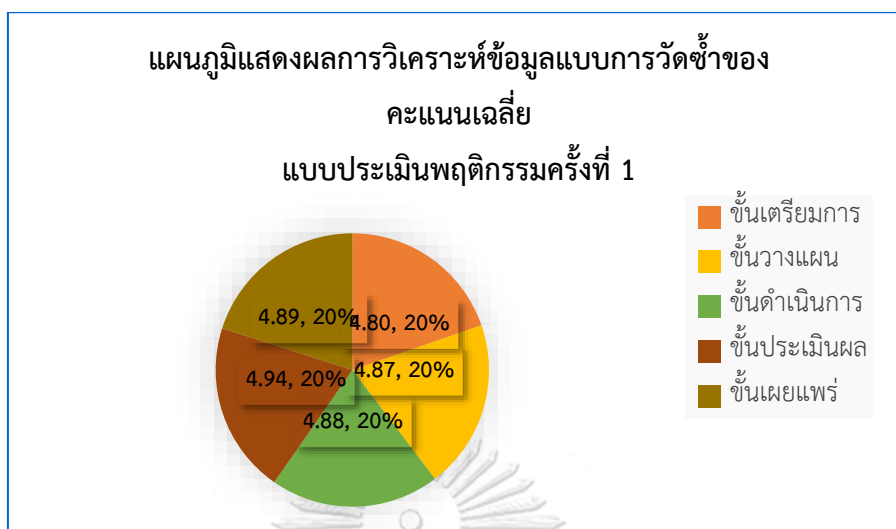
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาพแผนภูมิผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียน

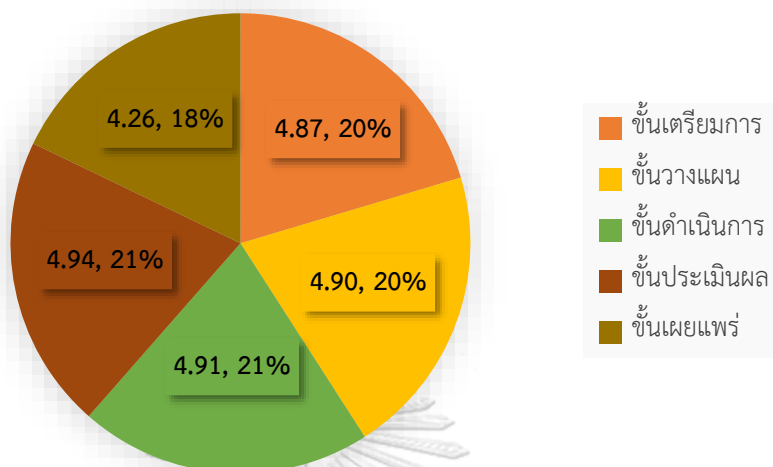




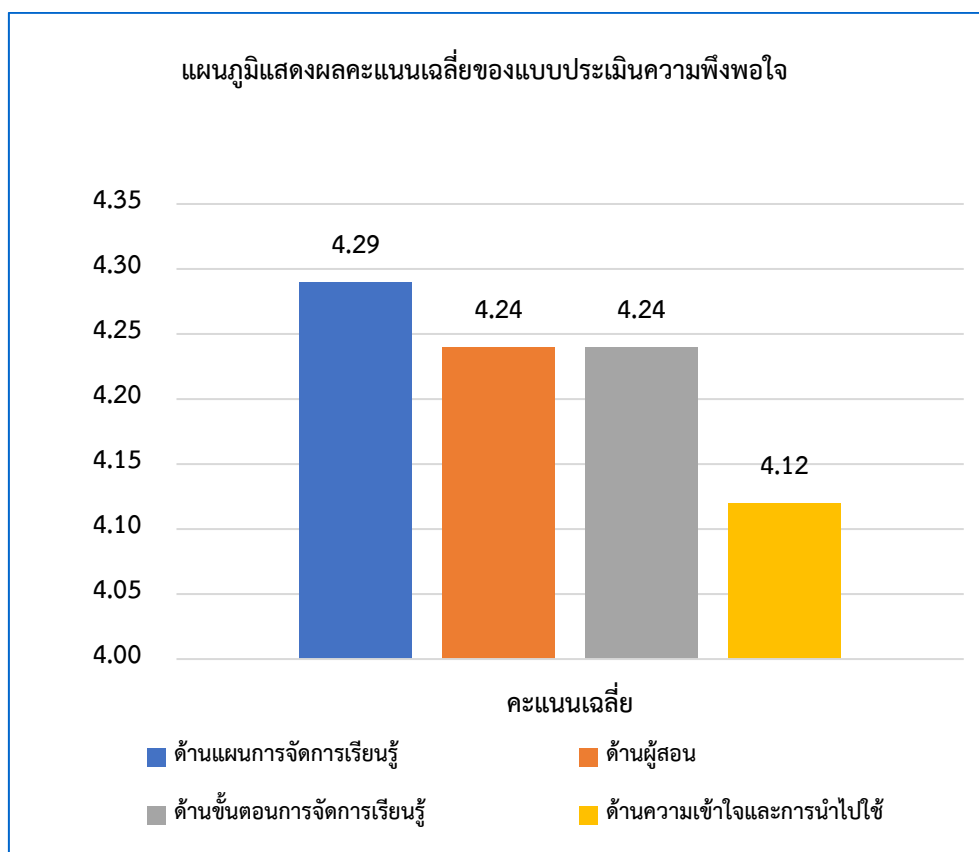
ภาพแผนภูมิผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินพฤติกรรม



แผนภูมิแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ย
แบบประเมินพฤติกรรมรวมทั้ง 3 ครั้ง



ภาพแผนภูมิผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ย
แบบประเมินความพึงพอใจ



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายพีระพงษ์ แก้วกันหา
วัน เดือน ปี เกิด	25 ธันวาคม 2532
สถานที่เกิด	จังหวัดสกลนคร
วุฒิการศึกษา	มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนลาซาลโชติรวินนครสวรรค์ จ. นครสวรรค์ พ.ศ. 2551 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญา หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาคริสตศาสนศึกษา คณะศาสนศาสตร์ วิทยาลัยแสงธรรม จ. นครปฐม พ.ศ. 2555 เกียรตินิยมอันดับ 2 สำเร็จการศึกษา หลักสูตร ประกาศนียบัตรบัณฑิต(วิชาชีพครู) มหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น กรุงเทพฯ พ.ศ. 2560 เข้าศึกษาต่อหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ. 2562
ที่อยู่ปัจจุบัน	กรุงเทพมหานคร



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY