

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล
สำหรับลูกเสือ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DEVELOPMENT OF AN INQUIRY BLENDED LEARNING MODEL TO ENHANCE DIGITAL
ETIQUETTE LEADERSHIP FOR THE BOY SCOUTS



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 2019

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
โดย	น.ส.จิตราภรณ์ ไกรวรรณ
สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ ดร.ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุขิวะ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
.....	ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรสุข ตันตระกูลโรจน์)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.เอกนถน บ้างท่าไม้)	

CHULALONGKORN UNIVERSITY

จิตราภรณ์ ไกรวรรณ : การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทใน
 สังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ. (DEVELOPMENT OF AN INQUIRY BLENDED LEARNING MODEL TO ENHANCE
 DIGITAL ETIQUETTE LEADERSHIP FOR THE BOY SCOUTS) อ.ที่ปรึกษาหลัก : รศ. ดร.ปราณีญา สุวรรณณัฐโชติ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับ
 ลูกเสือ มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับ
 ลูกเสือ 2) ศึกษาประสิทธิภาพของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่มีต่อภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ และ
 3) ศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ตัวอย่างวิจัย คือ ลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ที่กำลัง
 ศึกษาอยู่ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 64 คน
 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ฯ 2) แบบทดสอบด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล 3) แบบวัดภาวะผู้นำด้าน
 มารยาทในสังคมดิจิทัล และ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นและพฤติกรรม การวิเคราะห์ผลข้อมูลใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วน
 เบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์สถิติ t-test dependent และการวัดคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า

1. รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ประกอบด้วย 5
 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) เครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ 2) เนื้อหา 3) แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม 4) กิจกรรมการเรียนรู้ 5) สภาพแวดล้อมการ
 เรียนรู้ และ 6) การวัดและประเมินผล และขั้นตอนการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การกำหนดปัญหา 2) การสำรวจและค้นหา 3) การอธิบาย
 และลงข้อสรุป 4) การแสดงความคิดเห็น 5) การถ่ายทอดความรู้ 6) การนำเสนอผลงาน และ 7) การติดตามและประเมินผล โดยผลการ
 ประเมินรูปแบบการเรียนรู้ฯ มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมอยู่ที่ 4.55 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุดเหมาะสมต่อการนำไปใช้

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังเรียนของลูกเสือที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบ
 แบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังเรียนสูงกว่าก่อน
 เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล คิดเป็นร้อยละ
 43.19 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์พัฒนาการระดับกลาง

3. ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังจากที่ได้เรียนด้วย
 รูปแบบการเรียนรู้ฯ พบว่า ลูกเสือมีมุมมองความคิดเรื่องมารยาทในสังคมเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น มีพฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคมที่ดี
 ขึ้น โดยใช้คำพูดที่สุภาพ แบ่งปันข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น พฤติกรรมที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล คือ ลูกเสือ
 สามารถเป็นแกนนำและเป็นต้นแบบในการรณรงค์เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลได้ และผลการสำรวจความคิดเห็นของตัวอย่างวิจัยที่มีต่อรูปแบบ
 การเรียนรู้ฯ ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก

สาขาวิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
 ปีการศึกษา 2562

ลายมือชื่อนิสิต
 ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

5983812127 : MAJOR EDUCATIONAL TECHNOLOGY AND COMMUNICATIONS

KEYWORD: The inquiry blended learning model, Digital etiquette leadership

Jitraporn Kaiwan : DEVELOPMENT OF AN INQUIRY BLENDED LEARNING MODEL TO ENHANCE DIGITAL ETIQUETTE LEADERSHIP FOR THE BOY SCOUTS. Advisor: Assoc. Prof. PRAWEEENYA SUWANNATTHACHOTE, Ph.D.

The purposes of this research were to: 1) develop an inquiry blended learning model to enhance digital leadership in online etiquette for the boy scouts 2) study the effectiveness of the model and 3) study the opinions and behaviors of boy scouts regarding digital etiquette after using the model. The sample was senior scouts who studied under the office of the Basic Education Commission (OBEC), Ministry of Education, Semester 2, Academic Year 2019, totaling 64 people. The research instruments were 1) lesson plans based on the inquiry blended learning model 2) digital etiquette tests 3) questionnaires about leadership in digital etiquette and 4) questionnaires for opinions and behavior of the scouts. Data were analyzed using content analysis, descriptive, statistics, t-test and development score. The results were as follows:

1. This study found 6 important elements in the developmental learning model. There were as follows: a) online collaborative learning tools b) content c) additional learning resources d) learning activities e) physical and virtual learning environment and f) measurement and evaluation. There were 7 learning steps identified: i) determining the problem ii) exploration and search iii) explanation and conclusions iv) expressing opinions v) expansion of knowledge vi) presentations and vii) follow-up and evaluation. The results of the experts' evaluation for the Inquiry Blended Learning Model to Enhance Digital Etiquette Leadership for the boy scouts was very positive with the average evaluation being 4.55, which were the highest band and suitable for use with the scouts.

2. The results of the comparison of the leadership in digital etiquette scores of the scouts who studied with the inquiry blended learning model to enhance digital etiquette leadership. The average score of posttest for leadership in digital etiquette was significantly higher than the pretest at the .05 level. The mean of development score of the scouts who learned the model was 43.19%, which was in the middle-level development criteria

3. The results of an analysis of the opinions of the boy scouts that used the model found that they have changed their view of digital etiquette for the better. Their behavior while using social media improved. They used more polite words, shared information that was more useful to others. The behavior that represents the leadership in digital etiquette was that the scouts can be a mainstay and role model in digital etiquette campaigns. The results of the survey of research samples for the inquiry blended learning model. The overall views were very good.

Field of Study: Educational Technology and
Communications

Student's Signature

Academic Year: 2019

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยการแนะนำ ดูแล เอาใจใส่ และช่วยเหลือเป็นอย่างดีจากรองศาสตราจารย์ ดร. ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่คอยให้คำแนะนำและตรวจแก้ไขข้อบกพร่องในการจัดทำวิทยานิพนธ์ทุกขั้นตอน ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของอาจารย์เป็นอย่างสูง ณ ที่นี้ด้วย

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรสุข ตันตระกูลโรจน์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร. เอกนถน บางท่าไม้ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาสละเวลาอันมีค่าในการตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นและสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านเทคโนโลยีและทางด้านลูกเสือทุกท่านที่กรุณาสละเวลาอันมีค่าในการตรวจแก้ไข และให้คำแนะนำรวมทั้งข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการวิจัยในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ในสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และประสบการณ์ที่มีค่ายิ่งแก่ผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณคณะครู โรงเรียนหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ที่ให้ความสนับสนุนการทำวิจัยในครั้งนี้ และขอขอบคุณนักเรียนทุกคนที่ตั้งใจเรียนและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมอย่างเต็มที่

ขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่คอยให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจในการทำวิจัยเป็นอย่างดี

ท้ายสุดนี้ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัว และ Mr. Johan Marais เป็นอย่างสูง ที่คอยเป็นห่วง เป็นกำลังใจและคอยช่วยเหลือสนับสนุนในทุกๆ ด้านแก่ผู้วิจัยจนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....ง	ง
กิตติกรรมประกาศ.....จ	จ
สารบัญ.....ฉ	ฉ
สารบัญตาราง.....ญ	ญ
สารบัญภาพ.....ท	ท
บทที่ 1 บทนำ.....15	15
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....15	15
คำถามการวิจัย.....24	24
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....24	24
สมมุติฐานการวิจัย.....24	24
ขอบเขตของการวิจัย.....24	24
กรอบแนวคิดของการวิจัย.....26	26
คำอธิบายกรอบแนวคิดการวิจัย.....27	27
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....28	28
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....29	29
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....30	30
ตอนที่ 1 การรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคม (Social Media Literacy).....31	31
1.1 การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy).....31	31
1.2 การรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคม (Social Media Literacy).....33	33
1.3 การจัดการเรียนการสอนในกระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อ.....36	36

1.4 แนวคิดทฤษฎีโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิสต์ (Social Constructivist)	39
ตอนที่ 2 การพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำ	40
2.1 ปัจจัยภายในที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน	40
2.2 องค์ประกอบกระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน	41
2.3 แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน.....	42
ตอนที่ 3 รูปแบบการเรียนการสอน.....	43
3.1 การเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry Learning).....	43
3.2 การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning).....	49
ตอนที่ 4 การเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship).....	59
4.1 ความหมายของการเป็นพลเมืองดิจิทัล.....	59
ตอนที่ 5 ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette Leadership).....	63
5.1 ภาวะผู้นำ (Leadership).....	63
5.2 วิธีการและเครือข่ายการสร้างผู้นำ	67
5.3 การพัฒนาภาวะผู้นำของผู้เรียน.....	68
5.4 มารยาทในสังคมดิจิทัล	73
5.5 การวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล.....	79
ตอนที่ 6 คอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน	81
6.1 ความหมายของคอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน	81
6.2 เครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน	82
ตอนที่ 7 ลูกเสือ (Boy Scout).....	87
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	90
ระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาท ในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ	90

ระยะที่ 2 การทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้าน มารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือกับตัวอย่างวิจัยมีดังนี้.....	94
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	108
ตอนที่ 1 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้าน มารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ	109
1.1 ผลการศึกษาเอกสาร ทฤษฎี หลักการ แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการเรียนรู้ แบบสืบสอบ การเรียนรู้แบบผสมผสาน และภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล สำหรับเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้.....	109
1.2 ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา และด้านลูกเสือเกี่ยวกับ หลักการ องค์ประกอบของรูปแบบ ขั้นตอน และกิจกรรมเรียนรู้ สำหรับพัฒนารูปแบบ การเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล สำหรับลูกเสือ.....	111
1.3 ผลการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำ ด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ.....	117
1.4 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้าน มารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือที่ได้จากการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้ ฯ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ (รูปแบบการเรียนรู้ที่ 2).....	118
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริม ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ	122
2.1 ข้อมูลสถานภาพของตัวอย่างวิจัย	123
2.2 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัลหลัง และก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้.....	124
2.3 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนพัฒนาการด้านมารยาทใน สังคมดิจิทัลจากการวัดระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน	124
2.4 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทใน สังคมดิจิทัลหลังและก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้.....	126

2.5 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนพัฒนาการภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลจากการวัดระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน	126
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล	128
3.1 ผลการศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือหลังจากที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ	128
3.2 ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ	133
บทที่ 5 ผลการวิจัย	135
ตอนที่ 1 หลักการของแนวคิดที่เกี่ยวข้องและวัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ	135
ตอนที่ 2 รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ	136
คำอธิบายองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ	138
คำอธิบายขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ	144
ตอนที่ 3 แนวทางการนำรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือไปใช้	149
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	153
สรุปผลการวิจัย	153
ตอนที่ 1 ผลการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ	153
1.1 ผลการศึกษาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ	153

1.2 ผลการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำ ด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ	154
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริม ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ	154
2.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังเรียนของลูกเสือ	154
2.2 ผลการวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือ	154
2.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังเรียนของ ลูกเสือ	154
2.4 ผลการวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือ ..	154
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทใน สังคมดิจิทัล.....	155
3.1 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นและพฤติกรรมด้านภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล สำหรับลูกเสือหลังจากที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ.....	155
3.2 ผลการสำรวจความคิดเห็นของตัวอย่างวิจัยที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบ ผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ	155
อภิปรายผลการวิจัย	155
1. การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทใน สังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ.....	155
2. ผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่มีต่อภาวะผู้นำด้านมารยาทใน สังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ.....	158
3. ผลการศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ของลูกเสือ.....	164
ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้.....	165
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	166
บรรณานุกรม	167
ภาคผนวก	174

ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ.....	175
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	178
ภาคผนวก ค ผลงานนักเรียน.....	250
ประวัติผู้เขียน.....	254



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบสืบสอบ.....	53
ตารางที่ 2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบผสมผสาน.....	56
ตารางที่ 3 สังเคราะห์องค์ประกอบของภาวะผู้นำ.....	66
ตารางที่ 4 ประเภทของกิจกรรมและทักษะที่เกี่ยวข้อง Charlie, (2011 quote in Al-Jammal, 2015)	70
ตารางที่ 5 สังเคราะห์องค์ประกอบของมารยาทในสังคมดิจิทัล	76
ตารางที่ 6 สังเคราะห์องค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล.....	77
ตารางที่ 7 วิธีวิจัยแบบ One Group Pretest-Posttest Design.....	94
ตารางที่ 8 การแบ่งกลุ่มของตัวอย่างวิจัย	96
ตารางที่ 9 รายละเอียดหน่วยการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสืบสอบแบบผสมผสาน	99
ตารางที่ 10 ผลการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้ฯ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ (n=5)	117
ตารางที่ 11 ข้อมูลด้านสถานภาพ (เพศ) ของตัวอย่างวิจัย.....	123
ตารางที่ 12 ข้อมูลด้านสถานภาพ (ระดับชั้น) ของตัวอย่างวิจัย.....	123
ตารางที่ 13 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังและก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ.....	124
ตารางที่ 14 จำนวนและร้อยละของระดับพัฒนาการด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือหลังจากที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ	125
ตารางที่ 15 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังและก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ.....	126
ตารางที่ 16 จำนวนและร้อยละของระดับพัฒนาการด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือหลังจากที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ	127

ตารางที่ 17 ข้อมูลผู้เรียนจำแนกตามระดับคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียน	128
ตารางที่ 18 ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบ ผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ	133



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 การสร้างชุดกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อ	39
ภาพที่ 2 ลักษณะการปฏิบัติกิจกรรมในเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ : Google classroom	101
ภาพที่ 3 ลักษณะการปฏิบัติกิจกรรมในเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ : Facebook Messenger	101
ภาพที่ 4 รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลที่ได้จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	116
ภาพที่ 5 รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือที่ปรับจากการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ.....	121
ภาพที่ 6 คะแนนค่าเฉลี่ยด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลแบ่งตามระดับพัฒนาการ.....	125
ภาพที่ 7 คะแนนค่าเฉลี่ยภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลแบ่งตามระดับพัฒนาการ.....	127
ภาพที่ 8 รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ	137
ภาพที่ 9 โครงสร้างเนื้อหาวิชาของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล	140
ภาพที่ 10 การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล	142
ภาพที่ 11 การตอบคำถามของลูกเสือผ่านเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ : Google classroom.....	143
ภาพที่ 12 การแสดงความคิดเห็นของลูกเสือผ่านเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ : Facebook Messenger	144

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ด้วยพัฒนาการของเทคโนโลยีการสื่อสารในปัจจุบันที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารที่หลากหลาย และแพร่กระจายผ่านสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสื่อกระแสหลักอย่างโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ และสื่อทางเลือกอย่างอินเทอร์เน็ตและสื่อเครือข่ายสังคม ส่งผลให้ผู้บริโภคสื่อเกิดเสรีภาพในการเสพข้อมูลข่าวสารได้อย่างอิสระ อีกทั้งความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารทำให้รูปแบบของการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไป เทคโนโลยีการสื่อสารถึงแม้ว่าจะมีประโยชน์มากเพียงใดก็ตามหากพิจารณาอีกด้านหนึ่งแล้วก็อาจจะเป็นภัยได้เช่นกัน ถ้าผู้ใช้ไม่ระมัดระวังหรือนำไปใช้ในทางที่ไม่ถูกต้องเพราะการใช้สื่อย่อมส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม ทักษะคิด ค่านิยม โดยเฉพาะเยาวชนคือผู้ที่มีโอกาสเข้าถึงสื่อได้มาก และเป็นวัยที่มีความต้องการที่จะแสวงหาข่าวสารต่างๆ หากเยาวชนเสพสื่อโดยใช้แต่อารมณ์ ขาดการใช้เหตุผล การคิดวิเคราะห์และรับรู้ถึงผลกระทบที่จะตามมาภายหลัง อาจส่งผลให้เยาวชนเหล่านี้ตกเป็นเหยื่อของสื่อโดยไม่รู้ตัว (เยาวภา บัวเวช และมาริษา สุจิตวานิช, 2558)

ในปัจจุบันสื่อทางเลือกอย่างอินเทอร์เน็ตและสื่อเครือข่ายสังคมได้ก้าวเข้ามาอย่างรวดเร็ว ในทวีปเอเชียมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากถึง 4,833.52 ล้านคน (Miniwatts Marketing Group, 2020) งานวิจัยของ เกียรติก้องและคณะ (2562) พบว่า ผู้ใช้บริการเครือข่ายสังคมเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะเฟซบุ๊ก (Facebook) มีผู้ใช้มากที่สุด เยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเพศหญิงและชาย มีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน และใช้เครือข่ายสังคมมาแล้วโดยเฉลี่ย 4 ปี ใช้ประมาณ 3.5 ชั่วโมงต่อวัน สื่อเครือข่ายสังคมจึงเป็นช่องทางในการสื่อสารบนโลกอินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะเปิดเผยอยู่ในพื้นที่สาธารณะง่ายต่อการเข้าถึงและนำไปใช้ในหลากหลายรูปแบบ การแลกเปลี่ยนและส่งต่อข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์สามารถทำได้อย่างไร้ขีดจำกัดและปราศจากการควบคุม เพราะผู้ใช้งานไม่ได้เป็นเพียงแค่ผู้บริโภคสื่อเท่านั้นแต่สามารถเป็นผู้สร้างเนื้อหาและนำเสนอสื่อได้อีกด้วย ทั้งที่สร้างขึ้นด้วยตนเองหรือการเผยแพร่แบบส่งต่อสู่สาธารณะ ทุกคนสามารถสร้างเนื้อหาของตนเองจากทัศนคติ ความเชื่อ และค่านิยมส่วนตัว

การเผยแพร่ข้อมูลจึงขึ้นอยู่กับพื้นฐานความรับผิดชอบต่อสังคมของแต่ละบุคคลโดยแท้จริง (สุदारัตน์ ดิษยวรรณ, 2554) ทำให้สื่อสังคมออนไลน์ถูกนำไปใช้ในทางที่เกิดผลเสียทั้งในระดับบุคคล สังคม และประเทศชาติ เช่น การโพสต์ข้อความภาพ เรื่องราวที่ทำให้ผู้อื่นเกิดความเสียหาย ดังกรณีตัวอย่าง (วรรณโชค ไชยสะอาด, 2558) องค์การนาซาร่วมกับนักศึกษาของมหาวิทยาลัยจอห์นฮอปกินส์ ได้ส่งยานอวกาศฮอไรซันส์ (New Horizon) ออกไปนอกโลกเพื่อปฏิบัติการกิจการเดิน

ทางเข้าใกล้ดาวพลูโต และได้ทำการถ่ายทอดสดบรรยากาศการติดตามข้อมูลของ "ยาน ฮอไรซันส์" ผ่านช่องนาซา ทีวี บนเว็บไซต์ยูทูบ โดยมีผู้บริหารคอยตอบคำถามจากผู้ชมที่ส่งข้อความคำถามผ่านช่องสนทนาที่อยู่ด้านข้างหน้าจอ แต่ปรากฏว่า มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตชาวไทยจำนวนมากเข้าไปกระหน่ำพิมพ์ข้อความภาษาไทยจนสร้างความวุ่นวายในช่องถ่ายทอดสดดังกล่าว ด้วยถ้อยคำที่ไม่สุภาพและไม่เกี่ยวข้องใดๆ อีกกรณีหนึ่ง (โพสต์ทูเดย์, 2559) ได้มีคนไทยส่วนหนึ่งเข้าไปแสดงความคิดเห็นในอินสตาแกรมส่วนตัวของเจ้าชายอัลดุ มาทีน เจ้าชายลำดับที่สี่แห่งราชวงศ์บรูไนโดยใช้ถ้อยคำไม่สุภาพและไม่มีกาลเทศะ และ พิระพงศ์ ตริยเจริญ (2563) กล่าวถึงกรณีที่มีนักเรียนนำส่งข้อความเรื่องระบบ ทีแคสที่ไม่เป็นจริงเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ ส่งผลให้ความเชื่อมั่นต่อระบบ ทีแคสหายไป เกิดความปั่นป่วน เพราะหลังจากที่มีการนำส่งข้อความดังกล่าว ทำให้มีเด็กหลายคนกลับเข้ามาในระบบทีแคสจำนวนมาก และทำให้เกิดความวุ่นวายในสังคม จากทั้ง 3 เหตุการณ์ดังกล่าวสะท้อนถึงพฤติกรรมที่ขาดมารยาทในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างชัดเจน พรรณพิมล วิบุลากร (2559) กล่าวว่า วัยรุ่นมีโอกาสดังกล่าวที่แสดงพฤติกรรมที่เป็นความเสี่ยง ประกอบกับปัจจุบันรูปแบบในสังคมที่เปลี่ยนไป สื่อเครือข่ายสังคมเข้ามามีบทบาทมากขึ้น ขณะที่สถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหาความรุนแรงในกลุ่มเด็กและเยาวชนก็เพิ่มขึ้น ซึ่งมีผลมาจากสื่อเครือข่ายสังคมที่เป็นหนึ่งส่วนสำคัญที่ทำให้พฤติกรรมวัยรุ่นเปลี่ยนไป งาม เชื้อสถาปนศิริ (2558 อ้างถึงใน วรณโชค ไชยสะอาด, 2558) นักวิชาการสื่อสารสาธารณะ ได้แนะนำในการใช้สื่อออนไลน์ว่าควรใช้ภาษาสุภาพ โพสต์ถามตอบอย่างมีเหตุผล โดยอ้างอิงความรู้ที่เรียนมาและตั้งอยู่บนสมมติฐานความจริง รวมทั้งต้องเข้าใจว่าสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่อุดมปัญญาที่ต้องมีมารยาท ไม่ควรโพสต์ข้อความที่ไร้สาระ ยั่ว โดยไม่สนใจผู้อื่น หรือสร้างความเดือนร้อนให้กับผู้อื่น

การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นเรื่องสำคัญสำหรับเยาวชนในปัจจุบัน เนื่องจากผู้ที่รู้เท่าทันสื่อจะสามารถป้องกันตนเองจากการถูกจูงใจจากเนื้อหาของสื่อ สามารถวิเคราะห์เนื้อหาของสื่ออย่างมีวิจารณญาณ เพื่อให้สามารถควบคุมการตีความเนื้อหาของสื่อที่ดู ฟัง หรือมีปฏิสัมพันธ์ด้วย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย (2554) พบว่าผู้เรียนและเยาวชนไทยใช้เวลาจำนวนมากอยู่กับสื่อและสื่อก็มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนและเยาวชน สื่อบางสื่อนำเสนอเนื้อหาที่ดี มีประโยชน์ แต่บางสื่อก็นำเสนอเนื้อหาที่เกินจริง แต่งเติม สร้างภาพ หรือบิดเบือนความจริง ฉะนั้นจึงต้องมีการตั้งรับกับการนำเสนอของสื่อเหล่านั้นเพื่อจะช่วยเหลือเสริมสร้างภูมิคุ้มกันให้กับผู้เรียนและเยาวชนรุ่นใหม่ที่คุ้นเคยกับการใช้สื่อ ด้วยการให้ความรู้เกี่ยวกับแนวทางในการรู้เท่าทันสื่อและสร้างวัฒนธรรมในการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ คือรู้จักใช้ประโยชน์จากสื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง สังคม และประเทศชาติ ในขณะเดียวกันก็สามารถหลีกเลี่ยงและลดผลกระทบด้านลบจากการใช้สื่อ ผู้เรียนและเยาวชนควรจะต้องมีการเรียนรู้สื่อต่างๆ เพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของการแสพสื่อการเรียนรู้เพื่อการเท่าทันสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสื่อเครือข่ายสังคม ซึ่งอุษา บิ๊กกินส์ (2555) กล่าวว่าการให้การศึกษาเพื่อ

การรู้เท่าทันสื่อจะมีประสิทธิภาพสูงสุดกับผู้เรียนในช่วงอายุระหว่าง 9-12 ปี ซึ่งควรเป็นการรวมศักยภาพด้านต่างๆ (ทั้งความรู้ ทักษะ และ ทักษะคิด) ควรมีหลักสูตรที่ทำให้ผู้สอนได้สอนการรู้เท่าทันสื่อกับผู้เรียน ควรให้ความสำคัญกับการเรียนการสอนเน้นที่หลักสูตรการสอน มีการออกแบบเครื่องมือและกิจกรรมสร้างสรรค์ โดยอาศัยการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (โครงการวัยมันส์เท่าทันสื่อ, 2552) แต่เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีความสนใจและความสามารถในการสื่อสารที่ต่างกัน ผู้สอนจึงจำเป็นต้องใช้สื่อในการเรียนการสอนที่หลากหลาย เช่น การจัดกิจกรรมกลุ่มเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเป็นการฝึกการฟังและการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น การฝึกการนำเสนอผ่านการพูดหรือการเขียนเพื่อฝึกทักษะ การแสดงบทบาทสมมติเพื่อสร้างการรับรู้และเข้าใจบทบาทตนเองในฐานะผู้บริโภค หรือเพื่อการฝึกคิดวิเคราะห์และวิพากษ์วิจารณ์สื่อ ในประเทศไทยได้มีหน่วยงานที่ส่งเสริมและร่วมกันปลูกฝังเยาวชนให้รู้เท่าทันสื่อ อาทิเช่น สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย เป็นต้น

นอกจากนั้น สมาคมวางแผนครอบครัวแห่งประเทศไทยในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี (สำนักการลูกเสือยุวกาชาดและกิจการนักเรียน, 2559) ได้ให้ความสำคัญในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ โดยจัดทำหลักสูตรลูกเสือเสริมสร้างทักษะชีวิตที่มีการเรียนการสอนในเรื่องรู้เท่าทันสื่อ เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้ผู้เรียนและเยาวชนในสถานศึกษาด้วยกระบวนการลูกเสือ โดยเน้นให้ผู้เรียนและเยาวชนลงมือปฏิบัติด้วยตนเองในการทำกิจกรรมอย่างครบวงจร ตั้งแต่การศึกษาวิเคราะห์วางแผน ปฏิบัติตามแผน ประเมิน และปรับปรุงการจัดกิจกรรม รวมถึงการทำงานเป็นระบบ หมู่ตามกระบวนการลูกเสือซึ่งกิจกรรมดังกล่าวเป็นการพัฒนาความเป็นมนุษย์แบบองค์รวม ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา ทำให้ผู้เรียนและเยาวชนมีระเบียบวินัย มีจิตสำนึกในการทำ ความดีเพื่อทำประโยชน์ให้กับครอบครัว ชุมชนสังคม และประเทศชาติต่อไป

สำนักการลูกเสือยุวกาชาดและกิจการนักเรียน สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ จึงได้การขับเคลื่อนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้วยกระบวนการลูกเสือ โดยใช้หลักสูตรลูกเสือเสริมสร้างทักษะชีวิต (สำนักการลูกเสือยุวกาชาดและกิจการนักเรียน, 2559) และได้ออกแบบแผนการจัดกิจกรรมลูกเสือเสริมสร้างทักษะชีวิตบูรณาการกับกิจกรรมที่เสริมสร้างทักษะชีวิตเข้ากับวิธีการลูกเสือ คือการใช้ระบบหมู่หรือกลุ่มย่อย โดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและมีผู้สอนทำหน้าที่ช่วยเหลือและส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในกลุ่ม แนะนำ สั่งสอนและฝึกอบรมให้สามารถพึ่งตนเองได้ มีจิตอาสา รับผิดชอบ ต่อส่วนรวม ยึดมั่นในคำปฏิญาณและกฎของลูกเสือเสริมสร้างคุณค่าในตนเอง ซึ่งตามข้อบังคับของ คณะลูกเสือแห่งชาติ พ.ศ.2528 ได้กำหนดให้มีหลักสูตรและวิชาพิเศษและหลักสูตรลูกเสือเสริมสร้างทักษะชีวิต ประเภทลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้กำหนดให้

มีการเรียนการสอนในเรื่องความปลอดภัย ซึ่งประกอบด้วย 1) ภัยสังคมจากอินเทอร์เน็ต 2) เบื้องหลังภัยเดียว 3) รู้เท่าทันสื่อ และ 4) โฆษณาเป็นพิษ รวมด้วยเว็บไซต์ Boy Scouts of America (Boy Scouts of America, 2018) ได้ร่วมรณรงค์กิจกรรมที่ลูกเสือควรปฏิบัติต่อผู้อื่นตามกฎของลูกเสือในเรื่องต่างๆ โดยมีแนวคิดที่ว่าโลกดิจิทัลและชุมชนลูกเสือสามารถอยู่เคียงข้างกันได้สามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อช่วยประหยัดเวลาในการค้นคว้าเชื่อมต่อกับผู้อื่นๆ กับลูกเสือทั่วโลก รวมไปถึงการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ และการเฝ้าระวังภัยจากอินเทอร์เน็ต ได้แก่ Bullying Awareness, Cyber Safety, Cyberbullying เป็นต้น เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุลนอกจากมาตรฐานการเรียนรู้ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาและเป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนก็เป็นส่วนหนึ่งที่มุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพพัฒนาอย่างรอบด้านเพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เสริมสร้างให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย ปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม สามารถจัดการตนเองได้และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข ซึ่งกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสามารถแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

- 1) กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักตนเอง รู้รักษ์สิ่งแวดล้อม สามารถคิดตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา กำหนดเป้าหมาย วางแผนชีวิตทั้งด้านการเรียน ด้านอาชีพ สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม
- 2) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างด้านต่างๆ ให้แก่ผู้เรียน เช่น ความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกันเป็นทีม รู้จักการแก้ปัญหา มีการตัดสินใจที่เหมาะสม มีเหตุมีผล และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ได้แก่ (1) กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ผู้บำเพ็ญประโยชน์ (บพ.) ยุวกาชาด (ยว.) และนักศึกษาวิชาทหาร (รต.) (2) กิจกรรมชุมนุม และ (3) กิจกรรมเพื่อสังคมและบำเพ็ญประโยชน์ เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้บำเพ็ญประโยชน์ต่อโรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่นตามความสนใจ เพื่อแสดงถึงความรับผิดชอบ ความดีงาม ความเสียสละเพื่อส่วนรวม มีจิตสาธารณะ

ทั้งนี้ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ทก.) ได้ดำเนินโครงการส่งเสริมและพัฒนาการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสาร ได้แก่ กิจกรรมลูกเสือบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Cyber Scout) เพื่อสร้างและขยายเครือข่ายอาสาสมัครลูกเสือไซเบอร์ เป็นเครือข่ายสังคมที่แข็งแกร่งสนับสนุนความรักสามัคคีภายในชาติ เทิดทูนพิทักษ์รักษาไว้ซึ่งสถาบันพระมหากษัตริย์ ซึ่งได้ดำเนินการสัมมนาผู้บริหารสถานศึกษาและจัดพิธีลงนามบันทึกความร่วมมือระหว่าง ทก.กับสถานศึกษา จำนวน 88 แห่ง จัดอบรมแกนนำลูกเสือไซเบอร์ให้กับบุคลากรจากสถานศึกษาที่ได้รับการแต่งตั้งเป็นหน่วยลูกเสือไซเบอร์ จำนวน 200 คน และสัมมนาวิทยากรแกนนำลูกเสือไซเบอร์ จำนวน 387 คน เมื่อวันที่ 6 มีนาคม 2558

สังคมในปัจจุบันเป็นสังคมที่อยู่ในบริบทการสื่อสารยุคดิจิทัล เทคโนโลยีการสื่อสารที่มีความก้าวหน้าได้เปลี่ยนคุณลักษณะและขอบเขตของความเป็นพลเมืองให้เป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital

Citizenship) โดยหมายถึงพลเมืองที่สามารถจัดการกับการใช้เทคโนโลยีในการมีส่วนร่วมทางสังคม ด้านต่างๆ ได้อย่างสร้างสรรค์และมีความรับผิดชอบ ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนการปฏิรูปการสื่อสารยุคดิจิทัลในปัจจุบัน ดังนั้นการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลนอกจากจะต้องมีทักษะและความรู้ที่หลากหลายในการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์และช่องทางการสื่อสารประเภทต่างๆ เช่น Social Network (Facebook, Twitter, Instagram, Line) และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น (ชนัญสรุ อรณพ ณ อยุธยา, 2560) อย่างไรก็ตามทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตประจำวันไม่เพียงพอต่อคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์ หากแต่จะต้องใช้เทคโนโลยีดังกล่าวในทางที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคลอื่นและสังคม เช่น การเคารพสิทธิและหน้าที่ของผู้อื่น ตลอดจนมีพฤติกรรมในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีมารยาท อย่างเหมาะสม มีกฎกติกา มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนในเครือข่ายสังคม โดยไม่สร้างความเดือดร้อน ความรำคาญ ความเครียด ความกังวลใจ รวมถึงเป็นสาเหตุของปัญหาทางสภาพจิตของบุคคลอื่นและตัวเอง เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในสังคมดิจิทัล ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ (2561) กล่าวถึงมารยาทการใช้สื่อเครือข่ายสังคมไว้ดังนี้ 1) พิจารณาเรื่องที่โพสต์จะส่งผลเสียตามมาหรือไม่ เมื่อเรื่องราวดังกล่าวได้เผยแพร่ออกไปสู่วงกว้าง ซึ่งไม่ใช่เพียงเรื่องของมารยาท แต่เป็นเรื่องของการกระทบสิทธิของบุคคลอื่น 2) เมื่อต้องการสื่อสารระหว่างบุคคล ควรใช้ช่องทางการส่งข้อความส่วนตัว และหากมีการสื่อสารเนื้อหาที่พาดพิงบุคคลอื่น ควรพึงระวังการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เนื่องจากการทิ้งร่องรอยการสื่อสารทางดิจิทัลไว้ได้ 3) สื่อเครือข่ายสังคมไม่ใช่พื้นที่ที่เป็นส่วนตัว เพราะมีผู้อ่านจำนวนมากภายใต้เครือข่ายสังคม ควรโพสต์ข้อความ ภาพหรือสิ่งใดๆ ด้วยวิธีสุภาพ และไม่สร้างความเสียหายแก่ผู้อื่น 4) ไม่ใช่สื่อเครือข่ายสังคมเพื่อติดตามทวงหนี้สิน ให้บุคคลอื่นเกิดความอับอาย 5) การโพสต์ข้อความ ภาพหรือสิ่งอื่นใดที่มีความเกี่ยวข้องกับผู้อื่น จะต้องคำนึงถึงความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นด้วย 6) ควรมีมารยาทในการแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อเครือข่ายสังคมในพื้นที่การใช้บริการของบุคคลอื่น ควรแสดงความเห็นอกเห็นใจ หรือการสนับสนุนให้กำลังใจ 7) พิจารณาข่าวสารต่างๆ ก่อนว่าเป็นจริงหรือไม่หรือถ้าส่งต่อแล้วจะเกิดประโยชน์หรือไม่ 8) ในกรณีที่จะใช้ภาพหรือข้อมูลของผู้อื่น ควรขออนุญาตบุคคลนั้นเสียก่อนที่จะนำไปใช้ สิ่งนี้ถือเป็นมารยาทที่ควรพึงกระทำ เพราะหากถือวิสาสะนำไปใช้ในสถานการณ์ที่ไม่เหมาะสมอาจสร้างความเสียหายชื่อเสียงแก่บุคคลในภาพและเข้าข่ายการกระทำผิดอีกด้วย

การพัฒนาให้ผู้เรียนการรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคมและมารยาทในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมนั้นจำเป็นต้องมีต้นแบบให้ผู้เรียนเพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีในเรื่องดังกล่าว กระบวนการของความเป็นผู้นำก็เป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยเพิ่มศักยภาพในการทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคมอันจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นในสังคมดิจิทัล ประเวศ วะสี (2557) กล่าวว่าระบบการศึกษาเป็นระบบที่ใหญ่มากแต่เมื่อมุ่งที่ท่องวิชาจึงเสียของและเสียโอกาสไปมาก แต่ถ้า

ระบบการศึกษามุ่งสร้างบุคลิกของคนไทยที่พึงปรารถนา สำหรับประเทศไทยยุคใหม่ก็สามารถทำได้มาก และมีผลมหาศาล บุคลิกอย่างหนึ่งที่พึงปรารถนาก็คือ การเป็นผู้นำสำหรับประเทศไทยยุคใหม่ ทั้งนี้ควรทำทุกระดับการศึกษา ปัจจุบันประเทศไทยต้องการคนรุ่นใหม่ที่มีภาวะผู้นำเป็นกำลังสำคัญในการนำทิศทางประเทศให้อยู่รอดท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง สังคม และเศรษฐกิจ แต่สิ่งที่น่าเป็นห่วง คือ เด็กไทยรุ่นใหม่จำนวนมากไม่ต้องการเป็นผู้นำ เนื่องจากเคยชินกับการเป็นผู้ตามมากกว่า ซึ่งมีสาเหตุมาจากการเลี้ยงดูแบบประคบประหม่อมจากครอบครัว ระบบการศึกษาที่สร้างเด็กให้คิดตามมากกว่าคิดสร้างสรรค์ และหลักสูตรที่ใช้ในโรงเรียนขาดเนื้อหาที่สอนให้เด็กมีภาวะผู้นำ ดังนั้น ประเทศไทยอาจประสบปัญหา ขาดผู้ที่ต้องการเข้ามานำทิศทางประเทศในอนาคต การสร้างผู้นำจึงเป็นเรื่องใหญ่ที่ควรให้ความสำคัญ และต้องเริ่มพัฒนาผู้นำตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2551) ผู้นำควรมีคุณลักษณะบางประการที่ผู้อื่นมองแล้วเกิดการยอมรับไม่เพียงลักษณะภายนอก แต่รวมถึงความรู้ความสามารถภายในที่แสดงออกมาด้วย (Al-Jammal, 2015) การสอนทักษะการเป็นผู้นำสำหรับผู้เรียนเป็นส่วนสำคัญในการเลี้ยงดูและการศึกษาก็เป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้เรียน ความเป็นผู้นำจึงเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนทุกคน อย่างไรก็ตามทักษะการเป็นผู้นำไม่สามารถเรียนรู้ได้โดยการเรียนแบบเป็นทางการ เพราะบทเรียนเหล่านั้นสามารถอ่านและลืมนได้ง่าย ทำให้ความเป็นผู้นำจะไม่ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของผู้เรียน (Shinde, 2010 quote in Al-Jammal, 2015) วิธีในการสอนความเป็นผู้นำของผู้เรียนคือการจัดกิจกรรมหรือกิจกรรมนอกหลักสูตรเป็นประจำให้ผู้ปกครองและครูจัดกิจกรรมหลายอย่างเพื่อปลูกฝังคุณลักษณะและทักษะความเป็นผู้นำซึ่งจะไม่เพียงแต่สอนเกี่ยวกับความสำคัญของการเป็นผู้นำเท่านั้น แต่สอนทักษะที่ผู้นำควรปฏิบัติ กุลนรี ถนอมสุข (2551) ทำการวิเคราะห์อิทธิพลภาวะผู้นำของผู้สอนที่มีต่อนักเรียน มีองค์ประกอบ ดังนี้ 1) มีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ 2) สร้างแรงบันดาลใจ 3) กระตุ้นทางปัญญา 4) คำมั่นถึงความเป็นปัจเจกบุคคล เช่นเดียวกับงานวิจัยของกมลวรรณ เกษะนันท์ (2555) ได้ศึกษากลยุทธ์การพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหาร มีองค์ประกอบดังนี้ 1) มีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ 2) สร้างแรงบันดาลใจ 3) กระตุ้นทางปัญญา และ 4) คำมั่นถึงความเป็นปัจเจกบุคคล

การพัฒนาผู้เรียนให้มีความเป็นผู้นำจะต้องมีกระบวนการเรียนการสอนที่เป็นสิ่งสำคัญเพื่อจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและขยายความรู้ไปยังผู้อื่น ซึ่งในกระบวนการสืบสอบสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจโดยอาศัยกระบวนการกลุ่มและมีการถ่ายโอนการเรียนรู้ไปยังผู้อื่น Eisenkraft (2003 quoted in Jeff & Julie, 2013) กล่าวถึงกระบวนการสอนแบบสืบสอบ 7 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตรวจสอบความรู้เดิม (Elicitation Phase) ในขั้นนี้จะเป็นขั้นที่ผู้สอนจะตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงความรู้เดิมออกมา เพื่อผู้สอนจะได้รู้ว่าผู้เรียนแต่ละคนมีพื้นฐานความรู้เดิมเท่าไรจะได้วางแผนการสอนได้ถูกต้องและผู้สอนได้รู้ว่าผู้เรียนควรจะเรียนเนื้อหาใดก่อนที่จะเรียนในเนื้อหานั้นๆ 2) ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement Phase) เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนหรือ

เรื่องที่สนใจจากความสงสัยหรืออาจเริ่มจากความสนใจของตัวผู้เรียนเองหรือเกิดจากการอภิปรายภายในกลุ่ม เรื่องที่น่าสนใจอาจมาจากเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ในเวลานั้นหรือเป็นเรื่องที่เชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่ผู้เรียนเพิ่งเรียนรู้มาแล้ว ผู้สอนเป็นคนกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างคำถามกำหนดประเด็นที่ที่จะกระตุ้นโดยการเสนอประเด็นขึ้นก่อน แต่ไม่ควรบังคับให้ผู้เรียนยอมรับประเด็นหรือคำถามที่ผู้สอนกำลังสนใจเป็นเรื่องที่จะใช้ศึกษา 3) ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration Phase) ในขั้นนี้จะต่อเนื่องจากขั้นแรกความสนใจ ซึ่งเมื่อผู้เรียนทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามที่สนใจจะศึกษาอย่างถ่องแท้แล้วก็มีการวางแผนกำหนดแนวทางควรสำรวจตรวจสอบ ตั้งสมมุติฐาน กำหนดทางเลือกที่เป็นไปได้ ลงมือปฏิบัติเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ข้อสนเทศ หรือปรากฏการณ์ต่างๆ วิธีการตรวจสอบอาจทำได้หลายวิธี เช่น ทำการทดลอง ทำกิจกรรมภาคสนาม การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อช่วยสร้างสถานการณ์จำลอง (Simulation) การศึกษาหาข้อมูลจากเอกสารอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลอย่างเพียงพอที่จะใช้ในขั้นต่อไป 4) ขั้นอธิบาย (Explanation Phase) ในขั้นนี้เมื่อผู้เรียนได้ข้อมูลมาอย่างเพียงพอจากการสำรวจตรวจสอบแล้ว จึงนำข้อมูล ข้อสนเทศที่ได้มาวิเคราะห์ แปลผล สรุปผล และนำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบต่างๆ เช่น บรรยายสรุป สร้างแบบจำลองทางคณิตศาสตร์ หรือรูปวาด สร้างตาราง ฯลฯ การค้นพบในด้านนี้อาจเป็นไปได้หลายทาง เช่น สนับสนุนสมมุติฐานที่ตั้งไว้โต้แย้งกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ หรือไม่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ได้กำหนดไว้ แต่ผลที่ได้จะอยู่ในรูปใดก็สามารถสร้างความรู้และช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ 5) ขั้นขยายความคิด (Expansion Phase/Elaboration Phase) เป็นการนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือแนวคิดที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติม หรือนำแบบจำลองหรือข้อสรุปที่ไปใช้อธิบายสถานการณ์หรือเหตุการณ์อื่นๆ ถ้าใช้อธิบายเรื่องต่างๆ ได้มากก็แสดงว่าข้อจำกัดน้อย ซึ่งก็จะช่วยให้เชื่อมโยงกับเรื่องราวต่างๆ และทำให้เกิดความรู้ลึกกว้างขวางขึ้น 6) ขั้นประเมินผล (Evaluation Phase) ในขั้นนี้เป็นการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ว่าผู้เรียนมีความรู้อะไรบ้าง อย่างไร และมากน้อยเพียงใด จากขั้นนี้จะนำไปสู่การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในด้านอื่นๆ และ 7) ขั้นนำความรู้ไปใช้ (Extension Phase) ในขั้นนี้เป็นที่ผู้สอนจะต้องมีการจัดเตรียมโอกาสให้ผู้เรียนได้นำสิ่งที่ได้เรียนมาไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ผู้สอนจะเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปสร้างเป็นความรู้ที่เรียกว่า “การถ่ายโอนการเรียนรู้” งานวิจัยของอุทุมพร ชื่นวิญญา (2554) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ผสมผสานรูปแบบ INFOHIO DIALOGUE และกระบวนการการเรียนรู้แบบสืบสอบเพื่อเสริมสร้างการรู้สารสนเทศของผู้เรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้แก่ 1) กระตุ้นด้วยสิ่งเร้า 2) แสวงหาสารสนเทศ 3) ขยายความรู้ 4) สะท้อนความรู้ 5) ประเมิน 6) ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก สอดคล้อง โดยมีขั้นตอนการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน อทิติย์ ชูตระกูลวงศ์ (2556) ทำการศึกษาผลของการเรียนการสอนแบบสืบสอบโดยใช้คำถามตามการจำแนกประเภทวัตถุประสงค์ทางการศึกษาของบลูมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฟิสิกส์และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นผสมผสานของนักเรียน

มัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า 1) นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ฟิสิกส์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ฟิสิกส์สูงกว่านักเรียนกลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นผสมผสานหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นผสมผสานสูงกว่านักเรียนกลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และญาติ นานาแกมพลอย (2555) ทำการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้บนสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการสืบสอบแบบขึ้นชมจากกรณีตัวอย่างที่มีต่อทักษะการคิดขั้นสูงด้านการดำเนินชีวิตและเพื่อวิเคราะห์เครือข่ายสังคมออนไลน์จากกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยการสืบสอบแบบขึ้นชมจากกรณีตัวอย่างของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผู้เรียนที่เรียนจากกิจกรรมการเรียนรู้บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยการสืบสอบอย่างขึ้นชมจากกรณีตัวอย่างมีทักษะการคิดขั้นสูงด้านการดำเนินชีวิตก่อนเรียนและหลังเรียน

การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ก็เป็นการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่ผสมผสานวิธี โดยในปัจจุบันผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดประสบการณ์ร่วมกันระหว่างทั้งการเรียนรู้ในห้องเรียนและการเรียนรู้ออนไลน์ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยดำเนินการทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ทุกแห่งทั้งในและนอกชั้นเรียนซึ่งเหมาะกับการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 Stacey and Gerbic (2007) ได้ศึกษาเรื่องการสอนเพื่อการเรียนแบบผสมผสาน และมุมมองด้านการวิจัยจากนักศึกษากายในมหาวิทยาลัยและทางไกล ซึ่งพบว่าการสอนที่ใช้แนวคิดเรื่องการเรียนรู้แบบผสมผสานอย่างมีประสิทธิภาพจำเป็นต้องมีการออกแบบและการเตรียมการสอนอย่างรอบคอบ โดยผู้สอนจะต้องมีบทบาทสำคัญในการออกแบบเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่มีประสิทธิภาพ ผู้สอนจะต้องมีกลยุทธ์ในการสอนที่ตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างความเป็นอยู่ทางสังคมและความรู้สึกของผู้เรียนเมื่อเรียนบนออนไลน์ โดยกล่าวอีกว่าการใช้เทคโนโลยีจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น Singh (2003) ได้ทำการศึกษามุมมองของการเรียนรู้แบบผสมผสานและจำลองสร้างการเรียนรู้แบบผสมผสานที่เหมาะสม เพื่อเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียน พบว่าปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กันและพึ่งพาอาศัยกัน ทำให้สามารถออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบผสมผสานได้อย่างมีความหมาย คือ 1) สถาบัน (Institutional) 2) จิตวิทยาการสอน (Pedagogical) 3) เทคโนโลยี (Technological) 4) การออกแบบส่วนต่อประสาน (Interface Design) 5) การประเมินผล (Evaluation) 6) การบริหารจัดการ (Management) 7) การสนับสนุนทรัพยากร (Resource support) และ 8) จริยธรรม (Ethical) การเรียนรู้แบบผสมผสานจะช่วยผสมผสานสื่อหลายรูปแบบที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมซึ่งกันและกันรวมถึงส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้และการประยุกต์ใช้การเรียนรู้ การเรียนรู้แบบผสมผสานจะไม่ใช้แค่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบครั้งเดียว

แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้เรียนมีทางเลือกในการใช้สื่อการเรียนรู้ได้มากขึ้น และ Brodersen (2017) ได้ทำการศึกษาเรื่องโปรแกรมการเรียนรู้แบบออนไลน์และแบบผสมผสานเพื่อเป็นตัวเลือกในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ซึ่งในโปรแกรมการเรียนรู้จะมีการเรียนบนออนไลน์ เพื่อประเมินความรู้และทักษะของนักเรียน และสามารถตรวจสอบความคืบหน้าในการเรียนของผู้เรียน อีกทั้งสามารถปรับเนื้อหาในระดับง่ายในการเรียนการสอนต่อความต้องการของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านเนื้อหาออนไลน์ได้อย่างคล่องตัว ทำให้ผู้เรียนมีเวลาเพียงพอในการเรียนรู้ การศึกษาเนื้อหา โดยส่วนใหญ่จะใช้กลยุทธ์การเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับเนื้อหาและได้รับความรู้ ผู้เรียนสามารถปรับให้เหมาะสมกับความสนใจของผู้เรียนและทักษะทางวิชาการ

จากความสำคัญ องค์ความรู้โดยรวมและปัญหาการพัฒนาภาวะผู้นำของลูกเสือที่ได้กล่าวมานั้น นำมาสู่ความสำคัญของการวิจัยครั้งนี้ โดยงานวิจัยนี้ได้ขยายขอบเขตการศึกษาจาก Boy Scouts of America และ โครงการลูกเสือเสริมสร้างทักษะชีวิต โดยมีลูกเสือซึ่งได้ชื่อว่าเป็นผู้ที่บำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม เป็นผู้ทำหน้าที่ริเริ่มจุดประกายให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ เครือข่ายสังคม ผู้สอนจะเป็นผู้ให้การสนับสนุนการให้ความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการสร้างการรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคม เพื่อให้ลูกเสือกลุ่มนี้ได้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการเสริมสร้างศักยภาพของตนเองให้รู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคมอย่างแข็งแกร่ง ทั้งนี้ เพื่อให้งานวิจัยมีความยั่งยืนได้ การดำเนินงานจะต้องขยายผลไปสู่ผู้เรียนในโรงเรียนด้วยกระบวนการทางลูกเสือ คือระบบหมู่หรือกลุ่มย่อย เช่น กลุ่มทำสื่อต่าง ๆ กลุ่มถ่ายภาพเล่าเรื่อง กลุ่มประชาสัมพันธ์ เป็นต้น มีรูปแบบการทำงานลักษณะเครือข่าย และใช้กระบวนการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน ซึ่งเป็นการเรียนการสอนที่จัดประสบการณ์ระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียน (Face-to-Face) และการเรียนรู้ออนไลน์เข้าด้วยกัน ผสมกับขั้นตอนการเรียนรู้แบบสืบสอบ 7 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตรวจสอบความรู้เดิม 2) ขั้นสร้างความสนใจ 3) ขั้นสำรวจและค้นหา 4) ขั้นอธิบาย 5) ขั้นขยายความคิด 6) ขั้นประเมินผล และ 7) ขั้นนำความรู้ไปใช้ รวมไปถึงการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้การสนับสนุนในรูปแบบต่างๆ เช่น ให้คำแนะนำให้การสนับสนุนงบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ สถานที่ ฯลฯ เพื่อให้ลูกเสือมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสูงขึ้น มีพฤติกรรมในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีมารยาทอย่างเหมาะสมปลอดภัย มีกฎกติกา ความเป็นส่วนตัวของบุคคล รวมถึงการใช้ถ้อยคำที่สุภาพในเครือข่ายสังคม โดยมีกระบวนการของความเป็นผู้นำในการกระตุ้นและแนะนำให้ผู้อื่นเกิดความตระหนักในด้านการใช้เครือข่ายสังคมและมีมารยาทในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมในทางที่เกื้อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคลอื่นและสังคม และเกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมดิจิทัลที่ดีขึ้น ทั้งนี้ ลูกเสือจะได้ใช้ความเป็นภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลในการเชื่อมร้อยเครือข่ายให้ยั่งยืนเป็นงานวิจัยต้นแบบ

ต่อไป ดังนั้น จึงนำไปสู่การศึกษาวิจัยที่มุ่งตอบโจทย์ เพื่อหาคำตอบที่จะนำไปขยายองค์ความรู้ และนำไปเพื่อการปฏิบัติต่อไป

คำถามการวิจัย

1. รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ คอรัมมิ่งค์ประกอบ และขั้นตอนอะไรบ้าง
2. ลูกเสือที่ได้เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานมีพัฒนาการในเรื่องภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนและหลังเรียนต่างกันอย่างไร
3. ความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่มีต่อภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

สมมุติฐานการวิจัย

ลูกเสือที่ได้เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสูงขึ้นกว่าก่อนการเรียนด้วยรูปแบบฯ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อ ส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ มีขอบเขตการวิจัยดังนี้

1. ประชากรในการวิจัยครั้งนี้คือ ลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ที่กำลังศึกษาอยู่ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ ปีการศึกษา 2562
2. ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ที่กำลังศึกษาอยู่ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เจาะจงจากโรงเรียนที่ตรงตาม หลักเกณฑ์ในการพิจารณาจะต้องเป็นโรงเรียนที่มีคุณสมบัติดังนี้ 1) เป็นโรงเรียนต้นแบบลูกเสือของสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ 2) เป็นโรงเรียนที่มีความเคลื่อนไหวของกิจกรรมลูกเสือเชิงประจักษ์อย่างต่อเนื่อง 3) เป็นโรงเรียนที่มี

ผู้กำกับลูกเสือดีเด่นเป็นระยะเวลาติดต่อกัน ได้ลูกเสือ และ 4) โรงเรียนที่มีการใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ จำนวน 64 คน

3. ตัวแปรต้น : รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน

4. ตัวแปรตาม : ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

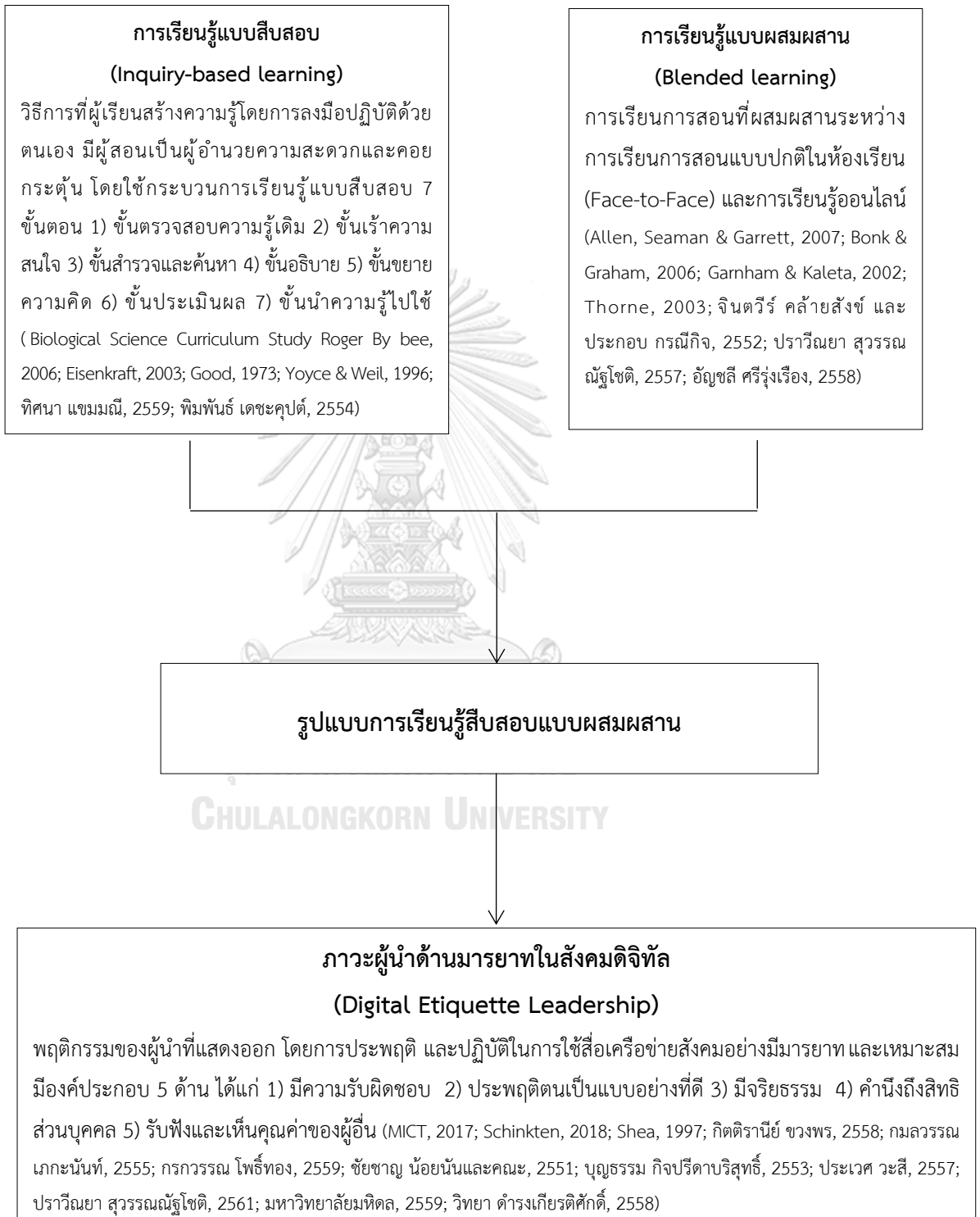
6. ระยะเวลาในการทำวิจัย : จำนวน 8-10 สัปดาห์

7. ขอบเขตด้านเนื้อหา : เรื่องการรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคม (Social Media Literacy) โดยสอดคล้องกับคู่มือการจัดกิจกรรมลูกเสือเสริมสร้างทักษะชีวิต ประเภทลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ที่ได้ ออกแบบแผนการจัดกิจกรรมลูกเสือเสริมสร้างทักษะชีวิตบูรณาการกับกิจกรรมที่เสริมสร้างทักษะชีวิตเข้ากับวิธีการลูกเสือซึ่งตามแผนการจัด ของคณะลูกเสือแห่งชาติได้กำหนดให้มีการเรียนการสอน ในเรื่องรู้เท่าทันสื่อ และมารยาทในสังคมดิจิทัล



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

กรอบแนวคิดของการวิจัย



คำอธิบายกรอบแนวคิดการวิจัย

การเรียนรู้แบบสืบสอบ หมายถึง วิธีการที่ผู้เรียนสร้างความรู้โดยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและคอยกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดกระบวนการทางความคิดในการแสวงหาความรู้ การสังเกต และสรุป อย่างมีเหตุผลด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบสืบสอบ 7 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตรวจสอบความรู้เดิม (Elicitation Phase) 2) ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement Phase) 3) ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration Phase) 4) ขั้นอธิบาย (Explanation Phase) 5) ขั้นขยายความคิด (Expansion Phase/Elaboration Phase) 6) ขั้นประเมินผล (Evaluation Phase) และ 7) ขั้นนำความรู้ไปใช้ (Extension Phase) (Biological Science Curriculum Study Roger By bee, 2006; Eisenkraft, 2003 quoted in Jeff & Julie, 2013); (Good, 1973 อ้างถึงใน อุทุมพร ชื่นวิญญา, 2554); (Yoyce & Weil, 1996 อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2559); พิมพันธ์ เดชะคุปต์, 2554))

การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) หมายถึง กระบวนการเรียนการสอนที่มีการเรียนการสอนแบบปกติในห้องเรียน (Face-to-Face) ผู้เรียนและผู้สอนต่างมีปฏิสัมพันธ์และได้รับประสบการณ์ตรงซึ่งกันและกัน และการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยการเสริมประสบการณ์ทางการเรียน ซึ่งในปัจจุบันผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดประสบการณ์ ร่วมกันระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนและการเรียนรู้ออนไลน์ เป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสานวิธีทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ทุกแห่งทั้งในและนอกชั้นเรียน และช่วยเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น (Allen, Seaman & Garrett, 2007; Bonk & Graham, 2006; Garnham & Kaleta, 2002 อ้างถึงใน หริลักษณ์ บานชื่น, 2549); Thorne, 2003; (จินตวีร์ คล้ายสังข์ และ ประกอบ กรณกิจ, 2552 อ้างถึงใน ธีระศาสตร์ อายุเจริญ, 2557); ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ, 2557; อัญชลี ศรีรุ่งเรือง, 2558)

ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette Leadership) คือ พฤติกรรมของผู้นำที่แสดงออก โดยการประพฤติและปฏิบัติในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมอย่างมีมารยาทและเหมาะสม เพื่อเป็นแบบอย่างต่อผู้อื่น ซึ่งก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีและถูกต้องในสังคมดิจิทัล ซึ่งมีองค์ประกอบ 5 ด้าน ดังนี้

1. มีความรับผิดชอบ มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนในสื่อสังคมออนไลน์ โดยคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมที่เกิดจากการกระทำของตนเอง
2. ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี เป็นแบบอย่างที่ดีของผู้อื่น รู้จักกาลเทศะ ประพฤติตนอย่างเหมาะสมในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม
3. มีจริยธรรม ในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้องชอบธรรม ไม่ทำผิดกฎหมาย หรือผิดศีลธรรม มีวินัยตามกฎหมายที่วางไว้

4. คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น คำนึงถึงความปลอดภัยทั้งต่อตนเองและผู้อื่นในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม

5. รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น การให้เกียรติและใช้ข้อความที่สุภาพในการสื่อสารกับผู้อื่น บนสื่อเครือข่ายสังคม และให้ความช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจ

(MICT, 2017; Schinkten, 2018; Shea, 1997; กิตติรานีย์ ขวงพร, 2558; กมลวรรณ เกษะนันท์, 2555; กรกรวรรณ โพธิ์ทอง, 2559; ชัยชาญ น้อยนันทและคณะ, 2551; บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2553; ประเวศ วะสี, 2557; ปราวินยา สุวรรณณัฐโชติ, 2561; มหาวิทยาลัยมหิดล, 2559; วิชา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2558)

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน หมายถึง การเรียนการสอนโดยจัดประสบการณ์ร่วมกันระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียน (Face-to-Face) และการเรียนรู้ออนไลน์เข้าด้วยกัน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบสืบสอบซึ่งเป็นวิธีการที่ผู้เรียนสร้างความรู้โดยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและคอยกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดกระบวนการทางความคิดในการแสวงหาความรู้ การสังเกต และสรุปอย่าง มีเหตุผลด้วยตนเอง

มารยาทในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette) หมายถึง พฤติกรรมอันพึงปฏิบัติในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมอย่างมีมารยาท เหมาะสม เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในสังคมดิจิทัล

ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette Leadership) พฤติกรรมของผู้นำที่แสดงออก โดยการประพฤติ และปฏิบัติในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมอย่างมีมารยาทและเหมาะสม มีองค์ประกอบ 5 ด้าน ได้แก่ 1) มีความรับผิดชอบ 2) ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี 3) มีจริยธรรม 4) คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล และ 5) รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบทดสอบด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล และแบบประเมินตนเองด้านภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลประเมินผลผู้เรียนก่อนและหลังใช้รูปแบบการเรียนรู้ อีกทั้งใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามในเรื่องความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

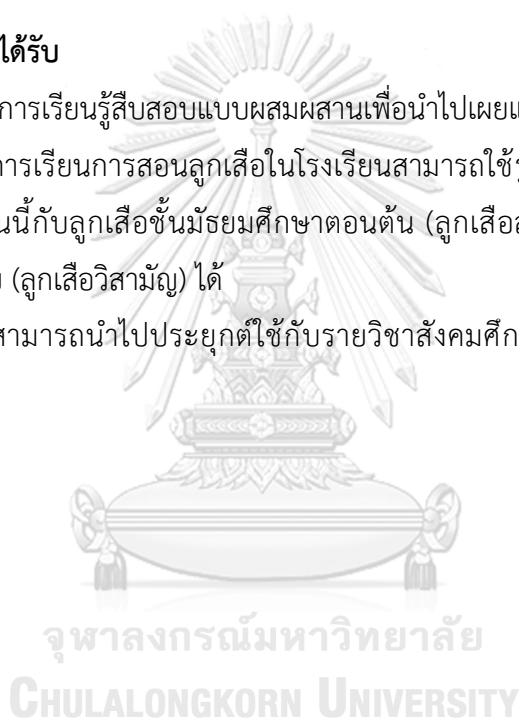
สื่อเครือข่ายสังคม หมายถึง สื่อดิจิทัลหรือซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารแบบสองทาง โดยอาศัยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต มีคุณสมบัติในการแบ่งปันเนื้อหา ข้อมูล ข่าวสาร ประสบการณ์และพูดคุยให้ผู้ใช้ในโลกออนไลน์ในเครือข่ายของตนได้รับรู้ ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง กับคนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพรวมถึงการใช้ประโยชน์ร่วมกัน โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อการนำเสนอข้อมูล การแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นต่างๆ ระหว่างผู้ใช้ด้วยกันเอง ได้แก่ เฟสบุ๊ก (Facebook) อินตาแกรม (Instagram) ไลน์ (Line) ทวิตเตอร์ เป็นต้น

การรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคม (Social Media Literacy) หมายถึง ผู้ใช้สื่อเข้าใจในสิ่งที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อเครือข่ายสังคม วิเคราะห์ตีความเนื้อหาสาระที่แฝงอยู่ในสื่อเครือข่ายสังคม และตระหนักต่อผลกระทบของสื่อเครือข่ายสังคม ทำให้สามารถใช้สื่อเครือข่ายสังคมในทางสร้างสรรค์และเกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

ลูกเสือ หมายถึง ลูกเสือ และเนตรนารีสามัญรุ่นใหญ่ที่กำลังศึกษาอยู่ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการเป็นผู้เรียนชายหรือหญิงที่มีอายุระหว่าง 13 – 16 ปี และกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่กำลังศึกษาใน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อนำไปเผยแพร่และใช้ประโยชน์ต่อไป
2. หลักสูตรการเรียนการสอนลูกเสือในโรงเรียนสามารถใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้นนี้กับลูกเสือชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่) หรือลูกเสือชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ลูกเสือวิสามัญ) ได้
3. โรงเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาสังคมศึกษา หน้าทีพลเมืองเพื่อพัฒนา นักเรียนในโรงเรียนได้



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อภาวะผู้นำด้านมารยาท ในสังคมดิจิทัลของลูกเสือ” ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องประมวลได้โดยแบ่งออกเป็นดังนี้

ตอนที่ 1 การรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคม (Social Media Literacy)

1.1 การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

1.2 การรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคม (Social Media Literacy)

1.3 การจัดการเรียนการสอนในกระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

1.4 แนวคิดทฤษฎีโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิสต์ (Social Constructivist)

ตอนที่ 2 การพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำ

ตอนที่ 3 รูปแบบการเรียนการสอน

3.1 การเรียนรู้แบบสืบสอบ

3.1.1 การเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry Learning)

3.1.2 ขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้แบบสืบสอบ

3.2 การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

3.2.1 การเรียนรู้แบบผสมผสาน

3.2.2 ขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสาน

ตอนที่ 4 การเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship)

ตอนที่ 5 ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette Leadership)

5.1 ภาวะผู้นำ (Leadership)

5.2 วิธีการและเครือข่ายการสร้างผู้นำ

5.3 การพัฒนาภาวะผู้นำของผู้เรียน

5.4 มารยาทในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette)

5.5 การวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

ตอนที่ 6 แนวคิดเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน

6.1 คอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน

6.2 เครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้

ร่วมกัน

ตอนที่ 7 ลูกเสือ (Boy Scout)

ตอนที่ 1 การรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคม (Social Media Literacy)

1.1 การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

ความหมายของ “การรู้เท่าทันสื่อ” ได้มีองค์กรต่างๆ ที่ทำงานด้านการรู้เท่าทันสื่อและนักวิชาการได้ให้คำจำกัดความนิยามที่หลากหลายและแตกต่างกัน ดังนี้

Potter (2014) ผู้เขียนหนังสือ Media Literacy นิยามการรู้เท่าทันสื่อว่าเป็นมุมมองของบุคคลที่ก่อร่างขึ้นจาก 3 ส่วน ได้แก่ โครงสร้างความรู้ การใช้เครื่องมือ และความตั้งใจในการเปิดรับสื่อและแปลความหมายสารในสื่อที่บุคคลเปิดรับ โดยบุคคลผู้รู้เท่าทันสื่อจะใช้โครงสร้างความรู้ของตัวเองในการตีความสาร ซึ่งเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการสร้างความรู้ของผู้รู้เท่าทันสื่อคือทักษะ 7 ประการ ประกอบด้วย การวิเคราะห์ (analysis) การประเมิน (evaluation) การจำแนกกลุ่ม (grouping) การใช้เหตุผลแบบอุปนัย (induction) การใช้เหตุผลแบบนิรนัย (deduction) การสังเคราะห์ (synthesis) และการสรุปสาระสำคัญ (abstracting)

ทั้งนี้ โครงสร้างความรู้ที่จำเป็นต่อการรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วยความรู้ใน 5 ด้าน คือ ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของสื่อ (media effects) เนื้อหาสื่อ (media content) อุตสาหกรรมสื่อ (media industries) โลกแห่งความเป็นจริง (real world) และรู้จักตนเอง (the self) (Potter, 2014)

Buckingham (2003) กล่าวว่าความสามารถของการรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง การมีทักษะ 3 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึง (access) คือ ความสามารถในการแสวงหาเนื้อหาของสื่อที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้รับสารเอง การเข้าใจ (understand) และการสร้างสรรค์ (create) และยังเห็นว่าความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อที่ควรเป็นสิ่งที่พัฒนามาอย่างสัมพันธ์กับเทคโนโลยีของสื่อใหม่และเทคโนโลยีของสื่อเก่า

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม (กสทช.) (2557) อธิบายว่า การรู้เท่าทันสื่อ คือ ทักษะ หรือ ความสามารถในการใช้สื่ออย่างรู้ตัว และใช้สื่ออย่างตื่นตัว โดยขยายความการใช้สื่ออย่างรู้ตัวว่าเป็นความสามารถตีความ วิเคราะห์ แยกแยะ เนื้อหาสาระของสื่อ สามารถโต้ตอบได้อย่างมีสติและรู้ตัว รวมทั้งสามารถตั้งคำถามว่าสื่อผู้สร้างขึ้นได้อย่างไร ส่วนการใช้สื่ออย่างตื่นตัว เป็นการเปลี่ยนจากฝ่ายตั้งรับเป็นฝ่ายรุก โดยการแสวงหาข้อมูลข่าวสาร เข้าถึงสื่อที่หลากหลายและมีคุณภาพ รวมถึงสามารถใช้สื่อให้เกิดประโยชน์

เยาวภา บัวเวช และมาริษา สุจิตวนิช (2558) การรู้เท่าทันสื่อ คือ การที่บุคคลมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร (access) ที่ตนต้องการมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ (analysis) วิพากษ์ (critical) มีความสามารถในการทำความเข้าใจ ตีความเนื้อหาสาระ (understand) ประเมินสาร (evaluate) และสามารถสร้างสรรค์/ผลิต (create/produce) สารในรูปแบบต่าง ๆ ภายใต้บริบทที่หลากหลาย ทั้งนี้การรู้เท่าทันสื่อจะสามารถเกิดขึ้นได้นั้นมาจากการก่อร่างของ

องค์ประกอบ 3 ส่วนได้แก่ โครงสร้างความรู้ การใช้เครื่องมือ และความตั้งใจในการเปิดรับสื่อและแปลความหมายสารในสื่อที่บุคคลเปิดรับ โดยโครงสร้างความรู้ที่จำเป็นสำหรับการรู้เท่าทันสื่อนี้ประกอบด้วย ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของสื่อ (media effects) เนื้อหาสื่อ (media content) อุตสาหกรรมสื่อ (media industries) โลกแห่งความเป็นจริง (real world) และรู้จักตนเอง (the self) ส่วนเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการสร้างความรู้ของผู้รู้เท่าทันสื่อก็มีรูปแบบที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น การวิเคราะห์ (analysis) การประเมิน (evaluation) การจำแนกกลุ่ม (grouping) การใช้เหตุผลแบบอุปนัย (induction) การใช้เหตุผลแบบนิรนัย (deduction) การสังเคราะห์ (synthesis) และการสรุปสาระสำคัญ (abstracting)

นิธิตา วิวัฒน์พาณิชย์ (2558) การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์เป็นความสามารถที่ผู้ใช้สื่อแสดงออกถึง ความตระหนักต่อผลกระทบของสื่อเครือข่ายสังคมสามารถเข้าใจในสิ่งที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อสังคม ออนไลน์ สามารถวิเคราะห์ตีความเนื้อหาสาระที่แฝงอยู่ในสาร สามารถประเมินคุณค่าสารในสื่อเครือข่ายสังคมสามารถใช้สื่อเครือข่ายสังคมให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมตลอดจนสามารถนำเสนอ หรือเผยแพร่ข้อมูลในมิติผู้สร้างสรรค์เนื้อหาให้ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย

1.1.1 มิติการรู้เท่าทันสื่อ

Potter (2014) ระบุว่า การรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วย 4 มิติ ได้แก่

1. มิติทางด้านการรับรู้ (cognitive dimension) เป็นความสามารถของบุคคลในการเข้าใจตั้งแต่ สัญลักษณ์ที่ง่าย ๆ ไปจนถึงประเด็นที่มีความสลับซับซ้อน

2. มิติทางด้านอารมณ์ (emotional) เป็นความสามารถของบุคคลในการจำแนกสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่สื่อใช้ในการกระตุ้นอารมณ์และความรู้สึกแต่ละอย่างได้ โดยรู้ว่าผู้ผลิตสื่อนั้นต้องการกระตุ้นให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกอะไร รวมถึงการที่ผู้รับสารสามารถใช้สื่อเพื่อปรับอารมณ์ความรู้สึกของตนเองได้ตามความปรารถนา

3. มิติทางด้านสุนทรีย์ (aesthetic dimension) เป็นความสามารถของบุคคลที่จะเสพความสุข เข้าถึงหรือเห็นคุณค่าที่อยู่ในสารด้วยมุมมองทางศิลปะ ซึ่งเป็นความสามารถที่เกิดจากการ เข้าใจทักษะที่ใช้ในการผลิตเนื้อหาของสื่อต่าง ๆ

4. มิติทางด้านจริยธรรม (moral dimension) เป็นความสามารถของบุคคลที่ล่วงรู้หรือตีความ ค่านิยมที่แฝงอยู่ในสารได้ แม้ว่าความรู้เท่าทันสื่อจะเป็นสิ่งที่ผู้รับสารแต่ละคนมีอยู่แล้ว กระนั้นความรู้เท่าทันสื่อของแต่ละคนย่อมมีไม่เท่ากัน

1.1.2 ระดับของการรู้เท่าทันสื่อ

ระดับของการรู้เท่าทันสื่อ โดยจำแนกความรู้เท่าทันสื่อที่ทำให้ประชาชนทุกกลุ่มอายุมีพลังอำนาจทางสื่อ (media empower) ออกเป็น 3 ระดับ ดังต่อไปนี้

1. การเป็นผู้ตระหนักในความสำคัญของการเลือกและจัดสรรเวลาที่ใช้กับสื่อ
2. การเรียนรู้ทักษะการดูอย่างพินิจพิจารณา เรียนรู้ที่จะวิเคราะห์และตั้งคำถามถึงสิ่งที่อยู่ภายในกรอบว่า สื่อถูกสร้างขึ้นอย่างไรและสิ่งไหนที่ไม่ควรเชื่อ ทักษะการดูอย่างพินิจพิจารณานี้สามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุดจากชั้นเรียนที่ใช้หลักการตั้งคำถาม การทำกิจกรรมกลุ่มที่มีปฏิสัมพันธ์ รวมถึงการสร้างเนื้อหาสื่อของตนเอง
3. ชั้นการวิเคราะห์สื่อมวลชนในเชิงสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ เป็นการสำรวจประเด็น เกี่ยวกับ ใครผลิตสื่อ และวัตถุประสงค์ในการผลิต ซึ่งสามารถนำไปสู่การสร้างเวทีทางสังคม เพื่อคัดค้านหรือเรียกร้องให้แก้ไขนโยบายสาธารณะหรือการดำเนินงานขององค์กร

จากการวิเคราะห์ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และบริโภคสื่ออย่างชาญฉลาด ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งเนื่องจากในปัจจุบันวิถีชีวิตของเราถูกแวดล้อมไปด้วยสื่อหลากหลายชนิด ประสบการณ์มากมายไม่ได้เกิดขึ้นโดยตรงกับผู้รับสาร แต่ผู้รับสารรับรู้ประสบการณ์เหล่านั้นผ่านกระบวนการสร้างสรรค์โดยสื่อ ทำให้สามารถใช้ประโยชน์จากสื่อได้ หรือมองเห็นสิ่งที่เป็นโทษจากสื่อ และรู้จักหลีกเลี่ยงที่จะเชื่อ หรือเลียนแบบตามสิ่งที่สื่อนำเสนอได้

1.2 การรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคม (Social Media Literacy)

ปราวีณา สุวรรณณัฐโชติ (2561) เทคโนโลยีเครือข่ายสังคม มีรูปแบบและลักษณะการสื่อสารที่หลายหลายและซับซ้อน ผู้ใช้เทคโนโลยีจำเป็นต้องรู้เท่าทันเทคโนโลยี โดยเฉพาะขีดความสามารถที่เทคโนโลยีมีต่อรูปแบบการสื่อสาร ซึ่งอาจทำให้ผู้ใช้พลาดพลั้งต่อการสื่อสารแบบต่างๆ ที่ซ่อนอยู่ในเทคโนโลยีเครือข่ายสังคมได้ เช่นการกำหนดผู้ที่จะเข้าถึงข้อความที่ได้โพสต์ไว้ในลักษณะของผู้อ่านเท่านั้น หรือผู้ที่จะสามารถอ่านและส่งต่อแบ่งปันต่อไปได้ อันอาจทำให้ข้อความภาพ หรือสิ่งอื่นใดที่ได้เผยแพร่ไว้กลายเป็นการสื่อสารแบบสาธารณะจนยากจะควบคุม

การใช้สื่อเครือข่ายสังคมเป็นช่องทางในการสื่อสาร และทำให้มีผู้รับสารมากกว่ากลุ่มเป้าหมายมากขึ้น กลุ่มผู้รับสารเหล่านั้นก็จะรับสารไป อีกทั้งยังเป็นการรับสารที่แปลความหมายเป็นตามแต่ความเข้าใจของตนเอง โดยไม่ทราบพื้นฐานภูมิหลังหรือบริบทที่แท้จริงของการสื่อสารนั้นๆ จะเห็นได้ว่าการแปลความหมายของผู้รับสารอื่นๆ ที่ไม่ได้เป็นกลุ่มเป้าหมายโดยตรงนั้น ยากต่อการควบคุมประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการแปลความ เพราะขึ้นอยู่กับความรู้ ทักษะคิด ประสิทธิภาพของแต่ละคน

สื่อเครือข่ายสังคม ทำให้เราได้มีโอกาสรับรู้ข้อมูลข่าวสารส่วนบุคคลของเพื่อน คนรู้จัก หรือบุคคลอื่นๆ ที่มีชื่อเสียงมากยิ่งขึ้น สื่อเครือข่ายสังคมที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน ได้แก่ เฟสบุ๊ก (Facebook) อินตา-แกรม (Instagram) ซึ่งเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ช่วยให้เราเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล

(Self-Disclosure) ให้ผู้อื่นทราบข้อมูลชีวิตส่วนตัวที่แสดงความเป็นตัวตนได้ และด้วยการออกแบบของเทคโนโลยีประเภทนี้ ทำให้เราสามารถมีโอกาสแสดงความคิดเห็นก้าวท้าวในชีวิตส่วนตัวผู้อื่นนั้น ไม่ใช่มารยาทที่พึงกระทำ ดังข่าวที่พบเห็นบ่อยครั้ง แต่ผู้กระทำดังกล่าวกลับมีผู้สนับสนุนด้วยการอ้างว่า “เมื่อเขียนและเผยแพร่เรื่องราวของตนผ่านสื่อเครือข่ายสังคมแบบเปิดสาธารณะ เท่ากับว่าเรื่องนั้นไม่ใช่ชีวิตส่วนตัวแล้ว ใครๆ ก็สามารถเขียนวิจารณ์ได้” พฤติกรรมการแสดงความคิดเห็นและการเผยแพร่ข่าวสารข้อมูลต่างๆ หลากหลายรูปแบบ บ้างก็ทำตามๆ กัน “ใครๆ ก็ทำกัน” และใช้เป็นข้ออ้างในการไม่ยอมรับการกระทำที่ไม่เหมาะสม หรือการอ้างเหตุผลโดยใช้กลุ่มคนจำนวนมาก เหล่านี้ล้วนเป็นการใช้เหตุผลวิบัติ (Fallacy) ที่พบบ่อยในการสื่อสารโต้ตอบอภิปรายกันบนกระดานสนทนาและสื่อเครือข่ายสังคม

Silverblatt, Nagaraj, Kundu, and Yadav (2017) ได้ให้แนวคิดของการรู้เท่าทันสื่อไว้ 7 องค์ประกอบ 7 ดังนี้

1. การรู้เท่าทันสื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ช่วยให้ผู้ใช้สื่อเครือข่ายสังคมสามารถตัดสินใจอย่างอิสระ โดยคำนึงถึงวิถีการความข้อมูลที่ได้รับผ่านช่องทางสื่อเครือข่ายสังคม
2. ความเข้าใจกระบวนการของสื่อเครือข่ายสังคม มีปัจจัยหลายประการที่เป็นตัวกำหนดผลกระทบของการนำเสนอของสื่อเครือข่ายสังคม ซึ่งรวมถึงความเข้าใจในองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องในกระบวนการสื่อเครือข่ายสังคม
3. ความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อที่มีต่อบุคคลและสังคม ทักษะคิดค้นิยมพฤติกรรมต่างๆ ของเยาวชนแล้วมาจากสื่อเครือข่ายสังคม การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อจึงมีผลต่อพฤติกรรมและทัศนคติของเยาวชน เพราะช่วยยับยั้งการลู่กลามและพฤติกรรมต่อต้านสังคม
4. การพัฒนากลยุทธ์ในการวิเคราะห์และอภิปรายเกี่ยวกับสื่อเครือข่ายสังคม การรู้เท่าทันสื่อเป็นกลยุทธ์ที่ช่วยให้ผู้รับสื่อสามารถวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับผ่านช่องทางสื่อเครือข่ายสังคม และให้กรอบการทำงานที่อำนวยความสะดวกในการอภิปรายเนื้อหาสื่อกับผู้อื่น
5. การรับรู้เนื้อหาของสื่อที่ให้ข้อมูลเชิงลึก การนำเสนอของสื่อมักทำให้ผู้รับสื่อมีความเข้าใจในทัศนคติค่านิยมพฤติกรรม ความคิดตามที่ถูกนำเสนอสื่อกำหนด การรู้เท่าทันสื่อจะต้องสามารถวิเคราะห์ข้อมูล และมีมุมมองในการตีความการนำเสนอข้อมูลของสื่อเหล่านั้นๆ
6. การปลูกฝังความเพ็ดเพลินในการชื่นชมเนื้อหาของสื่อ การรู้เท่าทันสื่อไม่ควรถือเป็นเพียงการวิเคราะห์เชิงวิจารณ์ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของแนวปฏิบัติในการรู้เท่าทันสื่อ หลักการรู้เท่าทันสื่อไม่ควรที่จะเบี่ยงเบนจากประเด็นที่สนใจ แต่สามารถชื่นชมเนื้อหาของสื่อได้ด้วย
7. ในกรณีของผู้สื่อสารสื่อเครือข่ายสังคม ควรมีความสามารถในการผลิตสื่อที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งต้องแสดงให้เห็นถึงความตระหนักในกระบวนการสื่อสารมวลชนตลอดจนความเชี่ยวชาญในการผลิตเทคนิคและกลยุทธ์ เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมสื่ออย่างแท้จริง ผู้สื่อสารต้อง

ตระหนักถึงความท้าทายและความรับผิดชอบที่เกี่ยวข้องด้วยการผลิตรายการที่มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อประโยชน์สูงสุดของสาธารณชน

Potter (2014) ได้เสนอว่า ความรู้เท่าทันสื่อที่จำเป็นต้องการจากการปลูกฝังแนวคิดและมุมมอง ในการบริโภคสื่ออย่างเป็นระบบ โดยการสร้างทักษะความรู้เท่าทันสื่อมี 4 ปัจจัยสำคัญ ได้แก่

1. การสร้างฐานข้อมูลที่จะเป็นโครงสร้างทางความรู้ (Knowledge Structure) ที่แข็งแกร่งให้กับผู้ใช้สื่อเครือข่ายสังคม “ด้วยการมองเห็นภาพรวมและรู้ว่าทำไมสิ่งปรากฏในสื่อเครือข่ายสังคม จึงเป็นอย่างไร” ฐานข้อมูลนี้ประกอบด้วยวัตถุดิบก็คือองค์ความรู้เกี่ยวกับสื่อต่างๆ อาทิ รู้จักอิทธิพลของสื่อเข้าใจเนื้อหาของสื่อว่ามีกระบวนการผลิตอย่างไร ใครเป็นเจ้าของสื่อ ใครเป็นคนผลิต รู้จักที่มาที่ไป ผลิตภายใต้ปัจจัยแวดล้อมอะไร ตลอดจนผสมผสานหรือเปรียบเทียบกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริงๆ และสิ่งที่เป็นประสบการณ์ตรง

2. ความเข้าใจในเป้าหมายและแรงจูงใจส่วนตัว (Personal Locus) ที่ชัดเจน จะทำให้ตระหนักถึงเป้าหมายในการเปิดรับและใช้สื่อ และสามารถใช้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ตรงประเด็นมากขึ้น เช่น หากองค์กรสร้าง Facebook เพื่อต้องการเชื่อมต่อกับกลุ่มลูกค้าเพื่อสร้างความสัมพันธ์ และได้รับข้อมูลตอบกลับเพื่อนำไปพัฒนาสินค้า บริการ แต่ไม่ต้องการให้คนเขียนถึงในแง่ลบ พยายามปิดกั้นด้วยวิธีต่างๆ นั่นคือหากไม่สามารถเปิดใจกว้าง ก็ไม่สามารถบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ได้

3. ความเชี่ยวชาญและทักษะ (Competencies and Skill) ที่จำเป็นในการบริโภคสื่ออย่างรู้เท่าทัน ได้แก่ การวิเคราะห์ (Analysis) คือการแยกแยะองค์ประกอบในเนื้อหาออกเป็นส่วนๆ เพื่อทำความเข้าใจ การประเมิน (Evaluation) คือการพิจารณาคุณค่าของสิ่งที่นำเสนอ เมื่อเปรียบเทียบกับมาตรฐานที่วางไว้ การจัดกลุ่มสิ่งที่เหมือนกัน (Grouping) คือสามารถแยกแยะได้ว่าอะไรเหมือนกันหรือแตกต่างกัน การมองหาแบบแผนขององค์ประกอบเล็กๆ เพื่อนำไปสู่ข้อสรุปที่ครอบคลุมมากขึ้น การสังเคราะห์ข้อมูล (Synthesis) คือการประกอบรวมองค์ประกอบเล็กๆ เพื่อสร้างกรอบแนวคิดใหม่หรือข้อสรุปใหม่ๆ การสรุปในเชิงนามธรรม คือการใช้คำอธิบายสั้นๆ กระชับตรงประเด็นเพื่อให้อธิบายปรากฏการณ์หลายอย่างที่เกิดขึ้น

4. การประมวลผลข้อมูล (Information Processing Tasks) เริ่มจากกลั่นกรอง เลือกคัดสิ่งที่ต้องการและไม่ต้องการออกจากกัน จากนั้นคือขั้นตอนการทำความเข้าใจสัญลักษณ์ที่ใช้ในสาร การเชื่อมโยงข้อมูล และการสร้างความหมายให้กับสารที่ได้

จากการวิเคราะห์ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคม หมายถึง ความสามารถที่ผู้ใช้สื่อแสดงออกถึงความตระหนักต่อผลกระทบของสื่อเครือข่ายสังคม สามารถเข้าใจในสิ่งที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อเครือข่ายสังคม สามารถวิเคราะห์ตีความเนื้อหาสาระที่แฝงอยู่ในสื่อ สามารถประเมินพิจารณาคุณค่าสาร และสังเคราะห์ข้อมูลในสื่อเครือข่ายสังคม เพื่อให้สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์

ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ตลอดจนสามารถนำเสนอหรือเผยแพร่ข้อมูลในมิติผู้สร้างสรรค์เนื้อหาให้ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม

1.3 การจัดการเรียนการสอนในกระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

1.3.1 กระบวนการเรียนรู้สร้างการรู้เท่าทันสื่อ

โตมร อภิวันทนการ (2552) กล่าถึงกระบวนการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อ มีแนวทางมุ่งหมายที่จะพัฒนาเยาวชนให้เกิดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อที่กำลังบริโภคในชีวิต อีกทั้งเสริมพลังเยาวชนได้ร่วมกันสร้างความตระหนักถึงผลกระทบต่างๆ ในสังคมโรงเรียนและสามารถประมวลความคิดที่เป็นทางออกในการแก้ไขปัญหาในระดับสังคมร่วมกัน

กระบวนการนี้อาศัยการลงมือปฏิบัติของผู้เรียนในการสร้างการเรียนรู้ (learning by doing) ที่จะค้นหาคำตอบในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการ จะนำไปสู่การสังเคราะห์ข้อค้นพบจากการเรียนรู้และข้อเสนอในสำหรับการรู้เท่าทันสื่อร่วมกันในระดับสังคมของเยาวชน

การเรียนรู้เพื่อเท่าทันสื่อนั้น เป็นสิ่งที่จะต้องสร้างการเรียนรู้ร่วมกันและส่งเสริมให้เกิดการรวมพลังของเยาวชน (ในฐานะสมาชิกของสังคม) ได้มีส่วนร่วม เพื่อสร้างสังคมย่อยให้เกิดภาวะรู้เท่าทัน ซึ่งมีแนวทางของกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนได้แก่

- ฝึกคิดอ่าน ขั้นสร้างความตระหนักและเห็นปัญหา
- สำรวจปัญหา ขั้นสำรวจประเด็นปัญหาที่มีสื่อเป็นสาเหตุหลัก
- วางแผนพัฒนา ขั้นพัฒนาแผนสร้างการรู้เท่าทันสื่อ
- ปฏิบัติการรู้เท่าทัน ขั้นปฏิบัติการสร้างการรู้เท่าทันสื่อและสรุปผลให้ข้อเสนอแนะ ซึ่งในแต่ละลำดับของการเรียนรู้จะมีขั้นตอนย่อยประกอบกระบวนการ

เป้าหมายกระบวนการเรียนรู้

- พัฒนาความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อให้แก่ผู้เรียน
- สร้างความตระหนักแก่เยาวชนในสังคมโรงเรียนต่างๆที่มีสื่อเป็นส่วนหนึ่งในการกระตุ้นให้เกิดปัญหา

- สังเคราะห์และสื่อสารถึงข้อเสนอแนวทางสร้างเยาวชนให้รู้เท่าทันสื่อ
- ขั้นตอนในกระบวนการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 ขั้นหลัก 6 ขั้นย่อย ได้แก่

1. ฝึกคิดอ่าน (ขั้นสร้างความตระหนักและเห็นปัญหา)

1. สร้างความตระหนักและทักษะรู้เท่าทันสื่อ

เป็นการกระตุ้นเปิดประเด็นให้ผู้เรียนเกิดแค้นคิด เกิดมุมมองจากการใช้สื่อที่ไม่เคยคำนึงมาก่อนว่า การนำเสนอของสื่อแต่ละครั้งอาจส่งผลกระทบต่อผู้รับสื่อได้อย่างไรบ้าง บางครั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นอาจรุนแรงและขยายวงกว้างมากขึ้นอย่างที่เราไม่ทันถึง เช่น การนำเสนอภาพที่สื่อถึงการใช้ความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางจิตใจในสังคมออนไลน์ เป็นต้น

2. สํารวจปัญหา (ขั้นสํารวจประเด็นปัญหาที่มีสื่อเป็นสาเหตุหลัก)

2. สํารวจประเด็นปัญหาที่มีสื่อเป็นสาเหตุหลัก

เป็นกลวิธีที่จะนำพาผู้เรียนเข้าสู่การศึกษาปัญหา โดยอาศัยการเก็บข้อมูลรวบรวมวิเคราะห์ นำมาประมวลผล และพิจารณาตีความในข้อมูล เพื่อทำความเข้าใจปัญหา เมื่อผู้เรียนมีข้อมูลที่เพียงพอก็สามารถทำความเข้าใจเหตุและผลของปัญหาได้

3. สรุปลผลวิเคราะห์ปัญหา

หลังจากที่ได้สรุปประมวลผลข้อมูลที่ได้จากการสํารวจแล้ว กิจกรรมขั้นนี้ เป็นการช่วยการสรุปสังเคราะห์ง่ายในเห็นภาพของสถานการณ์หรือพฤติกรรมการเสพสื่อของเยาวชนที่ได้ไปสํารวจให้เห็นชัดเจน เพื่อทำความเข้าใจกับปัญหาและนำไปสู่การเผยแพร่สื่อสารให้สังคมของเยาวชนรับรู้ถึงสถานการณ์ จนกระทั่งเกิดความรู้สึกว่า “ฉันไม่เคยคิดมาก่อนว่ามันอย่างนี้”

3. วางแผนพัฒนา (ขั้นพัฒนาแผนสร้างการรู้เท่าทัน)

4. พัฒนาแผนสร้างการรู้เท่าทันสื่อ

เป็นขั้นตอนที่ก้าวไปสู่การค้นหาทางแก้ไข หัวใจสำคัญของแผนการสร้างการรู้เท่าทันสื่อ คือการกระตุ้นให้กำหนดท่าทีหมายต่อสื่อ ผักฝนให้เกิดความสามารถในการอ่านสื่อ สร้างวิถีคิดในพฤติกรรมบริโภคให้เหมาะสม โคนนำข้อมูลที่ได้จากการสํารวจและสรุปสังเคราะห์ มาเป็นข้อมูลในการคิดค้นออกแบบแผนการสร้างการรู้เท่าทันสื่อที่มีช่วงระยะเวลาทดลอง 3 เดือน

4. ปฏิบัติการรู้เท่าทัน (ขั้นปฏิบัติการรู้เท่าทันและสรุปผลให้ข้อเสนอแนะ)

5. ปฏิบัติการเท่าทันสื่อ

มีความมุ่งหมายเพื่อผลักดันให้เกิดปรากฏการณ์ที่กลุ่มเยาวชนแสดงความเคลื่อนไหว กระตุ้นสังคมให้ตระหนักถึงประเด็นปัญหาต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการหลอกลวงจากสื่อที่เอาเปรียบ การให้ข้อมูลที่เิ่มครบถ้วนของสื่อ สื่อทำร้ายทำลายผู้เรียนโดยหาผลประโยชน์จากผู้เรียน หรือปฏิบัติการที่สร้างความคิดและชี้นำพฤติกรรมการใช้สื่อที่ไม่เหมาะสม ด้วยการนำทักษะที่ได้รับการพัฒนาและความเข้าใจต่อประเด็นปัญหามาเป็นทุนพื้นฐาน ในการดำเนินการตามแผนการที่ได้กำหนดไว้

6. การสรุปผลและให้ข้อเสนอแนะ

มีเป้าหมายเพื่อสรุปผลปฏิบัติการเท่าทันสื่อของเยาวชนที่ได้ปฏิบัติการเรียบร้อยแล้ว และจัดทำข้อเสนอแนะสำหรับสื่อสารกับสังคมในวงกว้างเพื่อร่วมกันสร้างการรู้เท่าทันสื่อ แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่การทบทวนหลักปฏิบัติการและการให้ข้อเสนอแนะ

1.3.2 แนวความคิดของชุดกิจกรรม

1. ตระหนักผลกระทบ (Awareness)

เป็นการกระตุ้นถือเปิดประเด็นให้ผู้เรียนเกิดแนวคิด เกิดมุมมองจากการใช้สื่อที่ไม่เคยคำนึงมาก่อนว่า การนำเสนอของสื่อแต่ละครั้งอาจส่งผลกระทบต่อผู้รับสื่อได้อย่างไรบ้าง บางครั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นอาจรุนแรงและขยายวงกว้างมากขึ้นอย่างที่เรานึกไม่ถึง เช่น การนำเสนอภาพที่สื่อถึงการใช้ความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางจิตใจในสังคมออนไลน์ เป็นต้น

2. วิเคราะห์การกระทำ (Analysis)

เป็นการอ่านภาษาของสื่อ ซึ่งการอ่านสื่อในที่นี้เป็นการอ่านเชิงลึกกว่าการเข้าใจความหมายการตีความ โดยอาศัยแนวทางของ 5 แกนความคิดหลักต่อไปนี้มาวิเคราะห์

1. ไม่มีความบังเอิญ มีแต่ความทรงจำของผู้ผลิตสื่อ
2. สื่อใช้กลวิธีต่างๆ ทำให้จดจำและเข้าใจตามที่ต้องการ
3. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ต่างกัน ทำให้ผู้รับสื่ออ่านสื่อขาดและรู้ทันมากขึ้น
4. มีค่านิยมและทัศนคติแฝงมากับสื่อด้วย
5. เจตนาของสื่อคือผลประโยชน์และอำนาจ

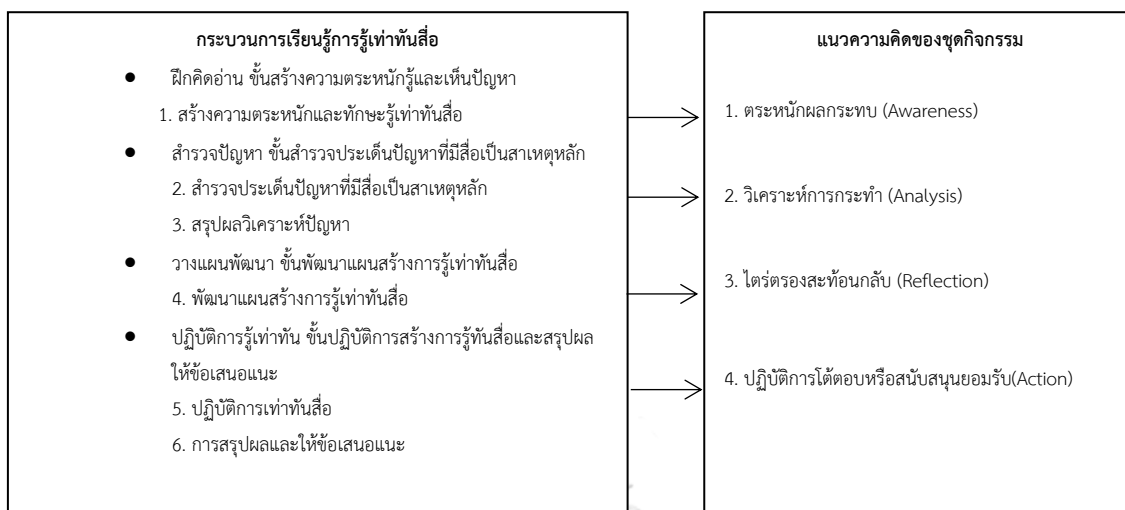
3. ไตร่ตรองสะท้อนกลับ (Reflection)

เป็นการแสดงความคิดเห็นต่อสื่อหรือตั้งคำถามกับต่อสื่อ ซึ่งสะท้อนความคิดที่ผ่านการ ไตร่ตรองและพิจารณาสื่อนั้นแล้วว่า อะไรคือสิ่งที่เรา “ควรจะต้องคิด” และ “ควรจะต้องทำ” เมื่อการสื่อสารของสื่อส่งผลกระทบต่อศาสนา ประเพณี ศีลธรรม คุณธรรมในสังคม กระแสสังคม หรือหลักพื้นฐานประชาธิปไตย ตลอดจนแนวทางการดำเนินชีวิตของผู้รับสาร

4. ปฏิบัติการโต้ตอบหรือสนับสนุนยอมรับ (Action)

สนับสนุนให้ผู้เรียนยืนยันความคิดด้วยการแสดงออกและผลักดันให้เกิดการเคลื่อนไหวในระดับสังคมไม่ว่าจะเป็นการปฏิเสธต่อต้านหรือยอมรับในหลักการหรือผลกระทบที่มาจากการนำเสนอของสื่อ อันเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนไม่รับเลยกับสิ่งที่มีผลกระทบต่อสังคม และสนับสนุนให้เป็นพลเมืองที่ตื่นตัวต่อเรื่องสาธารณะ ปฏิบัติการนี้ควรเชื่อมโยงผู้เรียนกับบุคคลอื่นนอกห้องเรียน เพื่อค้นหาวิธีหรือความร่วมมือการจัดการแก้ปัญหา หรือผลิตและเผยแพร่สื่อเพื่อกระตุ้นให้เกิดภาวะเท่าทันสื่อสังคม

1.3.3 การออกแบบและสร้างชุดกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อ



ภาพที่ 1 การสร้างชุดกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อ

1.4 แนวคิดทฤษฎีโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิสต์ (Social Constructivist)

Vygotsky (1980) มีแนวคิดในทฤษฎีโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิสต์ ซึ่งเป็นหนึ่งในรากฐานของการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมความรู้เพิ่มเติมอื่น ๆ และการพัฒนา ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมีบทบาทสำคัญในกระบวนการพัฒนาองค์ความรู้ตรงกันข้ามกับความเข้าใจในการพัฒนาเด็ก (การพัฒนาจำเป็นต้องเกิดขึ้นก่อนการเรียนรู้) ซึ่งการเรียนรู้ทางสังคมจะเป็นตัวขับเคลื่อนการพัฒนา

Palincsar (1998) มีแนวคิดในโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิสต์โดยมุ่งเน้นไปที่การพึ่งพาซึ่งกันและกันของกระบวนการทางสังคมและส่วนบุคคลในการร่วมสร้างความรู้ หลังจากมีการทบทวนในการทำความเข้าใจอิทธิพลของปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรมเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจแล้วจะมีการระบุกลไกที่ตั้งสมมติฐานไว้

กุลชัย กุลตวนิช และคณะ (2554) ได้ทำการศึกษาแนวคิดทฤษฎีโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิสต์ (Social Constructivist) มีความเป็นมาโดยดั้งเดิมนั้นเป็นแนวคิดในการเรียนรู้ที่คิดค้นโดย Vygotsky's ซึ่งเชื่อว่าการมีปฏิสัมพันธ์ต่อสังคมเครื่องมือทางวัฒนธรรม และกิจกรรมทางสังคม มีอิทธิพลต่อการพัฒนาและเรียนรู้ ผู้เรียนทุกคนมีระดับพัฒนาการทางสติปัญญาที่ตนเป็นอยู่ และมีระดับพัฒนาการที่ตนจะมีศักยภาพจะไปให้ถึง ช่วงห่างระหว่างระดับที่ผู้เรียนเป็นอยู่ในปัจจุบันกับระดับที่ผู้เรียนจะมีศักยภาพพัฒนาไปถึงนี้เองที่ เรียกว่า Zone of Proximal Development

ภารดี หนูสังข์ (2556) ได้ทำการศึกษาแนวคิดโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิสต์ (Social Constructivist) ซึ่งเป็นในการเรียนรู้ซึ่งเชื่อว่าการมีปฏิสัมพันธ์ต่อสังคมเครื่องมือทางวัฒนธรรม และกิจกรรมทางสังคม มีอิทธิพลต่อการพัฒนาและเรียนรู้การจัดการเรียนการสอนโดยบูรณาการแนวคิด

โซเซียลคอนสตรัคติวิสต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เครื่องมือการสื่อสาร ในเฟซบุ๊กกรุ๊ปนั้นจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้การทำงานร่วมกันและการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน

นันทลักษณ์ สถาพรนานนท์ (2549) ได้ทำการศึกษาผลของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ตามหลักโซเซียลคอนสตรัคติวิสต์ที่มีต่อสัมฤทธิ์ผลการเรียนในระบบออนไลน์ของวิชาเภสัชกรรมชุมชนโซเซียลคอนสตรัคติวิสต์ พบว่าเป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นว่านักเรียนจะเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยการปฏิสัมพันธ์ การประนีประนอม และการช่วยยกระดับการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ทฤษฎีนี้ได้ถูกกล่าวถึงมากขึ้นในการเรียนในระบบออนไลน์ซึ่งเอื้อประโยชน์ต่อการแลกเปลี่ยนความรู้มากขึ้น แต่มีการศึกษาเชิงทดลองจำนวนไม่มากนักที่เกี่ยวกับรูปแบบการสอนในภาพรวมเพื่อที่จะก่อให้เกิดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อโซเซียลคอนสตรัคติวิสต์

กุลชัย กุลตวนิช และคณะ (2554) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Facebook : การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวคิดโซเซียลคอนสตรัคติวิสต์ (Social Constructivism) พบว่ารูปแบบการสอนทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากสังคม ตลอดจนการทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความคิดเห็นต่างๆ กับคนรอบข้างและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ตลอดจนสร้างความรู้ความเข้าใจ อย่างมีความหมายมากขึ้น

ชญัสรา อรณพ ณ อยุธยา (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่องการรู้เท่าทันการสื่อสารกับการขับเคลื่อนวาระปฏิรูปสังคมไทยในยุคดิจิทัล พบว่า ระดับการรู้เท่าทันการสื่อสารของประชากรผู้อาศัยในเขตกรุงเทพมหานครอยู่ในกลุ่มระดับปานกลาง ร้อยละ 54.5 ส่วนกลุ่มระดับสูงมีเพียงร้อยละ 14.75 ซึ่งมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ ที่อาจเกิดผลกระทบทางลบในระดับน้อยที่สุด ส่วนใหญ่เป็นการใช้สื่อออนไลน์มากเกินไปจนกระทบต่อสุขภาพ ต่อการทำงานหรือการเรียน และทำให้ขาดการติดต่อแบบเผชิญหน้ากับบุคคลใกล้ชิดเป็นเวลานาน ส่วนพฤติกรรมการสื่อสารที่สะท้อนความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมประชาธิปไตย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีบทบาทในการตรวจสอบสังคมน้อย และคาดหวังให้สื่อมีบทบาทตรวจสอบสังคมและสร้างสรรค์สติปัญญาแก่ประชาชนมากขึ้น

ตอนที่ 2 การพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำ

อุลิสซา ครุฑทะเล (2556) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชนไว้ดังนี้

2.1 ปัจจัยที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน

2.1.1 ปัจจัยภายในที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน มีจำนวน 3 ปัจจัย ได้แก่ 1) การคิดวิจารณ์ญาณ 2) ความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ 3) การรู้เท่าทันตนเอง (Self Awareness) คือการคิดวิเคราะห์เพื่อพัฒนาตนเองโดยใช้หลักการเชิงพุทธเข้ามาผสมผสาน (อมรรัตน์

ทิพย์เลิศ, 2550) เป็นการฝึกให้แก่นำเยาวชน“รู้จักตนเองให้ดี เสียก่อน” ซึ่งนำไปสู่ความสามารถในการเลือกเป็นโดยรู้ว่าจะเลือกข้อมูลข่าวสารใดมาใช้ประโยชน์ได้ อย่างเหมาะสมกับตน

2.1.2 ปัจจัยส่งเสริมที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของแก่นนำเยาวชน มีจำนวน 4 ปัจจัย ได้แก่ 1) กลุ่มเพื่อนและกลุ่มผู้สอน 2) การเปิดรับสื่อสร้างสรรค์ 3) การอ่าน 4) สนุกทริยภาพ

2.2 องค์ประกอบกระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแก่นนำเยาวชน

ได้แก่ การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Learning Process Design) เป็นการมองกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นองค์รวม ทุกองค์ประกอบมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันอย่างเป็นลำดับขั้นตอนที่ต่อเนื่องเพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์ปลายทางคือการรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วย

1. การเรียนรู้เชิงรุกด้วยการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) การเรียนรู้เท่าทันสื่อเป็นการเรียนเรื่องกระบวนการคิดจึงไม่สามารถใช้การสอนหรือการบรรยายได้ จำเป็นต้องใช้การลงมือ ปฏิบัติจริงเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขึ้นภายในตน

2. กระบวนการกลุ่ม (Group) และการวิเคราะห์ข้ออภิปรายแลกเปลี่ยน (Discussion) การเรียนรู้เท่าทันสื่อต้องอาศัยการแลกเปลี่ยนประสบการณ์มุมมองที่หลากหลายของผู้เรียน จึงต้องใช้รูปแบบการศึกษาเป็นกลุ่ม เรียนรู้ผ่านการสนทนา (Learning through Dialogue) ของสมาชิกในกลุ่มที่มีความกระตือรือร้นในการแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นอิสระ

3. การมีส่วนร่วม (Participation) ผู้เรียนเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ ต้องมีคำถาม ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมวิเคราะห์ตีความข้อมูล เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันของกลุ่ม

4. การใช้สื่อที่เหมาะสมในกิจกรรมการเรียนรู้ (Media) เงื่อนไขสำคัญคือการเลือกสื่อ ที่เหมาะสม ทันสมัยอยู่ในกระแสความสนใจของเยาวชน

5. กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย (Variety Activities) เช่น กระบวนการละคร กระบวนการผลิตสื่อฯ เพราะเยาวชนเป็นวัยที่ต้องการกิจกรรมเพื่อสั่งสมการเรียนรู้จากการปฏิบัติลงมือทำ

6. เนื้อหาการเรียนรู้ที่หลากหลายและบูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต (Variety & Life Integrated Contents) การเรียนรู้เท่าทันสื่อสามารถใช้เนื้อหาได้อย่างหลากหลายโดยเฉพาะเนื้อหาที่มีผลกระทบกับชีวิตจริงของเยาวชน และยังครอบคลุมถึงเนื้อหาสร้างภูมิคุ้มกันจากอิทธิพลของสื่อ เช่น วิถี ชีวิตชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ

7. บรรยากาศการเรียนรู้แนวนอน (Horizontal Atmosphere) หมายถึง บรรยากาศที่ไม่มีการใช้อำนาจ การเรียนรู้เท่าทันสื่อเป็นการเรียนรู้การฝึกคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ จึงจำเป็นที่จะต้องมีส่วนร่วมในการคิดและการแสดงความคิดเห็นโดยไม่มี การตัดสิน

2.3 แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน

มีจำนวน 4 แนวทาง ได้แก่

2.3.1 แนวทางการฝึกคิดวิจารณ์ญาณ (Critical Thinking Approach) มีดังนี้

1. ฝึกตั้งคำถาม ฝึกให้มีการวิพากษ์วิจารณ์ สังเกตกระบวนการทำงานของสื่อ เพื่อหาเหตุผล ในประเด็นต่างๆ ที่สื่อส่งผลต่อวิถีชีวิต ผ่านกระบวนการฝึกตั้งคำถามและหาคำตอบด้วยตนเองของเยาวชน
2. ฝึกวิเคราะห์ความหมายของเนื้อความ ตีความสาระในสื่อต่างๆ ประเมินคุณค่า และ เจตนา ที่สื่อนำเสนอผ่านเทคนิควิธีการต่างๆ การวิเคราะห์จะนำไปสู่การอภิปรายแลกเปลี่ยน ซึ่งจะช่วยให้ เยาวชนเกิดการเรียนรู้วิธีคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณด้วยตนเอง
3. ฝึกวิเคราะห์สื่อที่มีความหมายและมีความสัมพันธ์กับชีวิตเยาวชน เช่น การวิเคราะห์โฆษณาที่มีเยาวชนเป็นกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงการฝึกคิดวิเคราะห์ประเด็นที่ซับซ้อนต่างๆ ที่สื่อมวลชนได้บิดเบือนด้วยเทคนิคและกระบวนการผลิตนานาประการ
4. ใช้กิจกรรมเป็นการจุดประกายนำไปสู่การตั้งคำถาม ให้เกิดการวิพากษ์อภิปรายแลกเปลี่ยนเพื่อหาคำตอบ
5. ในกระบวนการฝึกการคิดวิจารณ์ญาณพยายามใช้ประโยคคำถามเกี่ยวกับสื่อให้มาก ควร ตั้งคำถามที่ทำให้เกิดการวิเคราะห์เนื้อหาที่สื่อนำเสนอ จุดประสงค์มุมมองของสื่อ และเทคนิคที่สื่อใช้ ในการผลิต
6. สามารถใช้รูปแบบที่หลากหลายในกระบวนการฝึกคิดวิเคราะห์สื่อได้ เช่น รูปแบบเกม รูปแบบการทำงานกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ รวมถึงรูปแบบการทบทวนตนเองและนำมาแลกเปลี่ยนกัน
7. ใช้กระบวนการสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับสื่อแล้วนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิเคราะห์สื่อ ร่วมกันของกลุ่ม ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนจะใช้มุมมองและความเข้าใจที่แตกต่างหลากหลายตามประสบการณ์ ในการแลกเปลี่ยน
8. ควรนำเรื่องเท่าทันสื่อเข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวันของเยาวชนด้วยการชวนคุยกันมากๆ กระบวนการฝึกคิดวิจารณ์ญาณต้องมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้พูดคุยวิเคราะห์บ่อยๆ
9. ข้อควรระวังได้แก่ ความเป็นอิสระในการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน โจทย์การ เรียนรู้ต้องเป็นโจทย์อิสระที่ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างหลากหลายไม่มีเรื่องความถูกผิด

ตอนที่ 3 รูปแบบการเรียนการสอน

3.1 การเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry Learning)

3.1.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry Learning)

Good (1973 อ้างถึงใน อุทุมพร ชื่นวิญญา, 2554) ได้อธิบายความหมายของการสืบสอบไว้ 3 แนวทาง ดังนี้

1. เป็นวิธีหนึ่งในการศึกษา เพื่อให้ได้มโนทัศน์ใหม่ โดยดำเนินการเพื่อให้ได้ความรู้ที่เป็นไปได้ในกรณีนั้นๆ ซึ่งเป็นความรู้ที่อาจเปลี่ยนแปลงได้และได้มายาก
2. เป็นเทคนิคหรือกลวิธีหนึ่ง ในการเรียนรู้เนื้อหาวิทยาศาสตร์ โดยมีการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเห็น ตั้งคำถาม แล้วหาคำตอบด้วยตนเอง
3. เป็นวิธีแก้ปัญหาวิธีหนึ่งที่มีกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยเผชิญกับเหตุการณ์ที่ท้าทายความคิด วิธีการเริ่มต้นด้วยการสังเกตอย่างเป็นระบบ ออกแบบ การวัดแยกสิ่งที่จะสังเกตกับสิ่งอ้างอิง คิดหาวิธีแก้ปัญหาที่เป็นไปได้ และเป็นวิธีการที่ทดสอบได้ และสรุปผลอย่างมีเหตุผล

Yoyce & Weil (1996 อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2559) เป็นผู้พัฒนารูปแบบนี้จากแนวคิดหลักของเธเลน (Thelen) 2 แนวคิด คือแนวคิดเกี่ยวกับการสืบเสาะแสวงหาความรู้ (inquiry) และแนวคิด เกี่ยวกับความรู้ (knowledge) เธเลนได้อธิบายว่า สิ่งสำคัญที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกหรือความต้องการที่จะสืบค้นหรือเสาะแสวงหาความรู้ก็คือตัวปัญหา แต่ปัญหานั้นจะต้องมีลักษณะที่มีความหมายต่อผู้เรียนและท้าทายเพียงพอที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะแสวงหาคำตอบ นอกจากนั้นปัญหาที่ชวนให้เกิดความงุนงงสงสัย หรือก่อให้เกิดความขัดแย้งทางความคิด จะยิ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะเสาะแสวงหาความรู้หรือคำตอบมากยิ่งขึ้น เนื่องจากมนุษย์อาศัยอยู่ในสังคม ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม เพื่อสนองความต้องการของตนทั้งทางด้านร่างกายสติปัญญา จิตใจ อารมณ์และสังคม ความขัดแย้งทางความคิดที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลหรือในกลุ่ม จึงเป็นสิ่งที่บุคคลต้องพยายามหาหนทางจัดแก้ไขหรือจัดการทำความเข้าใจให้เป็นที่น่าพอใจหรือยอมรับทั้งของ ตนเองและผู้เกี่ยวข้อง ส่วนในเรื่อง “ความรู้” นั้น เธเลนมีความเห็นว่าความรู้เป็นเป้าหมายของ กระบวนการสืบสอบทั้งหลาย ความรู้เป็นสิ่งที่ได้จากการนำประสบการณ์หรือความรู้เดิมมาใช้ในประสบการณ์ใหม่ ดังนั้น ความรู้จึงเป็นสิ่งที่ค้นพบผ่านกระบวนการสืบสอบโดยอาศัยความรู้และประสบการณ์

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ (2544) กล่าวถึงวิธีสอนแบบสืบสอบจะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง หรือสร้างความรู้โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนได้บรรลุเป้าหมายตามที่ผู้สอนกำหนด

ทศนา แคมมณี (2550) กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการสืบสอบ หมายถึง การดำเนินการเรียนการสอน โดยผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดคำถาม เกิดความคิด และลงมือเสาะแสวงหาความรู้ เพื่อนำมาประมวลหาคำตอบหรือข้อสรุปด้วยตนเอง โดยที่ผู้สอนช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ในด้านต่างๆ ให้แก่ผู้เรียน เช่น ในด้านการสืบค้นหาแหล่งเรียนรู้ การศึกษาข้อมูล การวิเคราะห์ การสรุปข้อมูล การอภิปรายโต้แย้งทางวิชาการ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

จากการวิเคราะห์ความหมายของการเรียนรู้แบบสืบสอบ หมายถึง วิธีการที่ผู้เรียนสร้างความรู้โดยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและคอยกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดกระบวนการทางความคิดในการแสวงหาความรู้ การสังเกต และสรุป อย่างมีเหตุผลด้วยตนเอง

3.1.2 ขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้แบบสืบสอบ

Biological Science Curriculum Study Roger By bee (2006 อ้างถึงใน อุทุมพร ชื่นวิญญา, 2554) กล่าวถึง กระบวนการสืบสอบ หรือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 5E (Inquiry Cycle) ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นสร้างความเข้าใจ (Engagement) เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนหรือเรื่องที่น่าสนใจ ซึ่งอาจเกิดขึ้นเองจากความสงสัยหรือความสนใจของตัวผู้เรียนเอง หรือเกิดจากการอภิปรายภายในกลุ่ม เรื่องที่น่าสนใจอาจมาจากเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ในช่วงเวลานั้น หรือเป็นเรื่องที่เชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่เพิ่งเรียนมาแล้วเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างคำถามกำหนดประเด็นที่จะศึกษา ในกรณีที่ยังไม่มีประเด็นใดน่าสนใจ ผู้สอนอาจจะจัดกิจกรรมหรือสถานการณ์เพื่อกระตุ้น ยั่วๆ หรือท้าทายให้ผู้เรียนตื่นเต้น สงสัย ใครรู้ อากรู้อยากเห็น หรือขัดแย้ง เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา การศึกษาค้นคว้า หรือการทดลอง แต่ไม่ควรบังคับให้ผู้เรียนยอมรับประเด็นหรือปัญหาที่ผู้สอนกำลังสนใจเป็นเรื่องที่จะศึกษา ทำได้หลายแบบ เช่น สาธิต ทดลองนำเสนอข้อมูล เล่าเรื่อง/เหตุการณ์ ให้ค้นคว้า/อ่านเรื่อง อภิปราย/พูดคุย สนทนา ใช้เกม ใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์ สร้างสถานการณ์/ปัญหาที่น่าสนใจ ที่น่าสนใจสงสัยแปลกใจ

2. ขั้นสำรวจและค้นคว้า (Exploration) เมื่อทำความเข้าใจประเด็นหรือคำถามที่น่าสนใจแล้ว ผู้เรียนจะมีการวางแผนกำหนดแนวทางการสำรวจตรวจสอบ ตั้งสมมติฐาน กำหนดทางเลือกที่เป็นไปได้ ลงมือปฏิบัติเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ข้อสารสนเทศ หรือปรากฏการณ์ต่างๆ วิธีการตรวจสอบอาจทำได้หลายวิธี เช่น ทำการทดลอง ทำกิจกรรมภาคสนาม การใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยสร้างสถานการณ์จำลอง (simulation) การศึกษาหาข้อมูลจากเอกสารอ้างอิงหรือจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลอย่างเพียงพอที่จะใช้ในขั้นต่อไป

3. ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจและค้นหามาวิเคราะห์ แปลผล สรุปและอภิปรายร่วมกัน พร้อมทั้งนำเสนอผลงานในรูปแบบต่างๆ โดยมี

การอ้างอิงความรู้ประกอบการให้เหตุผลสมเหตุสมผล การลงข้อสรุปถูกต้องเชื่อถือได้ มีเอกสารอ้างอิง และหลักฐานชัดเจน

4. ขยายความรู้ (Elaboration) เป็นการนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับความรู้ที่มีอยู่เดิมหรือความรู้ที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติม หรือข้อสรุปที่ได้อธิบายสถานการณ์หรือเหตุการณ์อื่นๆ ทำให้เกิดความรู้กว้างขวางขึ้น

4.1 ผู้สอนจัดกิจกรรมหรือสถานการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ลึกซึ้งหรือขยายกรอบความคิดกว้างขึ้นหรือเชื่อมโยงความรู้เดิมสู่ความรู้ใหม่ หรือนำไปสู่การศึกษาค้นคว้าทดลองเพิ่มขึ้นเช่นตั้งประเด็นเพื่อให้ผู้เรียนชี้แจงหรือร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมให้ชัดเจนขึ้น ซักถามให้ผู้เรียนชัดเจนหรือกระจ่าง ในความรู้ที่ได้หรือเชื่อมโยงความรู้ที่ได้กับความรู้เดิม

4.2 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม เช่น อธิบายและขยายความรู้เพิ่มเติม มีความละเอียดมากขึ้น ยกสถานการณ์ ตัวอย่าง อธิบายเชื่อมโยงความรู้ที่ได้เป็นระบบและลึกซึ้งยิ่งขึ้น หรือสมบูรณ์ละเอียดขึ้น นำไปสู่ความรู้ใหม่หรือความรู้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ประยุกต์ความรู้ที่ได้ใช้ในเรื่องอื่นหรือสถานการณ์อื่นๆ หรือสร้างคำถามใหม่และออกแบบการสำรวจค้นหา และรวบรวมเพื่อนำไปสู่การสร้างความรู้ใหม่

5. ประเมิน (Evaluation) เป็นการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่างๆ ว่าผู้เรียน มีความรู้อะไรบ้างอย่างไร และมากน้อยเพียงใด จากขั้นนี้จะนำไปสู่การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่นๆ ดังนี้

5.1 ผู้เรียนระบุสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งด้านกระบวนการและผลผลิต

5.2 ผู้เรียนตรวจสอบความถูกต้องของความรู้ที่ได้ เช่น วิเคราะห์ วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน คิดพิจารณาให้รอบคอบ ทั้งกระบวนการและผลงาน อภิปราย ประเมินปรับปรุง เพิ่มเติมและสรุป ถ้ายังไม่มีปัญหา ให้ศึกษาทบทวนใหม่อีกครั้ง อ้างอิงทฤษฎีหรือหลักการและเกณฑ์ เปรียบเทียบผลกับสมมติฐาน เปรียบเทียบความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ (2544) กล่าวถึงขั้นตอนของกระบวนการสืบสอบโดยแบ่งเป็น 4 ขั้น ดังนี้คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ผู้สอนเป็นผู้นำอภิปรายโดยตั้งปัญหาเป็นอันดับแรก

ขั้นที่ 2 ขั้นอภิปรายก่อนทำกิจกรรมทดลอง อาจจะเป็นการตั้งสมมติฐาน ผู้สอนอธิบายหรือให้คำแนะนำเกี่ยวกับอุปกรณ์ที่จะใช้ในการทดลองว่ามีวิธีการใช้อย่างไร จึงจะไม่เกิดอันตรายและมีข้อควรระวังในการทดลองแต่ละครั้งอย่างไรบ้าง

ขั้นที่ 3 ขั้นทำการทดลองเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือทำการทดลองเองทำกิจกรรม พร้อมทั้งบันทึกผลการทดลอง

ขั้นที่ 4 ขั้นอภิปรายหลังการทดลอง เป็นขั้นของการนำเสนอข้อมูล และสรุปผลการทดลองในตอนนี้ผู้สอนต้องนำการอภิปรายโดยใช้คำถามเพื่อนำผู้เรียนไปสู่ข้อสรุป เพื่อให้ได้แนวคิดหรือหลักเกณฑ์ที่สำคัญของบทเรียน

ทิศนา แคมมณี (2560) กล่าวถึงขั้นตอนของกระบวนการสืบสอบโดยแบ่งเป็น 6 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ให้ผู้เรียนเผชิญปัญหาหรือสถานการณ์ที่ชวนให้งุนงงสงสัย ปัญหาหรือสถานการณ์ที่ใช้ในการกระตุ้นความสนใจและความต้องการในการสืบสอบและแสวงหาความรู้ต่อนั้น ควรเป็นปัญหาหรือสถานการณ์ที่เหมาะสมกับวัย ความสามารถ และความสนใจของผู้เรียน และจะต้องมีลักษณะที่ชวนให้งุนงงสงสัย เพื่อท้าทายความคิดและความใฝ่รู้ของผู้เรียน

ขั้นที่ 2 ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นต่อปัญหาหรือสถานการณ์นั้น ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นอย่างกว้างขวาง และพยายามกระตุ้นให้เกิด ความขัดแย้งหรือความแตกต่างทางความคิดขึ้น เพื่อ ท้าทายให้ผู้เรียนพยายามหาทางเสาะแสวงหาข้อมูลหรือวิธีการ พิสูจน์ทดสอบความคิดของตน เมื่อมีความแตกต่างทางความคิดเกิดขึ้น ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนที่มีความคิดเห็นเดียวกันรวมกลุ่มกัน หรืออาจรวมกลุ่มโดยให้แต่ละกลุ่มมีสมาชิกที่มีความคิดเห็นแตกต่างกันก็ได้

ขั้นที่ 3 ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนในการแสวงหาความรู้ เมื่อกลุ่มมีความคิดเห็นแตกต่างกันแล้ว สมาชิกแต่ละกลุ่มช่วยกันวางแผนว่าจะแสวงหาข้อมูลอะไร กลุ่มจะพิสูจน์อะไร จะตั้งสมมติฐานอะไร กลุ่มจำเป็นต้องมีข้อมูลอะไร และจะไปแสวงหาที่ไหน หรือจะได้อิทธิพลนั้นมาได้อย่างไร จะต้องใช้เครื่องมืออะไรบ้าง เมื่อได้ข้อมูลมาแล้ว จะวิเคราะห์อย่างไร และจะสรุปผลอย่างไร ใครจะช่วยทำอะไร จะใช้เวลาเท่าใด ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียน จะได้ฝึกทักษะการสืบสอบ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และทักษะกระบวนการกลุ่ม ผู้สอน ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการทำงานให้แก่ผู้เรียน รวมทั้งให้คำแนะนำเกี่ยวกับการวางแผน แหล่งความรู้ และการทำงานร่วมกัน

ขั้นที่ 4 ให้ผู้เรียนดำเนินการแสวงหาความรู้ ผู้เรียนดำเนินการเสาะแสวงหาความรู้ตามแผนงานที่ได้กำหนดไว้ ผู้สอนช่วยอำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำและติดตามการทำงานของนักเรียน

ขั้นที่ 5 ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลข้อมูล นำเสนอและอภิปรายผล เมื่อกลุ่มรวบรวมข้อมูลได้มาแล้ว กลุ่มทำการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล ต่อจากนั้น จึงให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผล อภิปรายผลร่วมกันทั้งชั้น และประเมินผลทั้งทางด้านผลงานและกระบวนการเรียนรู้ที่ได้รับ

ขั้นที่ 6 ให้ผู้เรียนกำหนดประเด็นปัญหาที่ต้องการสืบเสาะหาคำตอบต่อไป การสืบสอบและเสาะแสวงหาความรู้ของกลุ่มตามขั้นตอนข้างต้นช่วยให้กลุ่มได้รับความรู้ความเข้าใจ และคำตอบในเรื่องที่ศึกษา และอาจพบประเด็นที่เป็นปัญหาชวนให้ขงงสงสัย หรืออยากรู้ต่อไป ผู้เรียนสามารถเริ่มต้นวงจรการเรียนรู้ใหม่ ตั้งแต่ขั้นที่ 1 เป็นต้นไป การเรียนการสอนตามรูปแบบนี้ จึงอาจมีต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ ตามความสนใจของผู้เรียน

Eisenkraft (2003 quoted in Jeff & Julie, 2013) ได้อธิบายการสอนตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นตรวจสอบความรู้เดิม (Elicitation Phase) ในขั้นนี้จะเป็นขั้นที่ผู้สอนจะตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงความรู้เดิมออกมา เพื่อผู้สอนจะได้รู้ว่า ผู้เรียนแต่ละคนมีพื้นฐานความรู้เดิมเท่าไร จะได้วางแผนการสอนได้ถูกต้อง และผู้สอนได้รู้ว่าผู้เรียนควรจะเรียนเนื้อหาใดก่อนที่ จะเรียนในเนื้อหานั้นๆ

2. ขั้นเร้าความสนใจ (Engagement Phase) เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนหรือเรื่องที่ สนใจจากความสงสัย หรืออาจเริ่มจากความสนใจของตัวผู้เรียนเองหรือเกิดจากการอภิปรายภายใน กลุ่ม เรื่องที่น่าสนใจอาจมาจากเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ในช่วงเวลานั้น หรือเป็นเรื่องที่เชื่อมโยงกับ ความรู้เดิมที่ผู้เรียนเพิ่งเรียนรู้อแล้ว ผู้สอนเป็นคนกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างคำถามกำหนดประเด็นที่จะ กระตุ้นโดยการเสนอประเด็นขึ้นก่อน แต่ไม่ควรบังคับให้ผู้เรียนยอมรับประเด็นหรือคำถามที่ผู้สอน กำลังสนใจเป็นเรื่องที่จะใช้ศึกษา

3. ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration Phase) ในขั้นนี้จะต่อเนื่องจากขั้นเร้าความ สนใจ ซึ่งเมื่อผู้เรียนทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามที่สนใจจะศึกษาอย่างถ่องแท้แล้วก็มีการ วางแผนกำหนดแนวทางควรสำรวจตรวจสอบ ตั้งสมมุติฐาน กำหนดทางเลือกที่เป็นไปได้ ลงมือปฏิบัติ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ข้อเสนอเทศ หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ วิธีการตรวจสอบอาจทำได้หลายวิธี เช่น ทำการทดลอง ทำกิจกรรมภาคสนาม การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อช่วยสร้างสถานการณ์จำลอง (Simulation) การศึกษาหาข้อมูลจากเอกสารอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลอย่าง เพียงพอที่จะใช้ในขั้นต่อไป

4. ขั้นอธิบาย (Explanation Phase) ในขั้นนี้เมื่อผู้เรียนได้ข้อมูลมาอย่างเพียงพอ จากการสำรวจตรวจสอบแล้ว จึงนำข้อมูลข้อเสนอเทศที่ได้มาวิเคราะห์ แผลผล สรุปผล และนำเสนอผล ที่ได้ในลักษณะต่างๆ การค้นพบอาจเป็นไปได้หลายลักษณะ แต่ผลที่ได้สามารถสร้างความรู้และช่วย ให้เกิดการเรียนรู้ได้

5. ขั้นขยายความคิด (Expansion Phase/Elaboration Phase) เป็นการนำความรู้ ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับความรู้เดิม ความรู้ที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติม หรือข้อสรุปที่ไปใช้อธิบายสถานการณ์

หรือเหตุการณ์อื่นๆ ถ้าใช้อธิบายเรื่องต่างๆ ได้มากก็แสดงว่าข้อจำกัดน้อย ซึ่งก็จะช่วยให้เชื่อมโยงกับเรื่องราวต่างๆ และทำให้เกิดความรู้ที่กว้างขวางขึ้น

6. ขั้นประเมินผล (Evaluation Phase) ในขั้นนี้เป็นการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่างๆ ว่าผู้เรียนมีความรู้อะไรบ้าง อย่างไร และมากน้อยเพียงใด จากขั้นนี้จะนำไปสู่การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในด้านอื่นๆ

7. ขั้นนำความรู้ไปใช้ (Extension Phase) ในขั้นนี้เป็นที่ผู้สอนจะต้องมีการจัดเตรียมโอกาสให้ผู้เรียนได้นำสิ่งที่ได้เรียนมาไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ผู้สอนจะเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปสร้างเป็นความรู้ที่เรียกว่า “การถ่ายโอนการเรียนรู้”

งานวิจัยของ อุทุมพร ชื่นวิญญา (2554) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ผสมผสานรูปแบบ INFOHIO DIALOGUE และกระบวนการการเรียนรู้แบบสืบสอบเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้สารสนเทศของผู้เรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นมีหลักการดังนี้ 1) การกระตุ้นด้วยสิ่งเร้าที่ทำให้ผู้เรียนสนใจ 2) การแสวงหาสารสนเทศอย่างมีระบบ 3) การขยายความรู้ด้วยการสร้างสรรค์ผลงาน 4) การสะท้อนความรู้เพื่อสร้างความเข้าใจ 5) การประเมินกระบวนการและผลงาน 6) ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมาย และขั้นตอนการเรียนการสอนมี 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) สร้างความสนใจ 2) สำรวจและค้นหา 3) สร้างความรู้ 4) สร้างสรรค์ความรู้หรือผลงาน 5) ขยายความรู้ 6) สร้างความเข้าใจ และ 7) การประเมินเพื่อตรวจสอบความรู้ในแต่ละขั้นตอนนอกจากนี้ยังทำการประเมินผลหลังจากการเรียนรู้ทุกขั้นตอน

งานวิจัยของ สุนีย์ จุไรสินธุ์ (2549) ได้ศึกษาเรื่องการสืบสอบสไตล์การเป็นผู้นำและสไตล์การบริหารของอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏที่มีผลต่อคณาจารย์และนักศึกษา ผลการวิจัยเกี่ยวกับภูมิศาสตร์อำนาจและความเป็นศูนย์กลางบ่งชี้ว่าสไตล์การเป็นผู้นำและสไตล์การบริหารของอธิการบดี มีผลต่อสัมฤทธิ์ผลของงานด้านต่างๆ การวิจัยนี้ เก็บข้อมูลแบบสามเส้า โดยใช้การพิจารณาตัดสินของอธิการบดี ผู้บริหารอื่นๆ คณาจารย์ และนักศึกษาเกี่ยวกับมิติการปฏิบัติงานจริงตามสไตล์ของอธิการบดี ผู้วิจัยใช้เทคนิคเหตุการณ์วิกฤตในการสัมภาษณ์อธิการบดี 16 คน ซึ่งเป็นตัวอย่างของ 8 มหาวิทยาลัยขนาดใหญ่ และ 8 มหาวิทยาลัยขนาดเล็ก แบบสอบถามส่งไปยังผู้บริหาร 161 คน คณาจารย์ 472 คน และ นักศึกษา 2,177 คน รวมตัวอย่างทั้งสิ้น 2,826 คน ผลการวิเคราะห์สาระจากการสัมภาษณ์อธิการบดี คือ ได้สไตล์ผู้นำและสไตล์การบริหาร 4 ชุด สไตล์เด่นชัดที่สุด คือ สไตล์ที่ 1 ดังต่อไปนี้ (1) สไตล์การเป็นผู้นำแบบวิสัยทัศน์ คู่กับสไตล์การบริหารแบบประชาธิปไตยในกรอบกฎระเบียบ (2) สไตล์การเป็นผู้นำแบบให้คำปรึกษาแนะนำให้แรงเสริม คู่กับสไตล์การบริหารแบบเชิงธุรกิจเสรี (3) สไตล์การเป็นผู้นำแบบบารมี คู่กับสไตล์การบริหารแบบสะท้อนกลับ (4) สไตล์การเป็นผู้นำแบบห่างเหิน คู่กับ สไตล์การบริหารแบบเผด็จการ

3.2 การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

3.2.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบผสมผสาน

Bonk & Graham, 2006; Allen, Seaman & Garrett (2007 อ้างถึงในปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ, 2557) กล่าวว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสาน (blended learning) เป็นการจัดการเรียนการสอนผสมผสานทั้งแบบการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียน (face-to-face) และการเรียนการสอนออนไลน์ (online learning) ทำให้การสื่อสารในชั้นเรียนมีช่องทางการสื่อสารเพิ่มมากขึ้นและรูปแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับเนื้อหา ผู้เรียนกับบริบทการเรียนที่หลากหลายมากขึ้น

Thorne (2003) ให้ความหมายการเรียนการสอนแบบผสมผสานว่าเป็นข้อเสนอแนะในการปรับปรุงการเรียนรู้ที่ท้าทายและพัฒนาความต้องการส่วนบุคคล การเรียนการสอนแบบผสมผสานนี้เป็นการรวมนวัตกรรมและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเข้าด้วยกันด้วยการมีปฏิสัมพันธ์บนการเรียนแบบออนไลน์และการมีส่วนร่วมในการเรียนแบบดั้งเดิม การเรียนการสอนแบบผสมผสานนี้มีส่วนสนับสนุนและช่วยให้การเรียนรู้ดีขึ้น โดยการติดต่อแบบส่วนตัวกับผู้สอน

Garnham และ Kaleta (2002 อ้างถึงใน ทริลักษ์ณ์ บานชื่น, 2549) กล่าวว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นการเรียนที่ดีที่สุดเนื่องจากเป็นผสมผสานการจัดการเรียนการสอนโดยการเลือกใช้คุณลักษณะที่ดีที่สุดของการสอนในห้องเรียนและคุณลักษณะที่ดีที่สุดของการสอนออนไลน์เข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระ ทำให้เกิดการเรียนที่กระฉับกระเฉง (active learning) และสามารถลดเวลาในการเข้าชั้นเรียนได้

จินตวิริ์ คล้ายสังข์ และ ประกอบ กรณีกิจ (2552 อ้างถึงใน อธิระศาสตร์ อายุเจริญ 2557) สรุปไว้ว่าเป็นการเรียนที่ผสมผสานระหว่างการเรียนในชั้นเรียนและการเรียนผ่านเครือข่าย โดยใช้เทคโนโลยีของเว็บมาช่วยในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ห้องค์ประกอบในการเรียนรู้ทั้ง 2 แบบ เต็มเต็มระหว่างกันและกันซึ่งสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน ทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงสุด

ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ (2557) สรุปว่าการเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นการเรียนที่มีความหลากหลายในการเลือกใช้เทคโนโลยีการสอนเข้ามาผสมผสานระหว่างกัน ทั้งในกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนและกิจกรรมการเรียนออนไลน์ โดยผ่านระบบบริหารจัดการการเรียนรู้อ และหรือเทคโนโลยีเครือข่ายสังคมเข้ามาช่วยดำเนินการให้การเรียนการสอนแบบผสมผสานสามารถขยายการมีส่วนร่วมในการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นด้วย

อัญชลี ศรีรุ่งเรือง (2558) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เป็นการเรียนรู้แบบใช้หลากหลายวิธีรวมสิ่งต่างๆ เข้ามาผสม ทั้งรูปแบบการสอนแบบดั้งเดิม คือการเผชิญหน้าระหว่างผู้เรียนและผู้สอนในชั้นเรียนกับการเรียนการสอนออนไลน์ ซึ่งเป็นที่ได้รับความนิยม

ในปัจจุบัน เพื่อให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่หลากหลายเป็นการนำเอาจุดแข็งของการเรียนในห้องเรียนมา รวมกับข้อดีของการเรียนบนเครือข่ายซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เป็นทางเลือกใหม่ สำหรับการจัดการศึกษาทุกระดับ

สุรไกร นันทบุรุษย์ (2560) สรุปรว่า การเรียนรู้แบบผสมผสานหรือการเรียนรู้แบบ ผสมผสานวิธี หรือ Blended Learning เป็นการรวมกันระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนและการเรียนรู้ ออนไลน์ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วย เพื่อให้สามารถเกิดความยืดหยุ่นเกี่ยวกับเวลา เรียน สามารถเกิดการเรียนการสอนได้ทุกที่ทุกเวลาหากสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ ซึ่งหลักการ จัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Blended Learning จากนิยามข้างต้นนั้น มีดังต่อไปนี้ 1) มีการเรียนแบบ ปกติในห้องเรียน (Face-to-Face) 2) มีการใช้รูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์ (Online/E-Classroom) เข้ามาช่วยเหลือ เช่น เว็บไซต์ วิดีโอออนไลน์ กระดานข่าว โปรแกรมแชท (Instant Message) เว็บ บล็อก ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงบทเรียนได้ตลอดเวลาเมื่อเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต 3) มีการเรียนทั้ง แบบประสานเวลา และไม่ประสานเวลา 4) มีการบูรณาการเทคนิควิธีการสอนต่างๆ เข้าไปทั้งการ เรียนในห้องเรียน และการเรียนรู้แบบออนไลน์

กล่าวโดยสรุปว่า การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) คือ กระบวนการ เรียนการสอนที่มีการเรียนการสอนแบบปกติในห้องเรียน (Face-to-Face) ผู้เรียนและผู้สอนต่างมี ปฏิสัมพันธ์และได้รับประสบการณ์ตรงซึ่งกันและกัน และการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศเข้ามาช่วยการเสริมประสบการณ์ทางการเรียน ซึ่งในปัจจุบันผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัด ประสบการณ์รวมกันระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนและการเรียนรู้ออนไลน์ เป็นการเรียนรู้ที่ ผสมผสานวิธี ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ทุกแห่งทั้งในและนอกชั้นเรียน และช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น

3.2.2 ขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสาน

รูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนของ Dick, Carey, & Carey, 2001; Littlejohn & Pegle, (2007 อ้างถึงใน ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ, 2557)

1. การประเมินความต้องการจำเป็นเพื่อกำหนดจุดมุ่งหมายการเรียน

ขั้นตอนนี้เป็นการพิจารณาและตัดสินใจว่าผู้เรียนจะต้องมีความสามารถขั้น ใดบ้างเมื่อการเรียนเสร็จสิ้นแล้ว ซึ่งถือว่าเป็นจุดมุ่งหมายของการเรียน การรวบรวมข้อมูลนี้สามารถใช้ มาตราฐานการเรียนรู้ที่กำหนดขึ้นของหลักสูตรเป็นเกณฑ์พิจารณาประกอบ รวมถึงการพิจารณา ความจำเป็นในการพัฒนาความรู้ เจตคติ และทักษะของผู้เรียนจากการพิจารณาผู้ใช้แรงงานหรือ สภาพแวดล้อมการทำงานในอนาคต เป็นต้น

2. การวิเคราะห์การสอน และการวิเคราะห์ผู้เรียนและบริบท

2.1 การวิเคราะห์การสอน ใช้ข้อมูลจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ที่ได้จากข้อแรก จากนั้นเป็นการวิเคราะห์ความสามารถเป็นรายด้านที่ต้องการทราบ ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านเจตคติ และด้านทักษะ ซึ่งจำเป็นต้องวิเคราะห์เนื้อหาของการสอนให้ละเอียดว่า ส่วนใดเป็นส่วนที่จะทำให้จุดมุ่งหมายบรรลุได้ด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียน และส่วนใดเป็นส่วนที่สามารถทำให้จุดมุ่งหมายของการเรียนประสบความสำเร็จได้ไม่แตกต่างไปจากในชั้นเรียน เมื่อใช้กิจกรรมการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการวางแผนและกำหนดกลยุทธ์การสอนต่อไป

2.2 การวิเคราะห์ผู้เรียนและบริบท ขั้นตอนนี้จัดว่าเป็นขั้นตอนคู่ขนานของการวิเคราะห์การสอน เนื่องจากจำเป็นต้องพิจารณาว่าความรู้ความสามารถและเจตคติที่ได้วิเคราะห์และกำหนดนั้นจะเกิดขึ้นได้อย่างสมบูรณ์หรือไม่ภายใต้บริบทแวดล้อมของผู้เรียน การวิเคราะห์ผู้เรียนจะช่วยทำให้ผู้สอนเข้าใจและช่วยสนับสนุนผู้เรียนได้มากขึ้นเมื่อขาดประสบการณ์การเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์มาก่อน

3. การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้

จากข้อมูลการวิเคราะห์การสอนในขั้นที่ 2 ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ทางด้านการสอนแล้วนั้น เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจนมากขึ้น ทั้งในส่วนของเรียนการสอนแบบเผชิญหน้าและการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งควรคำนึงถึงตัวบ่งชี้ความสำเร็จในการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ไว้ด้วย เพื่อให้มั่นใจว่าการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยเฉพาะส่วนของการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ไม่ทำให้ผู้เรียนมีลักษณะตั้งรับเท่านั้น ซึ่งไม่แตกต่างกับการเรียนการสอนแบบบรรยายในชั้นเรียนแต่อย่างใด

4. การพัฒนาเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้

เมื่อเขียนวัตถุประสงค์การเรียนรู้แล้ว ในขั้นตอนนี้จึงเป็นการกำหนดและเริ่มออกแบบพัฒนาเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ซึ่งสามารถวัดความรู้ เจตคติ ทักษะ หรือพฤติกรรมในการเรียนรู้ได้ไม่แตกต่างจากที่ปฏิบัติกันในห้องเรียน สำหรับการวัดผลในการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ควรใช้เป็นส่วนที่วัดพัฒนาการเรียนรู้ส่วนบุคคลที่ชัดเจน เช่น โครงการกลุ่ม แฟ้มสะสมงานรายบุคคล เป็นต้น ซึ่งเป็นไปตามหลักการประเมินตามสภาพจริง (authentic assessment)

5. การพัฒนากลยุทธ์การสอน

การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนเป็นตัวแปรที่สำคัญในการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยเฉพาะในส่วนของการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ (Stacey & Gerbic, 2007 อ้างถึงใน ปราวีณยา สุวรรณรัฐโชติ, 2557) พบว่าโครงการกลุ่ม การอภิปรายระหว่างผู้เรียนบนกระดานสนทนา การบรรยาย การถาม-ตอบของผู้เรียน

และการสื่อสารทางอีเมลกับผู้สอน เป็นกลยุทธ์การสอนที่ผู้เรียนให้ความเห็นว่ามีความประโยชน์ในระดับมากและหรือมากที่สุด อีกทั้งยังมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมการเรียนการสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งผู้สอนสามารถใช้ผลการศึกษาดังกล่าวเป็นแนวทางในการพัฒนากลยุทธ์การสอนได้

6. การพัฒนาและเลือกสื่อการสอน

สำหรับการจัดเตรียมสื่อสำหรับการเรียนการสอนในชั้นเรียนและการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์นั้นอาจจะเป็นสื่อการสอนที่เหมือนกันหรือแตกต่างกันออกไป การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ สื่อการสอนสำหรับการนำเสนอเนื้อหาจากผู้สอนไปยังผู้เรียนซึ่งเป็นที่นิยม ได้แก่ ไฟล์เอกสาร ไฟล์สไลด์ประกอบการสอน ไฟล์สไลด์ประกอบเสียงบรรยาย หรือไฟล์เสียงและวีดิทัศน์การสอน (podcasts) แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ เกมและสถานการณ์จำลอง เป็นต้น นอกจากนี้ อาจมีการพัฒนาบทเรียนหรือเว็บช่วยสอน (courseware / web-based instruction) สำหรับการเรียนรู้ของผู้เรียนตามอัตราความก้าวหน้าของแต่ละบุคคล

7. การออกแบบและเก็บข้อมูลการประเมินความก้าวหน้า

การประเมินลักษณะนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสะท้อนความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียน อีกทั้งยังให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผู้เรียนและผู้สอน เพื่อปรับปรุงกระบวนการสอนต่อไป การประเมินความก้าวหน้าสามารถวัดได้จากแบบทดสอบ รายงานค้นคว้า การตอบคำถาม การอภิปราย ซึ่งบางกรณีสามารถดำเนินการได้ผ่านกิจกรรมออนไลน์ และใช้เครื่องมือในระบบจัดการการเรียนรู้ในการเก็บหลักฐานการเรียนรู้ต่างๆ

Carman (2002 อ้างถึงใน ประพรรณ พลชะชีวะ, 2550) เสนอแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานว่าประกอบด้วยองค์ประกอบที่มีการผสมผสานระหว่างการเรียนแบบออนไลน์และการเรียนแบบดั้งเดิม ซึ่งประกอบด้วย 5 องค์ประกอบดังนี้

1. เหตุการณ์สด (Live events) ประกอบด้วย instructor-led events การบรรยายในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม (traditional lectures) การประชุมผ่านระบบวิดีโอ (video conferences) และการสนทนาแบบประสานเวลา (synchronous chat sessions)

2. การเรียนตามอัตราการเรียนรู้ของผู้เรียน (Self-Paced Learning) การจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนด้วยตนเองตามความสามารถส่วนบุคคล เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ อินเทอร์เน็ต และซีดีรอมแบบการสอน (CD-ROM based tutorial)

3. การเรียนรู้ร่วมกัน (Collaboration) การติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียน ประกอบด้วย จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) การสนทนา (threaded discussions) และการคิดร่วมกัน (come to think of it)

4. การประเมินผล (Assessment) การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ของการเรียน ประกอบด้วย การทดสอบ การสอบโดยไม่แจ้งล่วงหน้า (quizzes) การตัดสินผลการเรียน การให้ผลป้อนกลับในเชิงลึก (Narrative feedback) การประเมินโดยใช้แฟ้มสะสมงาน (portfolio evaluations)

5. อุปกรณ์สนับสนุน (Support Materials) อุปกรณ์ที่ใช้สนับสนุนการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ประกอบด้วย แหล่งอ้างอิง (reference material) ทั้งทางกายภาพ (physical) และแหล่งอ้างอิงเสมือน (virtual) คำถามที่ถูกลบย่อๆ (FAQ forums) ซึ่งอุปกรณ์เหล่านี้ เป็นส่วนสำคัญในการส่งผ่านความรู้และการเก็บจดจำความรู้ของผู้เรียน (retention and transfer)

ตารางที่ 1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบสืบสอบ

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่อง	ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	เครื่องมือที่ใช้	กลุ่มตัวอย่าง	ผลการศึกษา
อติดิษฐ์ ชูตระกูลวงศ์ (2556)	ผลของการเรียนการสอนแบบสืบสอบโดยใช้คำถามตามการจำแนกประเภทวัตถุประสงค์ทางการศึกษาของบคลากรที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ฟิสิกส์และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นผสมผสานของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย	1.การเรียนการสอนแบบสืบสอบโดยใช้คำถามตามการจำแนกประเภทวัตถุประสงค์ทางการศึกษาของบุคลากร 2.การเรียนการสอนแบบทั่วไป	1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ฟิสิกส์ 2. ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นผสมผสาน	1. แบบสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2. แบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นผสมผสานที่มีค่า	นักเรียนชั้นม. 4 โรงเรียนในอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 2 ห้องเรียน	1. นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ฟิสิกส์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2. นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ฟิสิกส์สูงกว่านักเรียนกลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทาง

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่อง	ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	เครื่องมือที่ใช้	กลุ่มตัวอย่าง	ผลการศึกษา
						<p>สถิติที่ระดับ .05</p> <p>3. นักเรียน กลุ่มทดลองมี คะแนนเฉลี่ย ร้อยละทักษะ กระบวนการ ทาง วิทยาศาสตร์ ชั้นผสมผสาน หลังการทดลอง สูงกว่าก่อนการ ทดลองอย่างมี นัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05</p> <p>4. นักเรียน กลุ่มทดลองมี คะแนนเฉลี่ย ร้อยละทักษะ กระบวนการ ทาง วิทยาศาสตร์ ชั้นผสมผสาน สูงกว่านักเรียน กลุ่ม เปรียบเทียบ อย่างมี นัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05</p>

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่อง	ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	เครื่องมือที่ใช้	กลุ่มตัวอย่าง	ผลการศึกษา
ญาณี นาม แพม พลอย (2555)	ผลของการจัด กิจกรรมการ เรียนรู้ บนสื่อ สังคมออนไลน์ ด้วยการสืบสอบ แบบชื่นชมจาก กรณีตัวอย่างที่มี ต่อการคิดขั้นสูง สำหรับนักเรียน มัธยมศึกษาปีที่ 3: การวิเคราะห์ เครือข่ายสังคม ออนไลน์	กิจกรรมการ เรียนรู้ด้วยการ สืบสอบแบบ ชื่นชมด้วยกรณี ตัวอย่างบนสื่อ สังคมออนไลน์	ความสามารถ ทางการคิดขั้น สูงด้านการ ดำเนินชีวิตต่อ ความปลอดภัย บนท้องถนน ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ปีที่ 3	1. แบบวัด ความสามารถ ทางทักษะการ คิดขั้นสูง 2. แบบสอบถาม ความสัมพันธ์ ทางสังคม 3. แบบสังเกต 4. แบบ สัมภาษณ์ 5. เครื่องมือวัด ประสิทธิภาพ	นักเรียนระดับชั้น ม.3 โดยคัดเลือก ด้วยการสุ่มแบบ เจาะจง 2 ห้องเรียน 53 คน	1. ผู้เรียนมี ทักษะการคิด ขั้นสูงด้านการ ดำเนินชีวิต ก่อนเรียนและ หลังเรียน ไม่ แตกต่างกัน อย่างมี นัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 2. วิเคราะห์ เครือข่ายสังคม ออนไลน์จาก กิจกรรมการ เรียนรู้ พบว่า ลักษณะ เครือข่ายแบบ สมบูรณ์ (complete network) และ เมื่อขยาย เครือข่ายมี ลักษณะเป็น เครือข่ายแบบ ศูนย์กลาง เฉพาะบุคคล (personal network) มี รูปแบบ เครือข่ายเป็น รูปดาว (star network)

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่อง	ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	เครื่องมือที่ใช้	กลุ่มตัวอย่าง	ผลการศึกษา
อุทุมพร ซีนวิญญา (2554)	การพัฒนา รูปแบบการเรียน การสอนที่ ผสมผสาน รูปแบบ INFOHIO DIALOGUE และ กระบวนการการ เรียนรู้แบบสืบ สอบ เพื่อ เสริมสร้างการรู้ สารสนเทศของ นักเรียน มัธยมศึกษาปีที่ 1	1. การเรียน การสอนของ รูปแบบการ เรียนการสอนที่ ผสมผสาน รูปแบบ INFOhio DIALOGUE 2. กระบวนการ การเรียนรู้แบบ สืบสอบ 3. การเรียนการ สอนแบบปกติ	การรู้สารสนเทศ	1. แบบทดสอบ การรู้สารสนเทศ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก 2. แบบทดสอบ การรู้สารสนเทศ แบบอัตนัย	นักเรียนระดับชั้น ม.1 โรงเรียน โยธินบูรณะ 78 คน	1. กลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ย ต่ำกว่าเกณฑ์ที่ กำหนด 2. การรู้ สารสนเทศด้าน การเข้าถึง การ ประเมินและ การใช้ สารสนเทศของ กลุ่มทดลองสูง กว่า กลุ่ม ควบคุมอย่างมี นัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบผสมผสาน

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่อง	ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	เครื่องมือที่ใช้	กลุ่มตัวอย่าง	ผลการศึกษา
ธีระ ศาสตร์ อายุเจริญ (2557)	การพัฒนา รูปแบบการ เรียนการสอน แบบ ผสมผสาน ด้วยการ เรียนรู้เป็นทีม ตามแนวคิด ชุมชนนัก ปฏิบัติ โดยใช้สื่อ สังคม ออนไลน์เพื่อ	รูปแบบการ เรียนการสอน แบบ ผสมผสานด้วย การเรียนรู้เป็น ทีมตาม แนวคิดชุมชน นักปฏิบัติโดย ใช้สื่อสังคม ออนไลน์เพื่อ ส่งเสริมความ ใฝ่รู้ของนิสิต ปริญญาตรี	ความใฝ่รู้	1.แผนการ จัดการเรียนรู้ 2.แบบวัด ความใฝ่รู้ 3.แบบสังเกต พฤติกรรม ความใฝ่รู้	นิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยี การศึกษา คณะ ศึกษาศาสตร์ ม.บูรพาที่ ลงทะเบียนรายวิชา การใช้ คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียน การสอนและการจัด การศึกษาภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2557 25 คน	นิสิตคะแนน เฉลี่ยความใฝ่ รู้หลังเรียน ของกลุ่ม ตัวอย่างสูง กว่าคะแนน เฉลี่ยก่อน เรียนอย่างมี นัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่อง	ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	เครื่องมือที่ใช้	กลุ่มตัวอย่าง	ผลการศึกษา
	ส่งเสริมความ ใฝ่รู้ของนิสิต ปริญญาตรี สาขาวิชา เทคโนโลยี การศึกษา	สาขาวิชา เทคโนโลยี การศึกษา				
อัญชลี ศรี รุ่งเรือง (2558)	ผลการเรียน แบบ ผสมผสาน ด้วยการเรียน แบบร่วมมือ วิชา คอมพิวเตอร์ ที่มีต่อความรู้ พื้นฐานด้าน สื่อและการ ทำงานร่วมกับ ผู้อื่นของ นักเรียนชั้น ประถมศึกษา ปีที่ 6	การเรียนรู้แบบ ผสมผสานด้วย การเรียนรู้แบบ ร่วมมือวิชา คอมพิวเตอร์	1. ความรู้ พื้นฐานด้าน สื่อ 2. ความสามารถ ในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น 3. ความพึง พอใจของ นักเรียนที่มี ต่อการเรียน ด้วยแบบ ผสมผสาน	1. แบบ สัมภาษณ์แบบ มีโครงสร้าง 2. แผนการ จัดการเรียนรู้ 3. บทเรียนอี เลิร์นนิ่ง 4. แบบทดสอบ วัดความรู้ พื้นฐานด้าน สื่อ 5.แบบ ประเมิน ความสามารถ ในการผลิตสื่อ 6. แบบ ประเมิน ความสามารถ ในการทำงาน ร่วมกัน	นักเรียนระดับชั้นป.6 ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2557 โรงเรียน วัดราชบุรุษรังสรรค์ 30 คน	1.ความรู้ พื้นฐานด้าน สื่อของ นักเรียนก่อน และหลัง เรียนแตกต่าง กันอย่างมี นัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ 0.01 2. ความสามารถ ในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น ของนักเรียนมี คะแนนรวม เฉลี่ยอยู่ใน ระดับมาก 3) ความพึง พอใจของ นักเรียนมี คะแนนรวม เฉลี่ย อยู่ใน ระดับมาก

ผู้วิจัย	ชื่อเรื่อง	ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	เครื่องมือที่ใช้	กลุ่มตัวอย่าง	ผลการศึกษา
				7. แบบสอบถาม ความพึงพอใจ		
รัตมา รัตนวงศา (2555)	การพัฒนา รูปแบบการ เรียนแบบ ผสมผสานโดย ใช้โซเชียลบุ๊ก มาร์กและ วิธีการทาง ประวัติศาสตร์ เพื่อส่งเสริม การรู้ สารสนเทศ ของนักเรียน มัธยมศึกษา ตอนปลาย	รูปแบบการ เรียนแบบ ผสมผสานโดย ใช้โซเชียลบุ๊ก มาร์กและ วิธีการทาง ประวัติศาสตร์	การรู้ สารสนเทศ	1.แบบ สัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ 2.แบบ ประเมิน รูปแบบเว็บ ไซด์ 3.แผนการ จัดการเรียนรู้ 4.แบบวัดการ รู้สารสนเทศ 5. แบบสอบถาม ความคิดเห็น ในการเรียน ด้วยรูปแบบฯ	นักเรียนระดับชั้น ม.4 โรงเรียนสาธิตแห่ง มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนา การศึกษา จำนวน 30 คน	นักเรียนมี คะแนนเฉลี่ย การรู้ สารสนเทศ หลังเรียนของ กลุ่มตัวอย่าง สูงกว่าคะแนน ก่อนเรียน อย่างมี นัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 4 การเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship)

4.1 ความหมายของการเป็นพลเมืองดิจิทัล

Ribble (2011 อ้างถึงใน พิระ จิโรโสภณและคณะ, 2559) ได้ให้ความหมายว่าหมายถึง ปทัสถานที่เป็นแนวทางการประพฤติปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบ แบ่งออกเป็น 9 หัวข้อ ดังนี้

1. การเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลโดยสมบูรณ์ (Digital Access)
2. การซื้อขายสินค้าทางอิเล็กทรอนิกส์ (Digital Commerce)
3. การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Communication)
4. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน (Digital Literacy)
5. การปฏิบัติตนหรือมารยาทในการใช้สื่อดิจิทัล (Digital Etiquette)
6. กฎหมายเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัล (Digital Law)
7. สิทธิและความรับผิดชอบในโลกดิจิทัล (Digital Rights & Responsibilities)
8. สุขภาพกายใจที่ดีในโลกดิจิทัล (Digital Health & Wellness)
9. การป้องกันตนเองเพื่อความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security (Self-Protection))

สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (2555) ระบุถึงทักษะที่เยาวชนยุคใหม่ควรเรียนรู้ ซึ่งถือว่าเป็นส่วนหนึ่งในการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลว่าต้องประกอบด้วย 8 ทักษะ ดังนี้

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง
2. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) ความสามารถในการบริหารเวลาที่ใช้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถทำงานที่หลากหลายในเวลาเดียวกันได้
3. ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) ความสามารถในการรับรู้ และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด
4. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีออนไลน์ได้

5. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) มีคุณพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น

6. ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดี และข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้

7. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานที่มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ

8. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) ความเห็นอกเห็นใจและเข้าใจความรู้สึกผู้อื่นบนโลกออนไลน์

Common Sense (2018) กล่าวว่า พลเมืองดิจิทัล หรือ Digital Citizen นั้น ไม่ใช่แค่เกิดมาในยุคดิจิทัลก็เป็นได้ แต่รวมไปถึงการเป็น “พลเมืองที่ดี” ในโลกดิจิทัลด้วย การเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้นมีมากกว่าแค่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็น และจำเป็นต้องรู้มากกว่าการแค่รู้เท่าทันสื่อ ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. ความปลอดภัยบนอินเทอร์เน็ต (Internet Safety) เรียนรู้ว่าจะใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตให้เป็นประโยชน์ ในขณะที่ดำรงตนให้อยู่อย่างปลอดภัยบนโลกออนไลน์ได้อย่างไร ให้รู้จักแยกแยะเว็บไซต์ที่ปลอดภัยและเว็บไซต์ที่อันตราย

2. ความเป็นส่วนตัวและความมั่นคงปลอดภัย (Privacy & Security) ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการบริหารจัดการข้อมูลบนโลกออนไลน์ให้ปลอดภัยจากภัยคุกคาม อาทิ การขโมยตัวตน หรือ การฟิชซิง (Phishing) ให้เรียนรู้จักการตั้งรหัสผ่านที่เดายาก รู้ทันเล่ห์กลของผู้ไม่หวังดี และรู้จักวิเคราะห์นโยบายความปลอดภัยของผู้ให้บริการออนไลน์

3. ความสัมพันธ์และการสื่อสาร (Relationships & Communication) สอนให้ผู้เรียนรู้จักทบทวนทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ทั้งภายในตนเองและกับผู้อื่น เพื่อสร้างการสื่อสารและชุมชนบนโลกออนไลน์ในเชิงบวก ซึ่งตรงนี้จะเริ่มเข้าสู่แนวคิดของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีและจริยธรรมดิจิทัล

4. การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์และดรามายุคดิจิทัล (Cyberbullying & Digital Drama) สอนให้ผู้เรียนได้รู้จักวิธีการรับมือในสถานการณ์ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ เรียนรู้ว่าการกระทำใด ๆ ไม่ว่าจะเชิงลบหรือเชิงบวก จะส่งผลกระทบต่อทั้งตัวเพื่อนรอบตัวและชุมชนของพวกเขา สอนให้ผู้เรียนได้รู้จักยืนหยัดเมื่อเห็นการกระทำที่ไม่เหมาะสม และร่วมกันสร้างชุมชนออนไลน์ที่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

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

6. อัตลักษณ์และตัวตน (Self-Image & Identity) สอนให้ผู้เรียนรู้จักชีวิตในโลกดิจิทัลของตนเอง ได้รู้ถึงประโยชน์และความเสี่ยงของการแสดงตนในโลกออนไลน์ด้วยตัวตนต่างๆ และอิทธิพล ที่มีต่อความตระหนักถึงตัวตนของตนเอง ชื่อเสียงของตนเอง และความสัมพันธ์ของพวกเขา

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

8. การให้เครดิตและลิขสิทธิ์ (Creative Credit & Copyright) ต้องยอมรับว่าโลกดิจิทัลนั้น การทำสำเนางานใดๆ มันทำได้ง่ายมาก ดังนั้นจึงต้องสอนให้ผู้เรียนรู้จักความรับผิดชอบและสิทธิ์ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงาน และในขณะเดียวกันก็ให้เรียนรู้ถึงเรื่องลิขสิทธิ์และการใช้งานอย่างเป็นธรรม (Fair use) และหลีกเลี่ยงการลอกผลงาน (Plagiarism) และการละเมิดลิขสิทธิ์ (Piracy)

Porter (2017) กล่าวว่า การเป็นพลเมืองแบบดิจิทัล คือความสามารถในการคิดอย่าง มีวิจารณญาณทำตัวได้อย่างปลอดภัยและมีส่วนร่วมอย่างมีความรับผิดชอบในโลกดิจิทัล

Yurdagül (2017) กล่าวว่า พลเมืองดิจิทัลเป็นส่วนสำคัญของการรู้หนังสือสำหรับผู้เรียน การเป็นพลเมืองแบบดิจิทัลในบริบทของโครงการปฐมวัยหมายถึงความจำเป็นที่ผู้ใหญ่จะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจอันใหม่เกี่ยวกับการใช้การใช้อนุวิธีและการใช้เทคโนโลยีอย่างผิดกฎหมายและบรรทัดฐานของพฤติกรรมที่เหมาะสมมีความรับผิดชอบและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับสิทธิบทบาทและความปลอดภัยทางออนไลน์ และการสื่อสารเมื่อผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์แบบดิจิทัลมากขึ้นแนวคิดเรื่องการเป็นพลเมืองแบบดิจิทัลก็มีความสำคัญมากขึ้น

ในบทความเรื่อง Fostering Digital Citizenship—A School District’s Role Summit (2016) ได้กล่าวถึงได้สร้างชุมชนที่ดีของคนในยุคดิจิทัล โดยมีการแบ่งปันเรื่องราวและแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุด ในหัวข้อดังต่อไปนี้

1. การเป็นพลเมืองแบบดิจิทัลสำหรับผู้สอน
2. การเป็นพลเมืองแบบดิจิทัลสำหรับผู้ปกครอง

3. การเป็นพลเมืองแบบดิจิทัลสำหรับผู้เรียน

จากนั้นได้นำมาสร้างแผนปฏิบัติการด้านการเป็นพลเมืองแบบดิจิทัล ซึ่งได้แนวคิดหลักๆ ดังนี้

1. ทำหลักสูตรดิจิทัลให้เป็น "driver's license"
2. สอนผู้เรียนให้มีผลงานออนไลน์ที่ตือยำเน้นกิจกรรมเชิงลบของกิจกรรมทางออนไลน์เสมอไป
3. ปลอ่ยให้ผู้เรียนบางคนรับผิดชอบเรื่องที่โพสต์ในสื่อสังคมออนไลน์
4. สอนการเป็นพลเมืองโลกไม่ใช่แค่พลเมืองดิจิทัลเท่านั้น

ในบทความเรื่อง Digital Citizenship Lessons for Everyone (Ullman, 2017) จะมุ่งเน้นการบูรณาการด้านเทคโนโลยีเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน แต่พบว่ายังไม่เพียงพอต่อการเป็นพลเมืองแบบดิจิทัล ผู้วิจัยจึงได้ทำแก้ไขหลักสูตรการเป็นพลเมืองดิจิทัลด้วยเนื้อหาจาก Common Sense Media (commonsensemedia.org), PebbleGo (pebblego.com) และฐานข้อมูลความรู้ดิจิทัลของ Rosen Digital (rosendigital.com) ซึ่งในหลักสูตรจะเริ่มตั้งแต่การเรียนรู้เพื่อเข้าสู่ระบบและเก็บรหัสผ่านไว้เป็นส่วนตัว ปรับปรุงทักษะในการค้นคว้าฐานข้อมูลของรัฐ รวมถึงการสัมมนาทางเว็บและวิดีโอ ในบทความนี้ กล่าวเพิ่มเติมเกี่ยวกับการทำงานร่วมกันระหว่างผู้สอน ผู้เรียนและผู้ปกครองในการสร้างเนื้อหาคู่มือและหนังสือกิจกรรม ผู้สอนจะได้เรียนหลักสูตรการเป็นพลเมืองดิจิทัลได้รับเชิญให้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีอาชีพที่ครอบคลุมการเป็นพลเมืองแบบดิจิทัลและมีโอกาสที่จะทำงานเพิ่มเติมเพื่อเป็น Common Sense หรือ EverFi-certified ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลพัฒนาทักษะในการตัดสินใจเลือกออนไลน์อย่างชาญฉลาด มีการเพิ่มหลักสูตรรู้หนังสือดิจิทัลสำหรับผู้เรียน ในปีแรกของหลักสูตรมุ่งเน้นไปในด้านวิทยาศาสตร์ และครึ่งปีที่หลังจะมุ่งเน้นไปที่การรู้หนังสือดิจิทัล และผู้ปกครอง จัดให้มีการประชุมในหัวข้อ Google Classroom, Notability และหัวข้ออื่นๆ

กล่าวโดยสรุปว่า การเป็นพลเมืองดิจิทัล นอกจากจะต้องมีทักษะและความรู้ที่หลากหลายในการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์และช่องทางการสื่อสารประเภทต่างๆ เช่น เครือข่ายสังคม (Facebook, Twitter, Instagram, Line) และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ (แท็บเล็ต และมือถือสมาร์ทโฟน) เป็นต้น อย่างไรก็ตามทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตประจำวันไม่เพียงพอต่อคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์ หากแต่จะต้องใช้เทคโนโลยีดังกล่าว ในทางที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคลอื่นและสังคม เช่น การเคารพสิทธิและหน้าที่ของผู้อื่นตลอดจนการใช้เทคโนโลยีเพื่อสื่อสารกับหน่วยงานหรือบุคคลต่างๆ เพื่อก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีและถูกต้อง

ตอนที่ 5 ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette Leadership)

5.1 ภาวะผู้นำ (Leadership)

Kouzes and Posner (2012) ได้เสนอรูปแบบความเป็นผู้นำที่มีความโดดเด่น และลักษณะของผู้นำที่มีความหมายต่อผู้อื่นไว้ 5 ประการ ได้แก่ 1) เป็นต้นแบบนำทาง (model the way) 2) สร้างแรงบันดาลใจได้วิสัยทัศน์ร่วมกัน (inspire a shared vision) 3) พินฉ่าท้าทายต่อกระบวนการ (challenge the process) 4) สานนำไปให้ผู้อื่นปฏิบัติงานได้ (enable others to act) และ 5) ให้และกระตุ้นกำลังใจ (encourage the heart)

Hooper and Potter (1997 อ้างถึงในธัญวิทย์ ศรีจันทร์, 2558) ได้กำหนดสมรรถนะ 7 ประการสำหรับผู้มีภาวะผู้นำ ได้แก่ 1) สามารถกำหนดทิศทางให้บรรลุวิสัยทัศน์ให้กับองค์กรได้ 2) สามารถแสดงพฤติกรรมในการเป็นแบบอย่างให้ผู้อื่นทำตามได้ 3) สามารถติดต่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเผยแพร่วิสัยทัศน์และสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้อื่นได้ 4) สามารถพัฒนาตนเอง และส่งเสริมให้ผู้อื่นพัฒนาตนเอง 5) สามารถจูงใจอำนวยความสะดวก เป็นผู้ฝึกสอนบุคคลอื่นในการคิด และปฏิบัติงานอย่างเหมาะสม 6) สามารถยอมรับกับสถานการณ์และความเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้นตลอดเวลา และไม่รอโชคชะตาแต่จะกำหนดโชคชะตาด้วยการลงมือปฏิบัติและวางแผนอย่างเหมาะสม และ 7) สามารถตัดสินใจได้เมื่อมีสถานการณ์ใดเกิดขึ้น จากลักษณะของภาวะผู้นำที่ได้นำเสนอข้างต้น ลักษณะของภาวะผู้นำของแต่ละแนวความคิดมีความแตกต่างกันว่าจะให้ความสำคัญเรื่องลักษณะของภาวะผู้นำในประเด็นใด อย่างไรก็ตามไม่ว่าลักษณะของภาวะผู้นำจะเป็นอย่างไรล้วน มีจุดประสงค์เดียวกันเพื่อมุ่งนำความสำเร็จให้เกิดขึ้นกับองค์กรของตนเอง

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์ (2553) ภาวะผู้นำ คือ คุณสมบัติเฉพาะตัวของผู้นำที่แสดงออกในการบริหารและจัดการที่มีอิทธิพลต่อผู้อื่น ทำให้ผู้อื่นรับฟัง เห็นด้วย ยอมทำตามข้อเสนอแนะและคำแนะนำ ชี้แจง เพื่อมุ่งสู่ความมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการปฏิบัติงานองค์กร ภาวะผู้นำจึงเป็นศิลปะหรือกระบวนการในการใช้อำนาจ ใช้อิทธิพลและแรงจูงใจ เพื่อให้ผู้อื่นปฏิบัติตามจนประสบความสำเร็จตามเป้าหมายกลุ่มหรือองค์กร

ภาวะผู้นำที่ประสบความสำเร็จ Kouzes and Posner, 1995 อ้างถึงใน (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2553) ตามความเห็นของผู้ได้บังคับบัญชา มี 20 ลักษณะเรียงตามลำดับดังนี้

- | | |
|------------------------------|-----------|
| 1. มีความซื่อสัตย์ | ร้อยละ 88 |
| 2. มองการณ์ไกล | ร้อยละ 75 |
| 3. มีความสามารถในการจูงใจ | ร้อยละ 70 |
| 4. มีความสามารถสูงในการทำงาน | ร้อยละ 63 |
| 5. มีจิตใจเป็นธรรม | ร้อยละ 49 |
| 6. เป็นผู้ให้การสนับสนุน | ร้อยละ 41 |

7. มีใจกว้าง	ร้อยละ 40
8. มีความฉลาด	ร้อยละ 40
9. มีความกล้าหาญ	ร้อยละ 35
10. เป็นที่พึ่งได้	ร้อยละ 32
11. มีความตรงไปตรงมา	ร้อยละ 29
12. ให้ความร่วมมือ	ร้อยละ 28
13. มีจินตนาการ	ร้อยละ 28
14. ให้ความสนใจผู้อื่น	ร้อยละ 23
15. มีความสามารถในการตัดสินใจ	ร้อยละ 17
16. มีความทะเยอทะยาน	ร้อยละ 13
17. มีความจงรักภักดี	ร้อยละ 13
18. มีวุฒิภาวะ	ร้อยละ 13
19. ควบคุมตนเองได้	ร้อยละ 11
20. ความเป็นอิสระ	ร้อยละ 5

ชัยชาญ น้อยนัน และคณะ (2551) ได้ให้ความหมายของภาวะผู้นำไว้ว่า หมายถึง กระบวนการ การแสดงพฤติกรรม การใช้อิทธิพลของผู้นำที่ใช้ในการโน้มน้าวชักนำให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลในองค์การปฏิบัติตามความต้องการไปสู่เป้าหมายตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

กมลวรรณ เกษะนันท์ (2555) และกิตติราณีย์ ขวงพร (2554) กล่าวถึงองค์ประกอบของภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบดังนี้

1. การมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ (Idealized Influence) หมายถึง พฤติกรรมของผู้นำที่ทำให้ผู้ตามอยากมีและอยากเป็น ได้แก่

1.1 ความรับผิดชอบ มีความมุ่งมั่นในการทำงานโดยมีการวางแผนและปฏิบัติตามแผนการทำงาน รวมทั้งยอมรับผลจากการทำงานทั้งต่อตนเองและผู้อื่น

1.2 วิสัยทัศน์กว้างไกล สามารถคาดการณ์เหตุการณ์ในอนาคตอย่างชัดเจนแล้วเตรียมพร้อมรับมือโดยคำนึงถึงความยั่งยืนและความสุข

1.3 ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี เป็นแบบอย่างที่ดีของผู้อื่นทำให้ผู้อื่นเกิดความไว้วางใจ

1.4 มีจริยธรรม ยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้องชอบธรรม

1.5 มีความรู้และแสวงหาความรู้เพิ่มเติม การทำกิจกรรมที่เสริมสร้างความรู้รอบตัว เพื่อก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ

2. การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration Motivation) หมายถึง พฤติกรรมของผู้นำที่จูงใจผู้ตามให้ทำงานจนสำเร็จ ได้แก่

2.1 มุ่งมั่นในการบรรลุเป้าหมาย สร้างความตั้งใจและความกระตือรือร้นเพื่อให้ผู้ร่วมงานบรรลุเป้าหมายของทำงาน

2.2 จงรักภักดีต่อองค์กรและร่วมรักษาวินัยธรรมองค์กร จูงใจให้ผู้อื่นมีความรัก ในหน้าที่/องค์กร พร้อมปกป้ององค์กรและรักษาวินัยธรรมองค์กรด้วยความเต็มใจ

3. การกระตุ้นทางปัญญา (Intellectual Stimulation) หมายถึง พฤติกรรมของผู้นำที่ทำให้ผู้ตามแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์ ได้แก่

3.3 การใช้เทคโนโลยี/นวัตกรรม ส่งเสริมให้ผู้อื่นใช้เทคโนโลยี/นวัตกรรมในการทำงาน และการแก้ไขปัญหา

3.4 ความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน กระตุ้นให้ผู้อื่นทำงานและแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

4. การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล (Individual Consideration) หมายถึง พฤติกรรมของผู้นำที่ทำให้ผู้ตามรู้สึกมีคุณค่าและมีความสำคัญ ได้แก่

4.1 แนะนำและนำทางผู้อื่น ส่งเสริมให้ผู้อื่นได้ใช้จุดแข็งและพิจารณาโอกาสของตนเองในการทำงาน

4.2 กระจายอำนาจให้ผู้อื่น เชื่อมมั่นในความสามารถของผู้ร่วมงาน โดยพร้อมให้อำนาจผู้ร่วมงานในการทำหน้าที่ต่างๆ

4.3 คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลเข้าใจอัตลักษณ์ ส่วนบุคคล สนับสนุนการใช้ความถนัด/ความสามารถส่วนบุคคล

4.4 รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น รับฟังปัญหาผู้อื่น และให้ความช่วยเหลือด้วยความเต็มใจ

อีกทั้ง กิตติรานีย์ ขวงพร (2554) ได้พัฒนาแบบวัดทักษะภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ 1) การมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ ได้แก่ ความรับผิดชอบ วิสัยทัศน์กว้างไกล ประพฤติตนน่าเคารพนับถือ มีจริยธรรม มีความรู้และแสวงหาความรู้เพิ่มเติม 2) การสร้างแรงบันดาลใจ ได้แก่ มุ่งมั่นในการบรรลุเป้าหมาย จงรักภักดีต่อองค์กรและร่วมรักษาวินัยธรรมองค์กร 3) การกระตุ้นทางปัญญา ได้แก่ การใช้เทคโนโลยี/นวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน 4) การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล ได้แก่ แนะนำและนำทางผู้อื่น กระจายอำนาจให้ผู้อื่น คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น

กนกวรรณ โพธิ์ทอง (2559) กล่าวว่า ผู้นำทางเทคโนโลยี (technological leadership) เป็นมโนทัศน์ทางการบริหารการศึกษาที่อธิบายด้วยพฤติกรรมในการบริหารงานของผู้นำที่ต้องเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงและท้าทายจากเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยผู้นำต้องปรับบทบาท พฤติกรรม การนำ และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมองค์กรให้สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้เกิดความร่วมมือ ร่วมใจของผู้ร่วมงานทำให้การทำงานบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ (International Society of Technology in Education, 2002) ประกอบด้วยภาวะผู้นำ และวิสัยทัศน์ การเรียนการสอนผลิตภาพ และการปฏิบัติการเชิงวิชาชีพ การสนับสนุน การจัดการ และการดำเนินงาน การวัดและการประเมินผลและสังคม กฎหมาย และปัญหาทางจริยธรรมองค์ประกอบ

ตารางที่ 3 สังเคราะห์องค์ประกอบของภาวะผู้นำ

ที่	องค์ประกอบของภาวะผู้นำ	Kouzes & Posner (2007)	Hooper & Potter (1997)	Kouzes & Posner (1995)	บุญธรรม (2553)	ชัยชาญ (2551)	กมลวรรณ (2555)	กิตติราณี (2554)	สรุปผล
1	มีความรับผิดชอบ	-	-	✓	-	-	✓	✓	-
2	วิสัยทัศน์กว้างไกล	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	✓
3	ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี	✓	✓	-	-	-	✓	✓	✓
4	มีจริยธรรม	-	-	✓	-	-	✓	✓	-
5	มีความรู้และแสวงหาความรู้เพิ่ม	-	✓	-	-	-	✓	✓	-
6	มุ่งมั่นในการบรรลุเป้าหมาย	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	จงรักภักดีต่อองค์กรและร่วมรักษาวัฒนธรรมองค์กร	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	มีความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน	-	-	✓	-	-	✓	✓	-
9	แนะนำและนำทางผู้อื่น	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	กระจายอำนาจให้ผู้อื่น	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓
11	คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล	-	-	✓	✓	-	✓	✓	✓
12	รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น	✓	-	✓	✓	-	✓	✓	✓

จากตารางสังเคราะห์องค์ประกอบภาวะผู้นำ ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะภาวะผู้นำได้ 8 องค์ประกอบดังนี้ 1) วิสัยทัศน์กว้างไกล 2) ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี 3) มุ่งมั่นในการบรรลุเป้าหมาย 4) จงรักภักดีต่อองค์กรและร่วมรักษาวัฒนธรรมองค์กร 5) แนะนำและนำทางผู้อื่น 6) กระจายอำนาจให้ผู้อื่น 7) คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล และ 8) รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น

5.2 วิธีการและเครือข่ายการสร้างผู้นำ

ประเวศ วะสี (2557) ได้กล่าวถึงวิธีการและเครือข่ายการสร้างผู้นำที่ครอบคลุมทั้งประเทศ ไว้ดังนี้

5.2.1 ผู้นำที่เกิดจากการปฏิบัติ

ในกระบวนการปฏิบัติในเรื่องต่างๆ จะเกิดผู้นำตามธรรมชาติขึ้นมาจำนวนมาก เช่น ในกระบวนการชุมชนจัด การตนเอง ท้องถิ่นจัดการตนเอง จังหวัดจัดการตนเองจะเกิดผู้นำขึ้นมาเป็นล้านคน หรือในกระบวนการสมัชชาสุขภาพ สมัชชาปฏิรูป การต่อต้านคอร์รัปชัน ควรส่งเสริมให้มีเครือข่ายพัฒนาประเทศไทย หรือปฏิรูป ประเทศไทย โดยกลุ่ม และเรื่องต่างๆ เช่น เครือข่ายสตรีกับการพัฒนาประเทศไทย ภาคธุรกิจกับการพัฒนาประเทศไทย คนรุ่นใหม่กับการพัฒนาประเทศไทย พระสงฆ์ กับการพัฒนาประเทศไทย เครือข่ายเยาวชนระดับตำบลกับการพัฒนา ฯลฯ เครือข่าย การปฏิบัติต่าง ๆ เหล่านี้จะสร้างผู้นำตามธรรมชาติขึ้นมาเป็นจำนวนมาก ควรมีเวทีภาคีพัฒนาประเทศไทย หรือ ภาคปฏิรูปประเทศไทย เป็น เครื่องมือ ประสานงานภาคีและเครือข่ายต่างๆ

5.2.2 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และครุ่นคิด

ผู้นำในการปฏิบัติข้างต้นควรมีโอกาสได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และครุ่นคิดเพื่อให้มีกำลังยิ่งขึ้น สสส. ได้ส่งเสริมให้มีตำบลศูนย์ฝึกประมาณ 84 แห่ง ซึ่งเป็นตำบลที่มีผู้นำที่เข้มแข็ง เปิดโอกาสให้ผู้นำตำบลอื่นๆ เข้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ขยายตัว เพื่อให้เป็นระบบยิ่งขึ้น ในแต่ละจังหวัดอาจจัดให้มี สถาบันวิจัยและพัฒนาผู้นำ ประจำจังหวัด เพื่อสำรวจสภาวะผู้นำทั้งจังหวัด และจัดกระบวนการแลกเปลี่ยน เรียนรู้และครุ่นคิด รวมทั้งสนับสนุนในเรื่องอื่นๆ ให้การพัฒนาผู้นำที่ต้องการเกิดเต็มพื้นที่จังหวัด

5.2.3 การสร้างผู้นำในสถาบันการศึกษาทุกระดับ

ระบบการศึกษาเป็นระบบที่ใหญ่มากแต่เมื่อมองที่ห้องวิชาจึงเสียของและเสียโอกาสไปมาก แต่ถ้าระบบการศึกษามุ่งสร้างบุคลิกของคนไทยที่พึงปรารถนา สำหรับประเทศไทยยุคใหม่ก็สามารถทำได้มาก และมีผลมหาศาล บุคลิกอย่างหนึ่งที่พึงปรารถนาก็คือ การเป็นผู้นำสำหรับประเทศไทยยุคใหม่ ทั้งนี้ควรทำทุกระดับการศึกษา มหาวิทยาลัยทุกมหาวิทยาลัยควรมีหลักสูตรผู้นำยุคใหม่ สำหรับทั้งคนในมหาวิทยาลัยและนอกมหาวิทยาลัย

หลายมหาวิทยาลัยมีหลักสูตรนักบริหาร ควรจะปรับปรุงเป็นหลักสูตรสร้างผู้นำ โดยเน้นที่การมีวิสัยทัศน์ (Vision) และความสามารถในการโยงวิสัยทัศน์ไปสู่การปฏิบัติ (Vision to

Mission) มหาวิทยาลัย สามารถรวบรวมความรู้จากทั่วโลกว่าหลักสูตรในการสร้างผู้นำเขาทำอย่างไรกันบ้าง เลือกหรือผสมวิธีที่คิดว่าดีที่สุด ทดลองทำวิจัยและพัฒนาให้ดีขึ้นเรื่อยๆ มหาวิทยาลัยทั้งหมดก็สามารถสร้างผู้นำได้อย่างมหาดศาล

5.2.4 องค์กรต่างๆ ที่มีหลักสูตรอบรมผู้นำ

มีองค์กรต่างๆ มากขึ้นเรื่อยๆ ที่มีหลักสูตรอบรมผู้นำ เช่น วปอ. สถาบันพระปกเกล้า สถาบันตลาดทุน มูลนิธิชัยพัฒนาและโครงการตามพระราชดำริ มูลนิธิสัมมาชีพ คศน. (เครือข่ายพัฒนาศักยภาพผู้นำการสร้างสุขภาวะ) การอบรมในองค์กรธุรกิจ ฯลฯ หลักสูตรเหล่านี้ ถ้าผนวกกับการสร้างวิสัยทัศน์ประเทศไทยยุคใหม่ เข้าไปด้วยก็จะเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายกันมากขึ้น และยังมีองค์กรอื่นๆ ที่สามารถจัดหลักสูตรสร้างผู้นำสำหรับประเทศไทยยุคใหม่เพิ่มได้อีกมาก

5.2.5 สถาบันวิจัยและพัฒนาผู้นำระดับชาติ

ควรมีสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้นำระดับชาติ อาจเป็นเครือข่ายของหลายสถาบันที่ทำงานเชื่อมโยงกัน ทำหน้าที่เชิงระบบระดับชาติ ดังนี้

1. ศึกษารวบรวมองค์ความรู้การพัฒนาผู้นำจากทั่วโลก
2. ศึกษาสำรวจ (Mapping) เรื่องผู้นำและการฝึกอบรมผู้นำของประเทศไทยทั้งหมด
3. สนับสนุนความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเครือข่ายสร้างผู้นำทั้งประเทศและต่อยอดให้ดียิ่งๆ ขึ้น
4. พัฒนานโยบายให้การสร้างผู้นำเพื่อประเทศไทยยุคใหม่องกงาม แบ่งบานได้ผล
5. ที่ประชุมภาคีการสร้างผู้นำ

5.3 การพัฒนาภาวะผู้นำของผู้เรียน

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2551) กล่าวว่าปัจจุบันประเทศไทยต้องการคนรุ่นใหม่ที่มีภาวะผู้นำเป็นกำลังสำคัญในการนำทิศทางประเทศให้อยู่รอดท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง สังคม และเศรษฐกิจ แต่สิ่งที่น่าเป็นห่วง คือ เด็กไทยรุ่นใหม่จำนวนมากไม่ต้องการเป็นผู้นำ เนื่องจากเคยชินกับการเป็นผู้ตามมากกว่า ซึ่งมีสาเหตุมาจากการเลี้ยงดูแบบประคบประหงมจากครอบครัว ระบบการศึกษาที่สร้างเด็กให้คิดตามมากกว่าคิดสร้างสรรค์ และหลักสูตรที่ใช้ในโรงเรียนขาดเนื้อหาที่สอนให้เด็กมีภาวะผู้นำ ดังนั้น ประเทศไทยอาจประสบปัญหา ขาดผู้ที่ต้องการเข้ามานำทิศทางประเทศในอนาคต การสร้างผู้นำจึงเป็นเรื่องที่ควรให้ความสำคัญ และต้องเริ่มพัฒนาผู้นำตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยมีแนวทางดังนี้

1. สร้างคุณลักษณะผู้นำ ผู้นำควรมีคุณลักษณะบางประการที่ผู้อื่นมองแล้วเกิดการยอมรับไม่เพียงลักษณะภายนอก แต่รวมถึงความรู้ความสามารถภายในที่แสดงออกมาด้วย ซึ่งสิ่งที่โรงเรียนควรสอน ได้แก่

1.1 ทักษะสำคัญของผู้นำ ทักษะการพูด การวางแผน การแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ วิธีตั้งเป้าหมายระยะสั้นระยะยาว วิธีสร้างความสัมพันธ์ การบริหารเวลา การสร้างทีมงาน ความฉลาดทางอารมณ์ เป็นทักษะสำคัญของผู้นำ โรงเรียนสามารถสร้างทักษะเหล่านี้ได้โดยสอนผ่านสถานการณ์จริง เช่น ให้นักเรียนจัดทีมไปทำกิจกรรมกับชุมชน เพื่อให้ผู้เรียนรู้วิธีสร้างทีมงาน วางแผนการทำงานและแก้ปัญหา หรือให้ดูภาพยนตร์หรือละครที่ให้ข้อคิดการเป็นผู้นำ แล้วลองวิเคราะห์ภาวะผู้นำที่อยู่ในภาพยนตร์ เป็นต้น

1.2 ฝึกสังเกตและเข้าใจผู้อื่น การเข้าใจผู้อื่นเป็นพื้นฐานของผู้นำประการหนึ่ง โรงเรียนควรฝึกให้ผู้เรียนมองผู้อื่นอย่างถูกต้อง เช่น มองผู้อื่นในด้านบวก มองทุกคนมีคุณค่าและมีศักยภาพ แม้ต่างกันแต่นำมาเสริมสร้างกันได้ โรงเรียนอาจสอดแทรกมุมมองดังกล่าว ผ่านการสอนในห้องเรียนและการทำกิจกรรม

1.3 ฝึกนิสัยการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้นำควรมีฐานความคิดที่ดี รอบคอบ และมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องต่างๆ ซึ่งการพัฒนาคุณสมบัตินี้ได้ โรงเรียนควรส่งเสริมให้ผู้เรียนอ่านหนังสือ หรือเข้าถึงสื่อต่างๆ ทั้งในและนอกห้องเรียน เพื่อเข้าถึงองค์ความรู้ในเรื่องต่างๆ ที่ช่วยหลอมเป็นรากฐานความคิดและความเข้าใจ

1.4 สนับสนุนเด็กที่ฉายแววความเป็นผู้นำ ใ้ว่าเด็กทุกคนจะมีลักษณะความเป็นผู้นำอย่างชัดเจนแต่จะมีบางคนเท่านั้นที่ฉายแววออกมา ซึ่งโรงเรียนควรสนับสนุนเด็กกลุ่มนี้ เช่น มอบหมายให้เป็นผู้นำห้อง สนับสนุนให้สมัครเป็นประธานนักเรียน ส่งเด็กเข้าประกวดการโต้วาที ฯลฯ นอกจากนี้ โรงเรียนอาจทำแบบทดสอบภาวะผู้นำเพื่อคัดเลือกผู้เรียนที่มีแววผู้นำแล้วส่งเสริมเด็กกลุ่มนี้ให้เป็นผู้นำสังคมต่อไป

Al-Jammal (2015) การสอนทักษะการเป็นผู้นำสำหรับผู้เรียนเป็นส่วนสำคัญในการเลี้ยงดูและการศึกษาก็เป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้เรียน ความเป็นผู้นำจึงเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนทุกคน อย่างไรก็ตามทักษะการเป็นผู้นำไม่สามารถเรียนรู้ได้โดยการเรียนแบบเป็นทางการ เพราะบทเรียนเหล่านั้นสามารถอ่านและลืมได้ง่าย ทำให้ความเป็นผู้นำจะไม่ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของผู้เรียน (Shinde, 2010 quote in Al-Jammal, 2015) วิธีในการสอนความเป็นผู้นำของผู้เรียนคือการจัดกิจกรรมหรือกิจกรรมนอกหลักสูตรเป็นประจำให้ผู้ปกครองและครูจัดกิจกรรมหลายอย่างเพื่อปลูกฝังคุณลักษณะและทักษะความเป็นผู้นำซึ่งจะไม่เพียงแต่สอนเกี่ยวกับความสำคัญของการเป็นผู้นำเท่านั้น แต่จะสอนทักษะการเป็นผู้นำใหม่ๆ และส่งเสริมสิ่งที่มีอยู่เดิม อย่างไรก็ตามผู้เรียนทุกคนมีทักษะในการเป็นผู้นำที่มีศักยภาพตั้งแต่วัยเด็กซึ่งสามารถสนับสนุนและให้กำลังใจ

Charlie, (2011 quote in Al-Jammal, 2015) กล่าวถึงกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความเป็นผู้นำแบ่งออกเป็น 3 ประเภทดังนี้

ตารางที่ 4 ประเภทของกิจกรรมและทักษะที่เกี่ยวข้อง Charlie, (2011 quote in Al-Jammal, 2015)

กิจกรรม	คุณภาพ / ความสามารถ
กิจกรรมในชั้นเรียน	<ul style="list-style-type: none"> • การวางแผนโครงการ • การบริหารโครงการ • การทำงานเป็นทีม • การดูแล • การตั้งเป้าหมายและการบรรลุเป้าหมาย • การจัดการเวลา • จัดลำดับความสำคัญงาน • ความมั่นใจในตนเอง • มีความรู้
การจัดคอนเสิร์ตและการแสดงบนเวที	<ul style="list-style-type: none"> • การจัดกิจกรรม • การสร้างทีม • อาสาสมัคร • การจัดการเวลา • กลั่นกรองข้อผิดพลาด • ความมั่นใจในตนเอง
กิจกรรมกีฬา	<ul style="list-style-type: none"> • การสร้างทีม • ความสัมพันธ์ที่ดี • จริยธรรม (เคารพ) • ความกล้าหาญ • ความรัก / การสร้างแรงจูงใจ • ความมุ่งมั่น • ความสามารถในการส่งเสริมและให้อำนาจแก่คนอื่น • การตั้งเป้าหมายและการบรรลุเป้าหมาย

Jenkins (2013) กล่าวถึงกลยุทธ์การเรียนการสอนและวิธีปฏิบัติในชั้นเรียน มีดังนี้

1. ให้ผู้เรียนศึกษาระดับศึกษาเกี่ยวกับความเป็นผู้นำ
2. ผู้เรียนได้สนทนาหรือตอบคำถามในชั้นเรียน
3. ผู้เรียนทำโครงการหรืองานนำเสนอที่กำหนดไว้ในกลุ่ม
4. ผู้เรียนฟังวิทยากรบรรยายถึงประสบการณ์การเป็นผู้นำของวิทยากร
5. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการสร้างความสัมพันธ์เพื่อทำความรู้จักกันและกัน
6. การพัฒนาความเป็นผู้นำแบบบุคคล (Individual Leadership Development Plan) ให้แก่ผู้เรียน
7. ผู้เรียนฟังวิทยากรบรรยายและโต้ตอบนำเสนอข้อมูลโดยมีเวลาให้ผู้เรียนได้โต้ตอบและอภิปราย
8. ผู้เรียนทำการสัมภาษณ์บุคคลที่มีความเป็นผู้นำขั้นแนวหน้าและรายงานผลต่อผู้สอนในชั้นเรียน
9. ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับทฤษฎีและหัวข้อเกี่ยวกับความเป็นผู้นำผ่านภาพยนตร์โทรทัศน์หรือคลิปสื่ออื่นๆ (เช่น YouTube)
10. ผู้เรียนทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลการเรียน
11. ผู้เรียนได้มีการสะท้อนความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์ของพวกเขา
12. ผู้เรียนวิจัยทฤษฎีหรือหัวข้อเกี่ยวกับผู้นำอย่างเคร่งครัดและนำเสนอผลงานในรูปแบบปากเปล่าหรือเป็นลายลักษณ์อักษร
13. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่กำหนดพฤติกรรม การเล่นบทบาท (Role Play) หรือตำแหน่งที่กำหนดไว้
14. ผู้เรียนกรอกแบบสอบถามหรือเครื่องมืออื่นๆ ที่ออกแบบมาเพื่อเพิ่มความสามารถในการรับรู้ตนเองในหลายด้าน (เช่น การเรียนรู้ บุคลิกภาพ ความเป็นผู้นำ ฯลฯ)
15. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในโครงการบริการด้านการเรียนรู้หรือการกุศล
16. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จำลองปัญหาหรือปัญหาที่ซับซ้อนและต้องมีการตัดสินใจ
17. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการอภิปรายกลุ่มย่อยเกี่ยวกับหัวข้อความเป็นผู้นำ
18. ผู้เรียนฟังเรื่องราวที่เน้นด้านการเป็นผู้นำจากบุคคลที่มีประสบการณ์แปลกใหม่
19. ผู้เรียนฝึกทำงานเป็นคู่หรือกลุ่มและสอนเนื้อหาหรือทักษะที่กำหนดให้กับเพื่อนของผู้เรียน
20. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มที่เน้นการทำงานร่วมกัน

ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ (2553 อ้างถึงในธัญวิทย์ ศรีจันทร์, 2558) ได้กล่าวถึงการพัฒนาภาวะผู้นำนิสิตนักศึกษาว่ากระบวนการสำคัญในการผลักดันการพัฒนาบัณฑิตที่มีคุณภาพ นอกจากการพัฒนานักศึกษาให้มีความรู้ด้วยกระบวนการจัดการเรียนการสอนแล้ว ยังต้องอาศัยกระบวนการพัฒนานิสิตนักศึกษาที่จัดให้นักศึกษาได้เรียนรู้กระบวนการการทำงาน ได้เรียนรู้และซึมซับคุณธรรม จริยธรรม ได้ฝึกฝนทักษะทางปัญญาได้พัฒนาทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล สร้างเสริมความรับผิดชอบ ฝึกการตัดสินใจ การแก้ไขปัญหา พัฒนาความเป็นผู้นำ ฝึกเรื่องการสื่อสารการทำงานเป็นทีม ความอดทน เพื่อเพิ่มโอกาสการเรียนรู้ของนักศึกษาในรูปแบบทักษะชีวิตทักษะสังคม และสมรรถนะพื้นฐาน สอดคล้องกับสำเนา ขจรศิลป์ (2554 อ้างถึงในธัญวิทย์ ศรีจันทร์, 2558) ที่กล่าวถึงการพัฒนาภาวะผู้นำสำหรับนิสิตนักศึกษาว่าควรให้ความสำคัญในการศึกษาแนวทาง สรรหาคัดเลือกพัฒนาภาวะผู้นำสำหรับผู้นำนักศึกษาตามหลักการพัฒนาผู้นำเยาวชนใน 3 ประเด็น คือ การบริหารตน บริหารคน และบริหารงานให้มีคุณลักษณะสอดคล้องกับบทบาทของผู้นำนักศึกษามีการพัฒนาตนเองให้สุขภาพสมบูรณ์แข็งแรง มีบุคลิกภาพที่ดี มีภาวะผู้นำ รู้จักบริหารเวลาสามารถบริหารทีมงานที่ร่วมกันจัดกิจกรรมให้สำเร็จตามเป้าหมาย โดยร่วมกันบริหารงานจัดกิจกรรมพัฒนานักศึกษาด้วยการวางแผนการจัดกิจกรรม จัดแบ่งหน้าที่กันทำงาน ดูแลช่วยเหลือกัน และร่วมกันรายงานผลการจัดกิจกรรม

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2550 อ้างถึงในธัญวิทย์ ศรีจันทร์, 2558) แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำในเด็กและเยาวชนว่าสถาบันการศึกษาไทยในทุกๆระดับควรให้ความสำคัญในการสร้างให้เด็กมีทัศนคติ ความรู้ ทักษะ และบุคลิกภาพในการเป็นผู้นำอันได้แก่

1. สอนทักษะที่จำเป็นในการเป็นผู้นำ สถาบันการศึกษาควรให้ความสำคัญในการพัฒนาหลักสูตรและวิธีการสอนทักษะและความรู้ที่จำเป็นในการพัฒนาเป็นภาวะผู้นำในผู้เรียน เช่น สอนทักษะการพูด สอนทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์ ทักษะการแก้ปัญหาต่อสถานการณ์ การมองอนาคต วิธีการตั้งเป้าหมายทั้งระยะสั้น ระยะยาว การบริหารความสัมพันธ์กับผู้อื่น การสื่อสารที่สาธารณะการ สร้างแรงจูงใจ การบริหารเวลา การสร้างทีมงาน การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ เป็นต้นโดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านสถานการณ์จริง เพื่อให้ผู้เรียนวิเคราะห์ภาวะผู้นำ วิธีการวางแผน และรู้จักวิธีตอบสนองสถานการณ์ของผู้นำ

2. ส่งเสริมกิจกรรมเชิงสังคมเพื่อพัฒนาภาวะผู้นำ สถาบันการศึกษาควรส่งเสริมกิจกรรมเชิงสังคมตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์การทำงานร่วมกับผู้อื่น เช่น กิจกรรมค่ายอาสาพัฒนา กิจกรรมพัฒนาชุมชนรอบโรงเรียน เป็นต้น พัฒนาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การสร้างสัมพันธ์ สามารถค้นพบหรือรู้จักตนเองว่ามีระดับความเป็นผู้นำมากน้อยเพียงใด และรู้จักเรียนรู้แก้ปัญหาจากสถานการณ์จริงโดยการจัดกิจกรรม สถาบันการศึกษาควรกำหนดวัตถุประสงค์ของกิจกรรม และตัวชี้วัดที่ชัดเจนที่มีส่วนวัดการมีภาวะผู้นำ เช่น กำหนดให้ผู้เรียนมี

ความสามารถจูงใจให้ผู้อื่นเห็นด้วยกับสิ่งที่ตนเองเสนอตามหลักการและเหตุผลที่ดี สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความเข้าใจเพื่อนร่วมทีมและปัญหาของทีม สามารถหาแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นต้น ทักษะเหล่านี้จำเป็นต่อการเป็นผู้นำเพราะผู้นำที่ดีควรเป็นผู้ที่นำทิศทางผู้อื่นให้ไปสู่เป้าหมายและสามารถแก้ปัญหาเหตุการณ์ที่คาดไม่ถึง

3. พัฒนาทักษะการเรียนรู้ซึ่งเป็นฐานการพัฒนาภาวะผู้นำ การศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเป็นการเปิดโลกของผู้เรียนให้กว้างขึ้น ซึ่งการเป็นผู้นำที่ดีต้องมีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตัดสินใจสูง ดังนั้น ผู้นำจึงต้องมีรากฐานการคิดที่ดี รอบคอบ มีความรู้ความเข้าใจที่แท้จริง มีความแม่นยำในการวินิจฉัยบุคคลและสถานการณ์ ซึ่งการพัฒนาคุณสมบัตินี้ได้ ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนอ่านหนังสือหรือเข้าถึงสื่อที่หลากหลายประเภทส่งเสริมการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมนอกห้องเรียน และที่สำคัญคือ สอนให้ผู้เรียนให้รู้จักวิเคราะห์และคัดเลือกข้อมูล และสร้างนิสัยการเป็นผู้รักการแสวงหาความรู้ อันเป็นพื้นฐานของการเป็นผู้นำที่มีคุณภาพ

4. ฝึกสังเกตและเข้าใจผู้อื่น การสังเกตคนเป็นพื้นฐานสำคัญของผู้นำอีกประการหนึ่ง สถาบันการศึกษาจึงควรพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักการสังเกตและเข้าใจคน ทั้งด้านอารมณ์ พฤติกรรม และความสามารถหรือศักยภาพที่ซ่อนอยู่ของบุคคลอื่น และที่สำคัญการปลูกฝังทัศนคติการสังเกตคนที่ถูกต้อง เช่น มองผู้อื่นในด้านบวก มองว่าทุกคนมีคุณค่าและมีศักยภาพ แม้ว่าจะมีความแตกต่างก็สามารถนำความแตกต่างมาเสริมสร้างกันได้ เพื่อยังมีส่วนในการพัฒนาการมีภาวะผู้นำให้เกิดผลซึ่งอาจทำได้โดยการสอดแทรกความรู้ความเข้าใจ มุมมองที่ถูกต้องในการสังเกตคนผ่านการเรียนการสอนและการทำกิจกรรมร่วมกัน เป็นต้น

5. สนับสนุนเด็กที่ฉายแววความเป็นผู้นำ มิใช่เด็กทุกคนจะมีลักษณะของการเป็นผู้นำอย่างชัดเจน แต่จะมีเพียงบางคนที่มีความฉายแววการเป็นผู้นำที่โดดเด่น ควรได้รับการสนับสนุนการพัฒนาการเป็นผู้นำที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น เช่น มอบหมายให้เป็นผู้นำห้อง สนับสนุนให้สมัครเป็นประธานนักเรียน ส่งเด็กเข้าประกวดการโต้วาที การได้รับการส่งไปเข้าแคมป์เยาวชนผู้นำรุ่นใหม่ หรือได้รับการพัฒนาหลักสูตรหรือกิจกรรม เพื่อพัฒนาการเป็นผู้นำที่เฉพาะเจาะจง โดยสถาบันการศึกษาควรมีการค้นหาหรือทำแบบทดสอบภาวะผู้นำ เพื่อคัดเลือกผู้เรียนที่มีแววผู้นำเด่นชัด แล้วส่งเสริมให้เด็กกลุ่มนี้ได้รับการพัฒนาให้มีลักษณะการเป็นผู้นำระดับแนวหน้าของสังคมต่อไป

5.4 มารยาทในสังคมดิจิทัล

Shea (1997) ได้กำหนดกฎหลัก (Core Rules) ของมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ตไว้ 10 ข้อ เป็นกติกามารยาทของพลเมืองดิจิทัลพึงใช้ หรือพึงทำด้วยความรับผิดชอบ

1. จงจำไว้ว่าเรากำลังติดต่อกับคนที่มีตัวตนจริงๆ เป็นมนุษย์ที่มีความรู้สึกเหมือนเรา ไม่แสดงกิริยาหยาบคาบ ก้าวร้าว ไม่ควรทำเพื่อความสะใจ เมื่อผู้ใช้ส่งอะไรออกไปแล้วจะไม่สามารถควบคุมได้ ฉะนั้นต่อปฏิบัติต่อผู้อื่นเหมือนที่เราอยากให้ผู้อื่นปฏิบัติต่อเรา

2. ยึดมาตรฐานความประพฤติเกี่ยวกับการสื่อสารในชีวิตจริง ไม่ใช่มาตรฐานที่ต่ำกว่า ไม่ทำผิดกฎหมาย หรือผิดศีลธรรม

3. รู้ว่าตัวตนเองอยู่ที่ไหนในโลกไซเบอร์ ในกรณี que เข้าไปในพื้นที่ใหม่ จะต้องใช้เวลาสักพักในการสังเกตการณ์ว่าที่ที่เข้าไบนั้นมีแนวปฏิบัติต่อกันอย่างไร

4. เคารพเวลาและการใช้แบนด์วิธ เนื่องจากผู้คนมีเวลาน้อยลงจะส่งข้อมูลต่างๆ และแบ่งปันเรื่องราว จะต้องคิดก่อนที่จะส่งข้อมูล เพื่อไม่ให้ผู้อื่นเสียเวลาในอ่านข้อมูลที่ไร้สาระ ควรจะต้องคิดก่อนว่าผู้อื่นจำเป็นต้องรู้ข้อมูลนี้ไหม

5. ทำตนเองให้ดูดีบนออนไลน์ มีเหตุผล รับผิดชอบสิ่งที่โพสต์ ไม่ควรโพสต์ข้อมูลในลักษณะก้าวร้าว หาเรื่อง สบถ คำด่าต่างๆ หรือคุกคามผู้อื่น

6. แบ่งปันความรู้ความเชี่ยวชาญที่มีอยู่ ทำให้เป็นเรื่องที่สนุก เพื่อให้โลกนี้ดีขึ้น

7. ช่วยกันควบคุมสงครามอารมณ์ การแสดงความคิดเห็นที่รุนแรง การปลุกปั่นทำลายมิตรภาพที่ดี ไม่ควรคิดว่า “สงครามเกเรียน” จะสร้างความครึกครื้น จะต้องพยายามห้ามปรามผู้คนประเภทนี้

8. เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น เช่น ไม่ดูข้อมูล เปิดอีเมลของผู้อื่น เพราะการไม่เคารพความเป็นส่วนตัวถือว่าเป็นมารยาทที่ไม่ควรกระทำ

9. ไม่ใช่อำนาจที่มีอยู่ในทางที่ไม่ถูกต้อง หรือไม่สร้างสรรค์ ในกรณีที่บางท่านอาจจะเป็นผู้ดูแลระบบ เป็นผู้เชี่ยวชาญ ไม่ควรใช้สิทธิ์ดังกล่าวไปรังแกหรือเอาเปรียบผู้อื่น

10. ให้อภัยความผิดพลาดของผู้อื่น เนื่องจากผู้คนบนออนไลน์อาจทำบางสิ่งผิดพลาด เช่น การสะกดคำผิดพลาด ถามเรื่องไร้สาระ หรือถามข้อมูลที่เยอะจนเกินไป ควรแนะนำอย่างสุภาพอย่างใจเย็นและมีมารยาท ไม่ควรประณาม หรือป่าวประกาศ ทำให้ผู้อื่นได้รับความอับอาย

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2017) ให้ความหมายของ Netiquette เป็นคำที่มาจาก “network etiquette” หมายถึง จรรยาบรรณของการอยู่ร่วมกันในสังคมอินเทอร์เน็ต หรือ cyberspace ซึ่งเป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้คนเข้ามาแลกเปลี่ยน สื่อสาร และทำกิจกรรมร่วมกัน ชุมชนใหญ่บ้างเล็กบ้างบนอินเทอร์เน็ตนั้น ก็ไม่ต่างจากสังคมบนโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งจำเป็นต้องมีกฎกติกา (codes of conduct) เพื่อใช้เป็นกลไกสำหรับการกำกับดูแลพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของสมาชิก ซึ่งมีบัญญัติ 10 ประการ ของการใช้อินเทอร์เน็ตดังนี้

1. ต้องไม่ใช่คอมพิวเตอร์ทำร้ายหรือ ละเมิดผู้อื่น
2. ต้องไม่รบกวนการทำงานของผู้อื่น
3. ต้องไม่สอดแนม แก้ไข หรือ เปิดดูแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น
4. ต้องไม่ใช่คอมพิวเตอร์เพื่อการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร
5. ต้องไม่ใช่คอมพิวเตอร์สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ

6. ต้องไม่คัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์
7. ต้องไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์ โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์
8. ต้องไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน
9. ต้องคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคม ที่เกิดจากการกระทำของท่าน
10. ต้องใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกา และมีมารยาท

Schinken (2018) กล่าวว่ามารยาททางดิจิทัลหรือที่เรียกว่า netiquette คือวิธีที่เหมาะสมและสุภาพในการสื่อสารกับคนอื่น ๆ เมื่อใช้งานอินเทอร์เน็ต หลักการของมารยาททางดิจิทัลก็เช่นเดียวกับมารยาทในชีวิตประจำวัน ในขณะที่จะต้องโต้ตอบกับผู้อื่นก็ควรปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างเป็นธรรมชาติต่อผู้อื่นด้วยความเคารพ และช่วยเหลือผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือ จึงเปรียบเสมือนกับสามัญสำนึกของบุคคล

มหาวิทยาลัยมหิดล (2559) กล่าวว่า แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล คือพฤติกรรมอันพึงปฏิบัติเมื่ออยู่ร่วมในสังคมดิจิทัล เพื่อไม่สร้างความเดือดร้อน ความรำคาญ ความเครียด ความกังวลใจ รวมถึงเป็นสาเหตุของปัญหาทางสภาพจิตของบุคคลอื่นและตัวเอง การประพฤติตามมารยาทที่เหมาะสมจะทำให้สังคมยอมรับ นับถือ และให้เกียรติผู้อื่น

วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์ (2558) ได้ให้ความหมายของมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นวิธีประพฤติปฏิบัติตนที่เหมาะสมพึงกระทำในการใช้อินเทอร์เน็ต เครือข่ายออนไลน์ โซเชียลสเปซเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในสังคม

ปราวีณา สุวรรณณัฐโชติ (2561) กล่าวถึงมารยาทการใช้สื่อเครือข่ายสังคม ดังนี้

1. พิจารณาเรื่องที่โพสต์จะส่งผลเสียตามมาหรือไม่ เมื่อเรื่องราวดังกล่าวได้เผยแพร่ออกไปสู่วงกว้างโดยเฉพาะเรื่องภายในครอบครัว หรือภายในองค์กรซึ่งไม่ใช่เพียงเรื่องของมารยาท แต่เป็นเรื่องที่มีการกระทบสิทธิของบุคคลอื่น

2. เมื่อต้องการสื่อสารระหว่างบุคคล ควรใช้ช่องทางการส่งข้อความส่วนตัว และหากมีการสื่อสารเนื้อหาที่พาดพิงบุคคลอื่น ควรพึงระวังการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เนื่องจากเป็นการทิ้งร่องรอยการสื่อสารทางดิจิทัลไว้ สามารถบันทึกหรือจับภาพหน้าจอคอมพิวเตอร์ไว้ได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งอาจมีการเผยแพร่ออกไปและสร้างผลกระทบได้

3. แม้พื้นที่บนสื่อเครือข่ายสังคมภายใต้บัญชีที่สมัครใช้บริการจะถือว่าเป็นการเปิดให้บริการส่วนบุคคล แต่สื่อเครือข่ายสังคมไม่ใช่พื้นที่ที่เป็นส่วนตัว เพราะมีผู้อ่านจำนวนมากภายใต้เครือข่าย การโพสต์ข้อความ ภาพหรือสิ่งใด ๆ ล่วงเกินผู้อื่นก็ไม่ใช่วิธีสุภาพ และสามารถสร้างความเสื่อมเสียแก่ผู้อื่น กระทบสิทธิของบุคคลอื่นอาจทำให้เข้าข่ายการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์

4. ไม่ใช่สื่อเครือข่ายสังคมเพื่อติดตามทวงหนี้สิน ให้บุคคลอื่นเกิดความอับอาย (อาจเข้าข่ายกระทำผิดกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการติดตามทวงหนี้)

5. ระวังการโพสต์ภาพของเพื่อน ที่ทำให้เขากลายเป็นตัวตลก ตรวจสอบอากัปกิริยาในภาพให้เหมาะสม ก่อนและส่งแท็ก (Tag) ภาพให้แก่เพื่อน อย่างไรก็ตาม ต้องคิดด้วยว่า ไม่ใช่ทุกคนที่ชอบภาพแอบถ่าย หรือมองเป็นเรื่องขำขัน หรือการโพสต์ข้อความ ภาพหรือสิ่งอื่นใดที่มีความเกี่ยวข้องกับความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น

6. การแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อเครือข่ายสังคมในพื้นที่ที่ใช้บริการของบุคคลอื่น จำเป็นต้องพิจารณาการลู่ล้า ก้าวก้าว ความเป็นส่วนตัว ไม่แสดงความคิดเห็นแบบตัดสิน ตีค่าในเรื่องชีวิตส่วนตัวของผู้อื่น หากแต่ควรแสดงความเห็นอกเห็นใจ หรือการสนับสนุนให้กำลังใจมากกว่า ซึ่งนั่นเป็นมารยาทสังคมที่ควรกระทำ

7. ก่อนจะแบ่งปันสารที่ได้รับมาแก่ผู้อื่นต่อ พิจารณาก่อนว่าเป็นจริงหรือไม่ ส่งต่อแล้วจะเกิดประโยชน์หรือไม่ การส่งต่อแบบปากต่อปาก โดยไม่ได้ยั้งคิดเท่ากับเราเป็นส่วนหนึ่งของการโหมเรื่องให้ใหญ่โตขึ้นโดยไม่จำเป็น

8. ก่อนนำภาพถ่ายที่ปรากฏในบัญชีสื่อเครือข่ายสังคม เช่น งานการประชาสัมพันธ์ การระบุภาพบุคคล ควรขออนุญาตบุคคลในภาพ ถือเป็นมารยาทที่ควรพึงกระทำ ไม่ควรถือวิสาสะนำไปใช้โดยไม่แจ้งให้ทราบ เพราะหากมีการนำไปใช้ในสถานการณ์ที่ไม่เหมาะสมอาจสร้างความเสื่อมเสียชื่อเสียงแก่บุคคลในภาพ ซึ่งจะเข้าข่ายการกระทำผิด

ตารางที่ 5 สังเคราะห์องค์ประกอบของมารยาทในสังคมดิจิทัล

ที่	องค์ประกอบของมารยาทในสังคมดิจิทัล	Shea (1997)	MICT (2017)	Schinkten (2018)	ม.มทิตล (2559)	วิทยา (2558)	ปรารวีณยา (2561)	สรุปผล
1	ความปลอดภัย	✓	✓	-	-	-	✓	-
2	ความเป็นส่วนตัว	✓	✓	✓	-	-	✓	✓
3	ความสุภาพ	✓	-	✓	✓	-	✓	✓
4	รู้กาลเทศะ	✓	✓	-	-	-	✓	-
5	เคารพกฎกติกา	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
6	ความรับผิดชอบ	✓	✓	-	✓	-	✓	✓

จากตารางสังเคราะห์องค์ประกอบของมารยาทในสังคมดิจิทัล ผู้วิจัยสามารถสรุปองค์ประกอบของมารยาทในสังคมดิจิทัลได้ 4 ลักษณะดังนี้

1. ความเป็นส่วนตัว เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น เช่น ก่อนที่จะนำข้อมูลหรือภาพของผู้อื่นที่ปรากฏในสื่อเครือข่ายสังคม ควรขออนุญาตบุคคลในภาพก่อน ไม่ควรถือวิสาสะนำไปใช้โดยไม่แจ้งให้ทราบ และไม่ควรถ่ายภาพหรือข้อมูลของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต

2. ความสุภาพ การให้เกียรติและใช้ข้อความที่สุภาพในการสื่อสารกับผู้อื่น ไม่โพสต์ข้อความ รูปภาพหรือสิ่งใดๆ ที่สร้างความเสื่อมเสียแก่ผู้อื่น ควรใช้ภาษาอย่างสุภาพอย่างใจเย็นและมีมารยาท ไม่ใช้ภาษาหยาบคาย ก้าวร้าว ประณาม หรือป่าวประกาศ ทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหายและอับอาย

3. เคารพกฎ กติกา การใช้สื่อเครือข่ายสังคมอย่างเหมาะสม มีวินัยตามกฎหมายที่วางไว้โดยยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้องชอบธรรมไม่ทำผิดกฎหมาย หรือผิดศีลธรรม

4. ความรับผิดชอบ มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนในสื่อสังคมเครือข่าย เช่น การโพสต์ข้อความ รูปภาพหรือสิ่งใดๆ โดยคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมที่เกิดจากการกระทำของตนเอง

กล่าวสรุปมารยาทในสังคมดิจิทัล คือ พฤติกรรมอันพึงปฏิบัติในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมอย่างมีมารยาท เหมาะสม เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในสังคมดิจิทัล โดยมีองค์ประกอบของมารยาทในสังคมดิจิทัล 4 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) ความเป็นส่วนตัว 2) ความสุภาพ 3) เคารพกฎ กติกา และ 4) ความรับผิดชอบ

จากการศึกษาสังเคราะห์องค์ประกอบของมารยาทในสังคมดิจิทัลตามองค์ประกอบข้างต้น และการสังเคราะห์ขององค์ประกอบภาวะผู้นำในตารางที่ 2.5 ได้แก่ 1) วิสัยทัศน์กว้างไกล 2) ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี 3) มุ่งมั่นในการบรรลุเป้าหมาย 4) จงรักภักดีต่อองค์กรและร่วมรักษาวัฒนธรรมองค์กร 5) แนะนำและนำทางผู้อื่น 6) กระจายอำนาจให้ผู้อื่น 7) คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล และ 8) รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น

ผู้วิจัยสามารถนำมาสังเคราะห์องค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลได้ดังนี้

ตารางที่ 6 สังเคราะห์องค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

ที่	องค์ประกอบของภาวะผู้นำ	Shea (1997)	MICT (2017)	Schinkten (2018)	วิทยา (2558)	ม.ม.พิศล (2559)	ประวีณา (2561)	Kouzes & Posner (2007)	Hooper & Potter (1997)	Kouzes & Posner (1995)	บุญธรรม (2553)	ชัยชาญ (2551)	สรุปผล
1	วิสัยทัศน์กว้างไกล	-	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓			-

ที่	องค์ประกอบ ของภาวะผู้นำ	Shea (1997)	MICT (2017)	Schinken (2018)	วิทยา (2558)	มมทีคล (2559)	ประวีณา (2561)	Kouzes &Posner (2007)	Hooper &Potter (1997)	Kouzes &Posner (1995)	บุญธรรม (2553)	ชัยชาญ (2551)	สรุปผล
2	ประพฤติ ตนเป็น แบบอย่าง ที่ดี	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	✓
3	มุ่งมั่นใน การบรรลุ เป้าหมาย	-	-	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	-
4	จงรักภักดี ต่อองค์กร และร่วม รักษา วัฒนธรรม องค์กร	-	-	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓	-	-
5	แนะนำ และนำ ทางผู้อื่น	✓	-	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	-
6	กระจาย อำนาจให้ ผู้อื่น	-	-	-	-	-	-	✓	✓	-	✓	✓	-
7	คำนึงถึง สิทธิส่วน บุคคล	✓	-	✓	-	✓	✓	-	-	✓	✓	-	✓
8	รับฟังและ เห็นคุณค่า ของผู้อื่น	✓	-	✓	-	-	✓	✓	-	✓	✓	-	✓
9	ความเป็น ส่วนตัว	✓	✓	✓	-	-	✓	-	-	-	-	-	-

ที่	องค์ประกอบ ของภาวะผู้นำ	Shea (1997)	MICT (2017)	Schinken (2018)	วิทยา (2558)	มมทีดล (2559)	ประไพษา (2561)	Kouzes &Posner (2007)	Hooper &Potter (1997)	Kouzes &Posner (1995)	บุญธรรม (2553)	ชัยชาญ (2551)	สรุปผล
10	ความ สุภาพ	✓	-	✓	✓	-	✓	-	-	-	-	-	-
11	เคารพกฎ กติกาก	✓	✓	-	-	✓	✓	-	-	✓	-	-	✓
12	ความ รับผิดชอบ	✓	✓	-	✓	-	✓	-	-	✓	-	-	✓

จากตารางสังเคราะห์องค์ประกอบภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลได้ 5 องค์ประกอบดังนี้

1. มีความรับผิดชอบ มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนในสื่อสังคมออนไลน์ โดยคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมที่เกิดจากการกระทำของตนเอง
2. ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี เป็นแบบอย่างที่ดีของผู้อื่น รู้จักกาลเทศะ ประพฤติตนอย่างเหมาะสมในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม
3. มีจริยธรรม ในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้องชอบธรรม ไม่ทำผิดกฎหมาย หรือผิดศีลธรรม เคารพตามกฎกติกาที่วางไว้
4. คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น คำนึงถึงความปลอดภัยทั้งต่อตนเองและผู้อื่นในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม
5. รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น การให้เกียรติและใช้ข้อความที่สุภาพในการสื่อสารกับผู้อื่นบนสื่อเครือข่ายสังคม และให้ความช่วยเหลือด้วยความเต็มใจ

ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล คือ พฤติกรรมของผู้นำที่แสดงออก โดยการประพฤติและปฏิบัติในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมอย่างมีมารยาทและเหมาะสม เพื่อเป็นแบบอย่างต่อผู้อื่น ซึ่งก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีและถูกต้องในสังคมดิจิทัล โดยมีองค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) มีความรับผิดชอบ 2) ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี 3) มีจริยธรรม 4) คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคลและ 5) รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น

5.5 การวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

ในการวิจัยเกี่ยวกับภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลนั้น ได้มีการใช้เครื่องมือในการวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลในหลายรูปแบบ ทั้งนี้ จากการศึกษาผู้วิจัยสามารถจำแนกเครื่องมือในการวัดได้เป็น 3 เครื่องมือดังนี้

1. แบบทดสอบด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choices) ซึ่งมี 4 ตัวเลือก กระจายละเอียดเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบรายวิชาแนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล ซึ่งมีตัวอย่างจากหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (มหาวิทยาลัยมหิดล, 2559)

2. แบบประเมินวัดภาวะผู้นำมารยาทในสังคมดิจิทัล

โดยเป็นการสร้างสถานการณ์ขึ้น เพื่อประเมินตนเอง 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งอ้างอิงตามองค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล 5 ด้าน ดังนี้ 1) มีความรับผิดชอบ 2) ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี 3) มีจริยธรรม 4) คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล 5) รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น เพื่อการเปรียบเทียบผลการเรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน

3. แบบสอบถาม เพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพของกลุ่มตัวอย่าง โดยโดยสัมภาษณ์

ตัวแทนลูกเสือหมู่ละ 1 คน รวม 8 คน แบบสัมภาษณ์มีส่วนประกอบ 2 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทั่วไปของประชากร ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องยังไม่มีผู้วิจัยที่พัฒนาแบบวัดภาวะผู้นำในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยของ กุลนรี วัฒนอมสุข (2551) ศึกษาการวิเคราะห์อิทธิพลทางตรงและทางอ้อมของภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้สอนที่มีต่อคุณภาพนักเรียนแบบสอบถามสร้างและพัฒนาขึ้นโดยอาศัยแนวคิดของ Bass และ Avolio (1994) จำนวน 24 ข้อ ลักษณะข้อคำถามเป็นแบบมาตราประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ กลุ่มตัวอย่างคือผู้สอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 288 คน และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 1,427 คน โดยมีองค์ประกอบภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง ดังนี้ 1) การมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ 2) การสร้างแรงจูงใจที่เป็นแรงบันดาลใจ 3) การกระตุ้นทางปัญญา 4) การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล

กมลวรรณ เภกะนันท์ (2555) ได้ศึกษากลยุทธ์การพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารระดับกลางของโรงเรียนในเครือคณะภคินีเซนต์ปอล เดอ ชาร์ต ในประเทศไทย โดยใช้แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารระดับกลางของโรงเรียนในเครือคณะภคินีเซนต์ปอล เดอ ชาร์ต ในประเทศไทย เป็นแบบสอบถามที่มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ (Check List) และแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับโดยอาศัยเทคนิคของลิเคิร์ต (Likert Scale) แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบเลือกตอบ (Check List) เพื่อสำรวจข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านต่างๆ ได้แก่ เพศ อายุ ตำแหน่ง ระยะเวลาในการดำรงตำแหน่ง

และวุฒิการศึกษา ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารระดับกลางตามสภาพปัจจุบันและระดับการพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงตามสภาพที่พึงประสงค์ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 104 ข้อ ผู้ให้ข้อมูลคือผู้อำนวยการผู้บริหารระดับกลางและผู้สอน จำนวน 313 คน องค์ประกอบภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง มีดังนี้ 1) การมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ (Idealized Influence) มี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ เป็นผู้วิสัยทัศน์กว้างไกล ได้รับความเชื่อถือไว้วางใจประพุดิตินาเคราะห์นับถือ ร่วมรับผิดชอบในทุกสถานการณ์ ยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้องชอบธรรมและเป็นแบบอย่างที่ดี 2) การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration Motivation) 3) การกระตุ้นทางปัญญา (Intellectual Stimulation) มี 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ให้หลักเหตุผลในการทำงาน แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 4) การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล (Individual Consideration) มี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ คำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละบุคคล ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือในฐานะพี่เลี้ยงและผู้ฝึกสอน รับฟังและใส่ใจความต้องการของผู้ร่วมงานและเสริมพลังอำนาจให้กับผู้อื่น

อีกทั้ง กิตติรานีย์ ขวงพร (2554) ได้พัฒนาแบบวัดทักษะภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ 1) การมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ ได้แก่ ความรับผิดชอบ วิสัยทัศน์กว้างไกล ประพุดิตินาเคราะห์นับถือ มีจริยธรรม มีความรู้และแสวงหาความรู้เพิ่มเติม 2) การสร้างแรงบันดาลใจ ได้แก่ มุ่งมั่นในการบรรลุเป้าหมาย จงรักภักดีต่อองค์กรและร่วมรักษาวัฒนธรรมองค์กร 3) การกระตุ้นทางปัญญา ได้แก่ การใช้เทคโนโลยี/นวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน 4) การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล ได้แก่ แนะนำและนำทางผู้อื่น กระจายอำนาจให้ผู้อื่น คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น

ตอนที่ 6 คอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน

การใช้คอมพิวเตอร์ในการสนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน (Computer-Supported Collaborative Learning: CSCL) มีแนวคิดที่เกี่ยวข้องดังนี้

6.1 ความหมายของคอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน

Barbara (1998 อ้างถึงในอัญชญา สุขสมจิตร 2556) กล่าวว่า CSCL พัฒนามาจาก Computer supported collaborative work (CSCW) ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการทำงาน ซึ่งสนใจในปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์กับผู้ใช้ในบริบทของกลุ่มผู้ใช้ โดยเป็นระบบคอมพิวเตอร์เครือข่ายที่สนับสนุนการทำงานเป็นกลุ่มสนับสนุนการเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนเป็นกลุ่มของผู้เรียนที่มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน แต่ CSCL กับ CSCW จะมีความต่างกันตรงที่ CSCW จะมุ่งเน้นในเรื่องเทคนิควิธีการสื่อสาร แต่ CSCL จะมุ่งเน้นกับเนื้อหาที่จะสื่อสารเท่านั้นคอมพิวเตอร์

สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกันยังช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้ทั้งในและนอกห้องเรียน โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ จากการศึกษาพบว่า การเรียนที่นำรูปแบบคอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกันมาใช้ส่งผลให้ผู้เรียนมีความเข้าใจบทเรียนได้อย่างลึกซึ้งขึ้น อีกทั้งยังเพิ่มระยะเวลาในการจดจำเนื้อหาต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย นอกจากนี้รูปแบบการเรียนแบบคอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกันจะช่วยจัดสภาพการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางดังที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว การเรียนในรูปแบบนี้ยังช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเป็นนักคิด (thinkers) มีความกระตือรือร้นในการเรียน (active learners) เพื่อที่จะบรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายทางการเรียนการสอนในวิชานั้นๆ

Stahl, Koschmann, and Suthers (2006) คอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน Computer- Supported Collaborative Learning (CSCL) เป็นคอมพิวเตอร์ที่สนับสนุนการทำงานเป็นกลุ่ม เป็นแนวคิดที่นำคอมพิวเตอร์มาช่วยในการจัดสร้างสภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนในห้องเรียน โดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมการทำงานจริง

การประเมินการเรียนรู้ร่วมกันของกลุ่มผู้เรียน สามารถประเมินในผลสำเร็จของงานและการร่วมกันในกระบวนการเพื่อผลสำเร็จของงาน ผู้สอนจะเป็นผู้ประเมินโดยการตั้งคำถามถามผู้เรียนในกลุ่มและการประเมินงานของกลุ่มโดยรวม ส่วนการร่วมกันในกระบวนการของสมาชิกในกลุ่มแต่ละคน ผู้เรียนในกลุ่มสามารถประเมินเพื่อนในกลุ่มได้และผู้สอนสามารถประเมินได้ในภาพรวม เนื่องจากในสภาพแวดล้อมแบบออนไลน์ ผู้สอนสามารถมองเห็นการร่วมกันของผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มได้ ซึ่งการวัดและประเมินการเรียนรู้ร่วมกันนั้นจะต้องประเมินจากผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติของผู้เรียน และจากกระบวนการที่เกิดขึ้น โดยผู้เรียนได้แสดงอะไรให้เห็นว่าผู้เรียนมีการเรียนรู้ในสิ่งนั้น หรือการสะท้อนความคิดของผู้เรียนให้ผู้อื่นทราบว่าเป็นอย่างไร

สรุปได้ว่าการเรียนโดยใช้คอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกันในที่นี้ หมายถึงการใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนหลายๆ คนสามารถเรียนรู้ไปพร้อมๆ กันได้ โดยการอำนวยความสะดวกในขบวนการกลุ่ม การสื่อสารกัน การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร การทำงานร่วมกันโดยผ่านเครือข่ายการสื่อสารคอมพิวเตอร์ หรืออาจจะร่วมกันทำงานเป็นกลุ่มในเครื่องคอมพิวเตอร์เดียวกัน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานแต่โดยส่วนใหญ่ จะใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์เป็นหลัก โดยสามารถที่จะใช้เครื่องมือที่มีอยู่บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตมาใช้ในการติดต่อสื่อสารกันได้

6.2 เครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน

อัญชนา สุขสมจิตร (2556) ได้จำแนกเครื่องมือคอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกันตามลักษณะของเวลา และสถานที่ ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้แบบประสานเวลา (Synchronous Communication)

1.1 การใช้โปรแกรมสนทนา (Chat) หรือการประชุมด้วยข้อความ (Text Conference)

โปรแกรมสนทนา (Chat) เป็นรูปแบบของการสื่อสารแบบข้อความที่ช่วยให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถพูดคุยโต้ตอบกับผู้อื่นที่เชื่อมต่อเข้าระบบอินเทอร์เน็ตในเวลาเดียวกัน การสื่อสารหลักใช้ข้อความพิมพ์ส่งผ่านไปยังหน้าจอคอมพิวเตอร์ของกลุ่มคู่สนทนา อาจมีภาพกราฟิกประกอบให้สมมติเป็นบุคคลนั้น ๆ เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมกันและมีตัวตน โดยการพูดคุยผ่านทางคอมพิวเตอร์โดยมีการตอบโต้กันทันที การสนทนาสามารถพูดคุยผ่าน Chat room หรือ ห้องสนทนา ใช้สำหรับจัดกิจกรรมการอภิปราย การประชุมระดมสมอง การถามตอบปัญหาต่างๆ เกี่ยวกับบทเรียน เป็นต้น

1.2 การใช้การส่งฝากข้อความ Internet Relay Chat (IRC) หรือ Instant Messaging

เป็นโปรแกรมแรก ๆ ที่สนับสนุนการสื่อสารในเวลาเดียวกัน เป็นรูปแบบของการสื่อสาร Synchronous แบบข้อความ โดยที่ผู้เรียนและผู้สอนพิมพ์ข้อความต่าง ๆ ที่ต้องการสื่อสารลงไปในบริเวณรับข้อมูลของโปรแกรม หลังจากมีการกดปุ่ม Enter ข้อความนั้นจะถูกส่งไปยังบุคคลหรือกลุ่มคนที่ผู้เรียนกำลังสื่อสารอยู่ด้วย และเมื่อได้อ่านข้อความใดข้อความหนึ่งแล้วต้องการจะสื่อสารกลับไปยังผู้ส่งสาร โดยปกติแล้วผู้สอนมักจะใช้รูปแบบนี้ในการจัดกิจกรรมการอภิปรายประเด็นหัวข้อใดหัวข้อหนึ่ง การประชุมระดมสมอง การถามตอบปัญหาต่างๆ เกี่ยวกับบทเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ

1.3 การใช้ Real Time Audio เป็นการสื่อสารรูปแบบ Synchronous ที่สามารถสื่อสารกันได้ด้วยเสียงผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต คล้ายกับลักษณะ IRC, Instant Messaging หรือ Chat การสื่อสารรูปแบบนี้ต้องมีอุปกรณ์นำเสียงเข้า และอุปกรณ์แสดงผลด้วยเสียง เช่น ไมโครโฟน ลำโพง เป็นสื่อสารกันได้ คล้ายการสื่อสารโต้ตอบกับแบบเผชิญหน้า (Face to Face) เช่น โปรแกรม Skype ที่ทำงานอยู่บนเทคโนโลยีระบบเครือข่ายแบบ Peer to Peer ซึ่งผู้ใช้งานจะมีการติดต่อโดยตรงระหว่างผู้ใช้งานกับผู้ใช้งานอื่นที่กำลังออนไลน์อยู่ในขณะนั้น โดยไม่มีการผ่าน Server ของผู้ให้บริการ

2. เครื่องมือที่ใช้แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous Communication)

2.1 การใช้กระดานสนทนา (Web Board) เป็นกระดานแจ้งข่าวสาร ข้อมูล และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นนำเสนอหัวข้อหรือประเด็นต่างๆ เกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนเพื่อให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ สามารถตั้งหัวข้อกระทู้ เพื่อประกาศข่าวสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้เพื่อเป็นการส่งข่าวสารที่เป็นสาระณะเป็นการเตรียม และสนับสนุนให้มีการอภิปรายหรือแสดงความคิดเห็นในหัวข้อที่เฉพาะเจาะจง

2.2 การใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail : E-Mail) เป็นการสื่อสารรายบุคคลที่ใช้ติดต่อกับผู้อื่น ที่เป็นส่วนตัวหรือสาธารณะส่งข่าวสารระหว่างกันคนต่อคนหรือหนึ่งคนต่อหลายๆ คน เป็นการใช้ช่วยงานในการรับและส่งข้อความโดยไม่ต้องสิ้นเปลืองแสตมป์โดยที่ข้อความนั้นจะถึงผู้รับในทันที ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์เป็นระบบที่บุคคลส่งและรับข้อความระหว่างกันโดยผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์โมเด็ม และช่วยงานที่เชื่อมโยงถึงกัน ข้อมูลที่ส่งจะเป็นได้ทั้งตัวอักษร ภาพถ่าย ภาพกราฟิก และเสียง ผู้ส่งสามารถส่งข่าวสารไปยังผู้รับคนเดียวหรือหลายคนพร้อมกันได้ โดยข่าวสารที่ส่งนั้นจะถูกเก็บไว้ในตู้ไปรษณีย์ที่กำหนดไว้สำหรับผู้ใช้ในช่วยงาน ผู้รับสามารถเปิดอ่านข่าวสารเมื่อใดก็ได้ตามความสะดวก

2.3 การใช้การบันทึกบทความ (Weblog) เป็นการนำเสนอในลักษณะที่เหมือนสมุดบันทึกประจำวันของเฉพาะตัวบุคคลส่งผ่านไปยังความร่วมมือของชุมชนขนาดใหญ่ของผู้เขียนบทความ ซึ่ง Weblog จะอนุญาตให้ผู้เยี่ยมชมเข้ามาให้ข้อคิดเห็นแบบสาธารณะที่จะสามารถชี้แนะชุมชนนักอ่านให้มีความสนใจอยู่ที่ Blog และ Weblog หรือ Blog ที่สัมพันธ์กับเว็บไซต์ถูกเรียกว่า Blogosphere และหากมีกิจกรรมข้อมูลสารสนเทศ และข้อคิดเห็นเป็นจำนวนมากที่แสดงออกมาหรือเกิดการโต้แย้งใน Blogosphere เรียกว่า Blogstrom หรือ Blogswarm "weblog" เป็นเครื่องมือสื่อสารรูปแบบใหม่ ที่ผู้สร้างหรือที่เรียกว่า blogger จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้บริการได้มีพื้นที่ส่วนตัว ในการสร้างสรรค์งานเขียนต่าง ๆ ของตนเอง (Personal Journal) อย่างอิสระ ทั้งบอกเล่าเรื่องส่วนตัว เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นประจำวัน แบ่งปันข้อมูล บทความ รูปภาพ หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข่าวสารต่าง ๆ ตามแต่ที่ผู้ใช้บริการแต่ละท่านต้องการนอกจากนั้น ยังถือเป็นชุมชนออนไลน์ที่เจ้าของ Blog สามารถติดต่อเชื่อมความสัมพันธ์ กับเจ้าของ Blog อื่นๆ สร้างมิตรภาพดีๆ บนโลกอินเทอร์เน็ต และเพื่อเปิดโลกทัศน์ให้กว้างขึ้น

2.4 การใช้วิกิ (Wiki) เป็นนวัตกรรมที่ช่วยสนับสนุนการสร้างฐานข้อมูลในระบบออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ โดยสามารถทำงานผ่านเว็บเบราว์เซอร์ทุกชนิด คือ วิกิจะเป็นเว็บที่มีลักษณะการออกแบบเพื่อที่จะอนุญาตให้ผู้ใช้สามารถเพิ่มและแก้ไขเนื้อหาได้โดยง่าย เช่น เว็บสารานุกรมออนไลน์ (วิกิพีเดีย) นอกจากนี้เว็บ วิกิยังมีระบบสนับสนุนการเชื่อมโยงไปยังข้อมูลต่างๆ ได้อัตโนมัติด้วยความง่ายในการแก้ไขและโต้ตอบวิกิเว็บไซต์มักจะถูกนำมาใช้ในการร่วมเขียนบทความ หรือหากมองในด้านซอฟต์แวร์ วิกิ เป็นซอฟต์แวร์ที่รองรับการทำงานของระบบเว็บวิกิ ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ที่ใช้ทำงานผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ วิกิจะแตกต่างจากระบบจัดการเนื้อหาอื่น ในส่วนของการโต้ตอบ ซึ่งเห็นได้จากระบบของกระดานสนทนาออนไลน์ หรือ Blog ซึ่งจะอนุญาตให้ผู้อื่นโต้ตอบโดยการส่งข้อความต่อท้าย และไม่สามารถมีส่วนร่วมในส่วนของเนื้อหาหลักได้

2.5 การใช้การถ่ายโอนแฟ้ม การค้นหาแฟ้ม (File Transfer Protocol: FTP) เป็นบริการคัดลอก ถ่ายโอนแฟ้มข้อมูลหรือโปรแกรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็ไฟล์ข้อมูลตัวหนังสือ รูปภาพ เสียง

วีดิทัศน์ หรือโปรแกรมต่าง ๆ ข้ามเครือข่าย โดยใช้ในการส่งข้อมูลจากเครื่องลูกไปยังเครื่องแม่ข่าย (Server) ใช้ในการดาวน์โหลดข้อมูล จากเครื่องแม่ข่ายมาไว้ที่เครื่องลูก จากคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่ง ไปยังอีกเครื่องหนึ่งบนเครือข่ายที่ซีพี/ไอพี เช่นเครือข่ายอินเทอร์เน็ต FTP ยังเป็นชื่อของคำสั่งที่ผู้ใช้ เรียกเมื่อต้องการส่งไฟล์การถ่ายโอนแฟ้ม กระบวนการของการส่งผ่านแฟ้มไปทางโมเด็มหรือทาง ข่ายงาน มีอินเทอร์เน็ตเครือข่ายหลายแห่งเปิดบริการสาธารณะให้ผู้ใช้ภายนอกสามารถถ่ายโอนข้อมูล โดยไม่ต้องป้อนรหัสผ่านและถ่ายโอนได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย แฟ้มข้อมูลที่ถ่ายโอน ซึ่งการถ่ายโอน ข้อมูลนั้นมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ การถ่ายโอนไฟล์ข้อมูลที่อยู่ในเครื่องของเราไปยังคอมพิวเตอร์ที่เป็น โฮสต์ (Host) เรียกว่า การอัปโหลด (Upload) ทำให้คอมพิวเตอร์เครื่องอื่นสามารถใช้งานจากข้อมูล ของเราได้ และการที่เราถ่ายโอนไฟล์ข้อมูลจากโฮสต์อื่นมายังคอมพิวเตอร์ของเราเรียกว่า การดาวน์โหลด

2.6 การใช้ Facebook เผยแพร่เรื่องราวข่าวสารต่าง ๆ รวมไปถึงการแบ่งปันข้อมูล ความรู้ทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารและร่วมทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งหรือหลายๆ กิจกรรมกับผู้ใช้ Facebook ผู้อื่นๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นการตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่สนใจ โพสต์รูปภาพ โพสต์คลิป วิดีโอ เขียนบทความหรือบล็อก คุยกันแบบสดๆ เล่นเกมแบบเป็นกลุ่ม และยังสามารถทำกิจกรรมอื่น ๆ จากจุดเริ่มต้นที่คนหนึ่งคนส่งหาเพื่อนอีกคน แล้วมีการส่งต่อกระจายกันออกไปเรื่อย ๆ จน กลายเป็นเครือข่ายสังคมขนาดใหญ่ โดยที่คนในสังคมจะคอยอัปเดตแบ่งปันข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและ กัน จนทำให้สังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายที่กว้างขวาง และเข้มแข็งมาก Facebook เป็นสังคมออนไลน์ ที่มีคนใช้งานมากที่สุดเว็บไซต์หนึ่งของโลก Facebook เป็นเสมือนสังคม ๆ หนึ่งซึ่งอยู่ในลักษณะของ สังคมออนไลน์ จึงถือเป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมประเภท Social Network เป็นแนวคิดในการทำเว็บ แบบ 2.0 (ผู้ใช้กำหนดคอนเทนต์เอง) ในลักษณะที่เป็นการสร้างสังคมร่วมกันตามความชอบ หรือ อุปนิสัยส่วนตัวร่วมกัน

2.7 สมุดบันทึกออนไลน์ (เมลมาสเตอร์, 2017)

1. Google Keep

บริการจดบันทึกจาก Google ที่ใช้ในการบันทึก เขียนร่างบทความก่อน เผยแพร่บนเว็บไซต์ การใช้งานจะต้องมีบัญชี Google จุดเด่นคือใช้งานง่าย Sync ได้รวดเร็วมี To Do List บันทึกกลิ่นลิ้ม เพิ่มรูปได้ บันทึกเสียง ทำป้ายคั่นสีๆ ได้ ซึ่งมีรูปแบบการบันทึกคือ เขียนด้วยนิ้วมือ พิมพ์ข้อความ สร้าง To Do List บันทึกเสียง ใส่ป้าย Tag ปักหมุดกระดาษโน้ต ที่ใช้บ่อย ใส่สีกระดาษได้ และสร้าง Label (แถบคั่นหน้า) เป็นต้น

2. Google Docs

บริการเอกสารออนไลน์จาก Google ที่ใช้ได้ทั้งพิมพ์เอกสาร จดบันทึก ซึ่ง ถ้าล็อกอินบัญชี Google เดียวกัน ก็ Sync กันได้ตลอด หรือดาวน์โหลดออกมาเป็นไฟล์

Microsoft Word บริการนี้อาจจะไม่เหมาะสมกับการจดบันทึกสักเท่าไร แต่สามารถนำมาใช้งานได้เช่นกันนอกเหนือจากการจดบันทึกแล้ว ยังมีการแชร์กับบุคคลอื่น ใช้งานแบบออฟไลน์ ติดดาวให้เอกสาร และสั่งพิมพ์ได้ เป็นต้น

3. Evernote

ใช้บริการได้บน iOS, Android, Windows, Mac และ Web Browser บริการสมุดจดบันทึกออนไลน์ที่ให้บริการมานานับสิบปี ใช้บัญชี Google หรือสมัครบริการใหม่ด้วยอีเมล ความโดดเด่นของ Evernote คือมี Web Clipper กล่าวคือชอบเว็บไซต์ใดก็สามารถเก็บไว้ดูภายหลังได้ รองรับทุกการจดบันทึก บริการ Evernote มีทั้งให้บริการฟรี (Basic) ซึ่งสามารถ Sync ระหว่างอุปกรณ์ได้ อุปกรณ์สามารถจดบน iPhone หรือใช้กับ iPad ต่อได้ หรือจดบันทึกบนมือถือแล้วเอามาใช้บนคอมพิวเตอร์ได้ มีพื้นที่ให้อัพโหลด เดือนละ 60 MB ขนาดไฟล์สูงสุดบันทึกได้ 25 MB ต่อไฟล์ และแบบมีค่าใช้จ่ายเดือนละ 33.33 บาท (ชำระเป็นรายปี) Sync อุปกรณ์ได้ไม่อั้น อัพโหลดได้ 1GB ขนาดไฟล์สูงสุดบันทึกได้ 50 MB เข้าถึงแบบออฟไลน์ได้ ซึ่งเหมาะกับเอาไว้จดบันทึกบนเครื่องบินตอนเปิดโหมด Airplane และแบบ Premium (ชำระเป็นรายปี) อัพโหลดได้เดือนละ 10 GB ขนาดไฟล์สูงสุด บันทึกได้ 200 MB ต่อไฟล์ พร้อมคุณสมบัติ เช่น สแกนนามบัตร

การใช้งานหลักๆ ของ Evernote คือ สามารถดูเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกันได้ ใช้งานเพื่อจดบันทึก เขียนร่างบทความ โดย Evernote สามารถใส่รูปภาพ แนบไฟล์ ใส่เสียง ตั้งเตือนกันลืม เขียนด้วยนิ้วมือ และพิมพ์ตัวอักษรบันทึกได้ หรือถ้าใช้สมุดบันทึกเล่มไหนบ่อยๆ ก็สามารถสร้าง Shortcut ได้ นอกจากนี้ ยังสามารถเชื่อมโยงกับแอปพลิเคชันอื่น เช่น PenUltimate และ Skitch

4. OneNote

ใช้บริการได้บน Windows ทั้งคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต มือถือ, iOS, Android และ Web Browser OneNote เป็นบริการจาก Microsoft ซึ่งต้องมีบัญชี Microsoft ได้แก่ Hotmail.com Live.com หรือ Outlook.com ล็อกอินใช้งานได้ฟรี บริการ OneNote สามารถจดบันทึกได้ แม้จะไม่ได้ล็อกอิน แต่ก็จะไม่ Sync กับอุปกรณ์อื่น พิมพ์บันทึกโดยใช้นิ้วหรือปากกาวาดได้ ใส่รูปภาพ บันทึกเสียง และสร้าง Badge ได้ เป็นต้น

นอกจากการแบ่งประเภทของคอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนร่วมกัน (CSCL) ยังมีนักการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนร่วมกัน (CSCL) เช่น งานวิจัยของประพรรณ พละชีวะ (2560) กล่าวว่า คอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนร่วมกัน (CSCL) คือ เครื่องมือช่วยสนับสนุนผู้เรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างความรู้ตามแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบคอนสตรัคติวิสต์ โดยมีเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้าง

ความรู้ร่วมกับผู้เรียน คนอื่นๆ ผู้วิจัยได้พิจารณาจากลักษณะการใช้งานและเลือกเครื่องมือที่ใช้ในคอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ดังนี้

2.1 CSCL ที่ใช้เทคนิคการระดมสมอง เทคนิคการระดมสมอง คือ วิธีการแก้ปัญหา โดยให้สมาชิกได้เสนอแนวทางการคิดให้ได้มากที่สุด ห้ามวิพากษ์ วิจารณ์ แล้วจึงนำความคิดที่ได้ทั้งหมดมาประมวลเพื่อเลือกวิธีการแก้ปัญหาต่อไป

2.2 CSCL ที่ใช้เทคนิคการโต้แย้ง เทคนิคการโต้แย้ง คือ วิธีการแก้ปัญหาโดยการ แสดงทรรศนะที่แตกต่างกันระหว่างบุคคล 2 ฝ่าย คือฝ่ายเสนอและฝ่ายค้าน โดยแต่ละฝ่ายพยายาม ใช้ข้อมูล สถิติ หลักการ เหตุผล รวมทั้งการอ้างถึงทรรศนะของผู้รู้เพื่อสนับสนุนทรรศนะของตนและคัดค้านทรรศนะของอีกฝ่ายหนึ่ง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประพรรณ พละชี้วะ (2560) ใช้ CSCL ด้วยเทคนิคการโต้แย้งด้วยเครื่องมือโต้แย้งอิเล็กทรอนิกส์ (E-Argumentation) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแบบแผนและพัฒนาการทักษะเมตาคอกนิชันระหว่างการเรียนด้วย CSCL ที่ใช้เทคนิคการระดมสมองและเทคนิคการโต้แย้งในการเรียนแบบโครงงาน เป็นฐานที่ใช้คำถามเชิงกลยุทธ์เมตาคอกนิชัน กลุ่มตัวอย่างคือผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 62 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานที่ใช้เทคนิค การระดมสมองและเทคนิคการโต้แย้ง 2) เครื่องมือ CSCL ได้แก่ เครื่องมือระดมสมองและโต้แย้ง อิเล็กทรอนิกส์ 3) คำถามเชิงกลยุทธ์เมตาคอกนิชัน ผลการวิจัยมีดังนี้ ผู้เรียนที่เรียนด้วย CSCL ด้วยเทคนิคการระดมสมองและเทคนิคการโต้แย้งในการเรียนแบบ โครงงานเป็นฐานที่ใช้คำถามเชิงกลยุทธ์เมตาคอกนิชัน มีรูปแบบของการพัฒนา เมตาคอกนิชันไม่คงที่ ในระหว่าง 6 ชั้น ของการเรียนแบบโครงงานเป็นฐานที่ใช้คำถามเชิงกลยุทธ์เมตาคอกนิชัน

Koschmann (2002) กล่าวถึงการวิจัยเกี่ยวกับ CSCL ว่าเป็นสื่อกลางผ่านสิ่งประดิษฐ์ที่ ออกแบบ เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงการวิจัยแบบดั้งเดิมเกี่ยวกับภาษาและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยสามารถทำงานร่วมกันและมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในการออกแบบและการใช้เทคโนโลยีเพื่อการ ทำงานร่วมกันและการเรียนรู้

ตอนที่ 7 ลูกเสือ (Boy Scout)

ลูกเสือ คือ เยาวชนชายและหญิงอายุระหว่าง 8 – 25 ปี ที่รับการฝึกอบรมตามหลักสูตร วิชาลูกเสือ โดยยึดมั่นในหลักการ (Principle) วิธีการ (Method) และวัตถุประสงค์ (Purpose) ของ การลูกเสือ (Scouting) อย่างเคร่งครัดตามพระราชบัญญัติลูกเสือ พ.ศ. 2551 และข้อบังคับคณะ ลูกเสือแห่งชาติว่าด้วยการปกครอง หลักสูตรและวิชาพิเศษลูกเสือ พ.ศ. 2509 ได้กำหนดประเภทและ เหล่าลูกเสือว่า ลูกเสือมี 4 ประเภท คือ สำรอง สามัญ สามัญรุ่นใหญ่ วิสามัญ และอาจจัดให้มีลูกเสือ เหล่าสมุทร และลูกเสือเหล่าอากาศได้ สำหรับลูกเสือที่เป็นหญิง อาจใช้ชื่อเรียกว่า เนตรนารี หรือชื่อ

อื่นซึ่งได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการบริหารลูกเสือแห่งชาติให้หมายถึง ลูกเสือที่เป็นหญิงด้วย (สำนักการลูกเสือยุวกาชาดและกิจการนักเรียน, 2559)

จตุพร ธีราภรณ์ (2561) ได้กล่าวถึงแนวคิดกระบวนการลูกเสือ เป็นกระบวนการที่มีความมุ่งหมายที่จะพัฒนาสมรรถภาพของบุคคลทั้งทางสมอง ร่างกาย จิตใจ และศีลธรรม เพื่อให้เป็นบุคคลที่มีพฤติกรรมอันดีงาม ไม่กระทำตนเป็นปัญหาต่อสังคมดำรงชีวิตอย่างมีความหมาย โดยวิธีการของลูกเสือคือ ระบบการศึกษาด้วยตนเอง แบ่งเป็นระบบหมู่หรือกลุ่มย่อย โดยมีผู้ใหญ่เป็นผู้แนะนำ สั่งสอน ฝึกอบรมให้มีความรับผิดชอบที่ละน้อย แล้วเพิ่มความรับผิดชอบให้มากขึ้นตามลำดับอายุฝึกให้รู้จักปกครองตนเองจนเป็นลักษณะนิสัยประจำตัว เพื่อให้มีความสามารถ พึ่งตนเองได้เป็นผู้นำ และผู้ให้ความร่วมมือที่ดี โดยเน้นการฝึกทักษะที่เป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิต เพื่อการให้บริการชุมชน

วันชัย ทองเกิด (2531) ได้ศึกษาเรื่องการวิเคราะห์ตัวประกอบของสมรรถภาพของผู้กำกับลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ ในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา กรุงเทพมหานคร ตามการรับรู้ของตนเอง ผู้บริหาร และลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ พบว่า 1) ตัวประกอบของสมรรถภาพของผู้กำกับลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ตามการรับรู้ของผู้บริหาร มี 8 ตัวคือ ทักษะต่อกิจการลูกเสือ การเป็นผู้นำลูกเสือ ความรู้ ความรู้ ความเข้าใจในกิจการลูกเสือ ความรู้และทักษะในการสร้างความสัมพันธ์บุคลิกลักษณะในการเป็นผู้นำลูกเสือ คุณลักษณะทางสติปัญญาในการเป็นผู้นำลูกเสือ ความรู้ความเข้าใจในการฝึกอบรมลูกเสือ และทักษะในการฝึกอบรมลูกเสือ 2) ตัวประกอบของสมรรถภาพของผู้กำกับลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ตามการรับรู้ของผู้กำกับลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ มี 6 ตัวประกอบ คือ การเป็นผู้นำและทัศนคติต่อการฝึกอบรมลูกเสือ ความรู้ความเข้าใจและทักษะ การบริหารงานในกองลูกเสือ ทัศนคติต่อกิจการลูกเสือ คุณลักษณะทางสติปัญญาในการเป็นผู้นำลูกเสือคุณลักษณะทางสติปัญญาในการเป็นผู้นำลูกเสือ ความรู้ในการประยุกต์วิชาการลูกเสือ และความรู้ในงานธุรการของกองลูกเสือในโรงเรียน 3) ตัวประกอบของสมรรถภาพของผู้กำกับลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ตามการรับรู้ของลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ มี 7 ตัวประกอบ คือ ความรู้ความเข้าใจและทักษะการบริหารงานในกองลูกเสือ การเป็นผู้นำลูกเสือทัศนคติต่อกิจการลูกเสือ คุณลักษณะทางสติปัญญาในการเป็นผู้นำลูกเสือ ความรู้และทักษะในการประยุกต์วิชาการลูกเสือ คุณลักษณะทางอุปนิสัยในการเป็นผู้นำลูกเสือ และความพร้อมในการเป็นผู้นำลูกเสือ 4) ตัวประกอบของสมรรถภาพของผู้กำกับลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ที่ร่วมกันในทุกกลุ่มตัวอย่าง มี 4 ตัวประกอบ คือ ทัศนคติต่อกิจการลูกเสือ การเป็นผู้นำลูกเสือ ความรู้ความเข้าใจและทักษะการบริหารงานในกองลูกเสือ และคุณลักษณะทางสติปัญญาในการเป็นผู้นำลูกเสือ

งานวิจัยของวันเพ็ญ พันธุ์รักษ์ (2526) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของลูกเสือและเนตรนารี ต่อการเรียนวิชาลูกเสือเนตรนารีกับมโนทัศน์ความเป็นพลเมืองดี ในระบอบประชาธิปไตยเพื่อศึกษาทัศนคติต่อการเรียนวิชาลูกเสือเนตรนารี และศึกษามโนทัศน์ความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตยของลูกเสือและเนตรนารีในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ตลอดจน

ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อการเรียนวิชาลูกเสือเนตรนารีกับมโนทัศน์ความเป็นพลเมืองดี ในระบอบประชาธิปไตย และเปรียบเทียบสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อการเรียนวิชา ลูกเสือเนตรนารีกับมโนทัศน์ความเป็นพลเมืองดีของลูกเสือและเนตรนารี พบว่า ลูกเสือมีมโนทัศน์ ความเป็นพลเมืองดีในลักษณะที่แยกออกไปเป็นสองกลุ่มและมีจำนวนในระดับที่ต่ำและสูงใกล้เคียง กัน โดยอยู่ในระดับต่ำเป็นจำนวนมากกว่าระดับสูงเล็กน้อย คืออยู่ในระดับต่ำร้อยละ 39.49 และอยู่ใน ระดับสูงร้อยละ 37.38 ของลูกเสือทั้งหมดในกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา แต่เนตรนารีส่วนใหญ่จะมีมโน ทัศน์ความเป็นพลเมืองดีอยู่ในระดับสูงคือมีจำนวนร้อยละ 59.54 ของเนตรนารีทั้งหมด เมื่อทดสอบ กับคะแนนที่เป็นเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้เกี่ยวกับระดับมโนทัศน์ของผู้ที่ควรจะได้ว่ามีมโนทัศน์ความ เป็นพลเมืองดีอยู่ในระดับสูง พบว่าลูกเสือได้คะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 ส่วนเนตรนารีได้คะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์อย่างไม่มีนัยสำคัญที่ระดับ .05

นอกจากนั้นม้งงานวิจัยของ สุทธิ สิปิกา (2560) ได้ศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมลูกเสือสามัญ ระดับประถมศึกษา และนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนการสอนกิจกรรม ลูกเสือสามัญ ระดับประถมศึกษา นำเสนอแนวทางการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมลูกเสือสามัญ ระดับประถมศึกษา ด้านวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนรู้ จากสถานการณ์จริง และมีเวลาเรียนอย่างน้อย 1 คาบต่อสัปดาห์ โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น วิธีการสอนลูกเสือ 10 วิธี การใช้ระบบหมู่ การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และการจัดกิจกรรม กลางแจ้ง และด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ครูควรวัดและประเมินผลจากการเข้าร่วม กิจกรรมลูกเสือ มีการประเมินทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ด้วยวิธีการที่หลากหลายและชัดเจน

เช่นเดียวกับงานวิจัยของ สุภาพร จตุรภัทร (2556) ได้ศึกษาแนวทางการพัฒนาการลูกเสือ ไทยเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี พบว่าแนวทางการพัฒนาการลูกเสือไทยเพื่อส่งเสริมความเป็น พลเมืองดี ประกอบด้วย (1) การจัดการการลูกเสือไทยทั้งด้านโครงสร้างและบทบาทหน้าที่ (2) การ จัดกิจกรรมลูกเสือที่ต้องเน้นความซื่อสัตย์ มีจิตอาสาและเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง (3) การพัฒนาครู และบุคลากรทางการลูกเสือที่ต้องส่งเสริม พัฒนาและสร้างคุณค่า (4) การสร้างเครือข่ายการลูกเสือ ไทยที่ต้องให้สมาชิกทุกคนเกิดความรู้สึกเท่าเทียมกัน และ (5) ปัจจัยเกื้อหนุนต่อการพัฒนาการลูกเสือ ไทยที่ต้องสร้างให้สาธารณชนและเห็นคุณค่าและพัฒนาฐานข้อมูลการลูกเสือให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ” เป็นรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อ 1) พัฒนาแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ 2) ศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานที่มีต่อภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ และ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยเป็น 2 ระยะ มีรายละเอียดการดำเนินการวิจัยดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนาแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

1. การออกแบบและสร้างรูปแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
2. การตรวจสอบและประเมินคุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสาน

ระยะที่ 2 ทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสอกับตัวอย่างวิจัย

1. ประชากรและตัวอย่างวิจัย
2. แบบแผนการทดลอง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยและพัฒนาแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือซึ่งมีรายละเอียดของวิธีการดำเนินการวิจัยในแต่ละขั้นดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนาแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

การพัฒนาแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

ประชากรและตัวอย่างวิจัยที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบฯ

ประชากรของการวิจัยในขั้นนี้คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านลูกเสือ

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling Selection) อาจารย์ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และอาจารย์ด้านลูกเสือ รวม 7 คน เกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาที่ใช้ในการสัมภาษณ์ต้องมีคุณวุฒิทางเทคโนโลยีการศึกษาไม่ต่ำกว่าปริญญาโทและมีประสบการณ์ในการสอนในระดับปริญญาบัณฑิตมากกว่า 3 ปีขึ้นไป และผู้เชี่ยวชาญด้านลูกเสือจะต้องได้รับวุฒิทางลูกเสือ L.T.C ขึ้นไป

1. การออกแบบและสร้างรูปแบบการเรียนรู้สื่อบบบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

1.1 ชั้นวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารงานวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนรู้สื่อบบบแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือมีรายละเอียดดังนี้

1.1.1 ศึกษาหนังสือ เอกสารและงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคม การพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำ รูปแบบการเรียนรู้แบบสื่อบบบและรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน การเป็นพลเมืองดิจิทัล ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลและแนวคิดเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน

1.1.2 ศึกษาขอบเขตเนื้อหาของหลักสูตรลูกเสือเสริมสร้างทักษะชีวิตเรื่องรู้เท่าทันสื่อ จากคู่มือการจัดกิจกรรมลูกเสือเสริมสร้างทักษะชีวิต ประเภทลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่

1.2 ชั้นพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.2.1 นำผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ที่ได้จากข้อที่ 1 มาสร้างเป็นแบบสัมภาษณ์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สื่อบบบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

1.2.2 นำแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจความถูกต้อง และนำมาปรับปรุงตามคำแนะนำก่อนนำไปใช้

1.3 ชั้นการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

1.3.1 ทำการสัมภาษณ์ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านลูกเสือ จำนวน 7 คน โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญตามตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยข้างต้น

1.3.2 ประเด็นที่ใช้ในการสัมภาษณ์คือ

1. รูปแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือควรมีองค์ประกอบ และขั้นตอนอะไรบ้าง
2. ขอบเขตเนื้อหาของรูปแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือควรเป็นลักษณะอย่างไร
3. ควรใช้ระยะเวลาเท่าใดสำหรับการสอนด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
4. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ควรใช้ควบคู่กับรูปแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือควรเป็นในลักษณะใด
5. สื่อเครือข่ายสังคมควรมีคุณสมบัติ หรือองค์ประกอบอะไรบ้างเพื่อรองรับการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
6. ลักษณะการใช้สื่อเครือข่ายสังคมระหว่างการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือควรเป็นในลักษณะใด
7. วิธีการติดตามผลและประเมินผลผู้เรียนควรเป็นอย่างไร

1.3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การพิจารณาความสอดคล้องของเนื้อหา ประเด็นสำคัญที่ได้รับจากการเก็บรวบรวมข้อมูลเทียบกับแนวคิดหลักแล้วนำมาปรับองค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

1.4 ขั้นตอนออกแบบร่างรูปแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

1.4.1 นำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษาหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

1.4.2 ศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ฯ จากการสัมภาษณ์ในข้อ 1.3 เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดของรูปแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

1.4.3 นำผลการวิเคราะห์เนื้อหาและผลการสัมภาษณ์มาสังเคราะห์เป็นร่างรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

1.4.4 นำร่างรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ได้ตรวจพิจารณาให้ข้อเสนอแนะ แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุงให้สมบูรณ์

2. การตรวจสอบและประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

ผู้วิจัยพัฒนาเครื่องมือประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ เป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ครอบคลุมสิ่งที่ต้องการประเมินในรูปแบบการเรียนรู้ ประกอบด้วยคำถามจำนวน 5 ตอน ได้แก่ 1) ภาพรวมของรูปแบบการเรียนรู้ 2) องค์ประกอบตามรูปแบบการเรียนรู้ 3) ขั้นตอนการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนรู้ 4) เครื่องมือที่ใช้ตามรูปแบบการเรียนรู้ และ 5) วิธีการประเมินผลการเรียนตามรูปแบบการเรียนรู้ โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน เป็นระดับคุณภาพ 5 ระดับ (Pratt, 1980; Wulf & Schave, 1984 อ้างถึงใน อติศร บาลโสง, 2557) มีความหมายดังนี้

5 หมายถึง เหมาะสมในระดับดีมาก

4 หมายถึง เหมาะสมในระดับดี

3 หมายถึง เหมาะสมในระดับปานกลาง

2 หมายถึง เหมาะสมในระดับพอใช้

1 หมายถึง ควรปรับปรุงแก้ไขรายละเอียดในหัวข้อนั้น

2.2 การประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

ผู้วิจัยดำเนินการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้ ดังนี้

1. ส่องเอกสารของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือที่พัฒนาขึ้น พร้อมด้วยแบบประเมินความเหมาะสมรูปแบบการเรียนรู้ ให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คนเป็นผู้ประเมิน ซึ่งประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิด้านลูกเสือ โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จะต้อง มีประสบการณ์ในการสอนในระดับปริญญาบัณฑิตมากกว่า 3 ปีขึ้นไป หรือมีผลงานตีพิมพ์มากกว่า 3 ปีขึ้นไป และผู้ทรงคุณวุฒิด้านลูกเสือจะต้องได้รับวุฒิทางลูกเสือ L.T.C ขึ้นไป โดยผู้วิจัยดำเนินการส่งและรวบรวมข้อมูลดังกล่าวด้วยตนเอง การวิเคราะห์

ข้อมูลผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยระดับคุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังนี้

- 4.50-5.00 หมายถึง คุณภาพดีมาก
- 3.50-4.49 หมายถึง คุณภาพดี
- 2.50-3.49 หมายถึง คุณภาพปานกลาง
- 1.50-2.49 หมายถึง คุณภาพต่ำ
- 1.00-1.49 หมายถึง คุณภาพต่ำมาก

ระยะที่ 2 การทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือกับตัวอย่างวิจัยมีดังนี้

1. แบบแผนการทดลอง
2. ประชากรและตัวอย่างวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. แบบแผนการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือใช้รูปแบบการวิจัยแบบ Pre-Experimental Designs โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest-Posttest Design เป็นกระบวนการหลัก (วรรณิ์ เกม เกตุ, 2555) ดังตารางที่ 7

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 7 วิธีวิจัยแบบ One Group Pretest-Posttest Design

การวัดก่อนการทดลอง	ตัวแปรจัดกระทำ	การวัดหลังการทดลอง
O_1	X	O_2
O_1	แทน	การวัดผลก่อนเรียน (Pre-test) ของกลุ่มตัวอย่าง
O_2	แทน	การวัดผลหลังเรียน (Post-test) ของกลุ่มตัวอย่าง
X	แทน	ตัวแปรจัดกระทำ หรือการให้ตัวแปรทดลองคือการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้น

2. ประชากรและตัวอย่างวิจัย

2.1 ประชากรที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ คือ ลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ที่กำลังศึกษาอยู่ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

2.2 ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ที่กำลังศึกษาอยู่ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยดำเนินการเลือกตัวอย่างวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

2.2.1 การเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งหลักเกณฑ์ในการพิจารณาจะต้องเป็นโรงเรียนที่มีคุณสมบัติดังนี้ 1) เป็นโรงเรียนต้นแบบลูกเสือของสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ 2) เป็นโรงเรียนที่มีความเคลื่อนไหวของกิจกรรมลูกเสือเชิงประจักษ์อย่างต่อเนื่อง 3) เป็นโรงเรียนที่มีผู้กำกับลูกเสือดีเด่นเป็นระยะเวลาติดต่อกัน และ 4) เป็นโรงเรียนที่มีการใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ เนื่องจากมีการสอนทั้งในห้องเรียนและออนไลน์ ซึ่งโรงเรียนที่ได้เลือกแบบเจาะจงตามหลักเกณฑ์พิจารณาข้างต้น คือโรงเรียนหัวหินอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

2.2.2 เลือกตัวอย่างวิจัยโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากจำนวนลูกเสือโรงเรียนหัวหิน ทั้งหมด 709 คน ซึ่งสามารถแบ่งลักษณะของกลุ่ม ตามระดับการศึกษาได้ 3 ระดับ คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ผู้วิจัยกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 64 คน โดยทำการหาตัวแทนประชากรให้ได้ 64 คนจาก 709 แบบเจาะจงจากลูกเสือเนตรนารีสามัญรุ่นใหญ่ที่เลือกเรียนกิจกรรมชุมนุม Scout Digital ได้ดังนี้

- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้จำนวนตัวอย่าง = 5 คน
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้จำนวนตัวอย่าง = 12 คน
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้จำนวนตัวอย่าง = 47 คน

2.2.3 วิธีจัดกลุ่มตัวอย่างเข้ากับกลุ่มทดลองการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ จากตัวอย่างวิจัยที่เลือกพบว่ามีจำนวน 64 คน ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกลุ่มตัวอย่างวิจัยเข้าทดลอง โดยพิจารณาจากคะแนนก่อนเรียนเรื่องภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือที่มีระดับคะแนนสูง ปานกลาง และต่ำ นำมาเรียงลำดับแล้วคัดเลือกเข้าหมู่ หมู่ละ 8 คน 8 หมู่ โดยแบ่งออกเป็นช่วงระดับคะแนนด้วยวิธีการหาความกว้างของอันตรภาคชั้น ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{พิสัย}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด}-\text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \end{aligned}$$

ลูกเสือที่มีคะแนนระดับสูง หมายถึง ลูกเสือที่มีคะแนนก่อนเรียนในเรื่องภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ระหว่าง 81-100

ลูกเสือที่มีคะแนนระดับกลาง หมายถึง ลูกเสือที่มีคะแนนก่อนเรียนในเรื่องภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ระหว่าง 61-80

ลูกเสือที่มีคะแนนระดับต้น หมายถึง ลูกเสือที่มีคะแนนก่อนเรียนในเรื่องภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ระหว่าง 0-60

สำหรับข้อกำหนดของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ แต่ละหมู่จะประกอบด้วยลูกเสือที่มีคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนแตกต่างกัน ได้แก่ ระดับสูง ระดับกลาง และระดับต้น โดยจะแบ่งเป็นลูกเสือที่มีคะแนนระดับสูง 0-3 คน ระดับกลาง 3-7 คน และระดับต้น 0-2 คน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียน อยู่ที่ 72.10-73.50 คะแนน เพื่อเป็นการกระจายลูกเสือที่มีคะแนนดังกล่าวทั้งระดับสูง ระดับกลาง และระดับต้นในทุกๆ หมู่ทำให้แต่ละหมู่มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับเดียวกัน ทั้งนี้ ลูกเสือภายในหมู่จะได้ดูแล ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ตารางที่ 8 การแบ่งกลุ่มของตัวอย่างวิจัย

กลุ่มที่	คะแนนระดับสูง	คะแนนระดับกลาง	คะแนนระดับต้น	คะแนนค่าเฉลี่ย
1	คนที่ 22 = 81.60 คนที่ 47 = 88.00 คนที่ 49 = 86.40	คนที่ 16 = 74.40 คนที่ 59 = 69.60 คนที่ 63 = 70.40	คนที่ 27 = 52.80 คนที่ 51 = 60.00	72.90
2	คนที่ 17 = 80.80 คนที่ 21 = 81.60 คนที่ 61 = 86.40	คนที่ 15 = 69.60 คนที่ 23 = 62.40 คนที่ 26 = 72.00 คนที่ 30 = 66.40 คนที่ 48 = 65.60	-	73.10
3	คนที่ 45 = 81.60	คนที่ 2 = 77.60	คนที่ 20 = 60.00	73.00

กลุ่มที่	คะแนน ระดับสูง	คะแนน ระดับกลาง	คะแนน ระดับต้น	คะแนน ค่าเฉลี่ย
	คนที่ 58 = 84.80	คนที่ 18 = 76.80 คนที่ 29 = 80.80 คนที่ 24 = 62.40	คนที่ 52 = 60.00	
4	คนที่ 19 = 88.00 คนที่ 46 = 91.20	คนที่ 1 = 79.20 คนที่ 25 = 65.60 คนที่ 31 = 63.20 คนที่ 57 = 76.00	คนที่ 28 = 60.00 คนที่ 50 = 53.60	72.10
5	-	คนที่ 34 = 72.00 คนที่ 35 = 80.80 คนที่ 39 = 80.80 คนที่ 40 = 75.20 คนที่ 44 = 79.20 คนที่ 53 = 62.40 คนที่ 64 = 75.20	คนที่ 33 = 55.20	72.60
6	คนที่ 32 = 84.80 คนที่ 37 = 83.20	คนที่ 36 = 64.00 คนที่ 38 = 68.00 คนที่ 41 = 77.60 คนที่ 43 = 76.80 คนที่ 54 = 64.00	คนที่ 5 = 60.00	72.30
7	คนที่ 6 = 92.00 คนที่ 55 = 84.00 คนที่ 60 = 84.00	คนที่ 9 = 75.20 คนที่ 10 = 75.20 คนที่ 13 = 68.00	คนที่ 12 = 59.20 คนที่ 14 = 50.40	73.50
8	คนที่ 7 = 92.80 คนที่ 11 = 84.80 คนที่ 62 = 88.00	คนที่ 3 = 80.00 คนที่ 4 = 71.20 คนที่ 56 = 68.00	คนที่ 8 = 54.40 คนที่ 42 = 40.00	72.40

จากตารางที่ 8 สรุปตัวอย่างวิจัยที่ใช้ในการทดลองได้ดังนี้ ลูกเสือหมู่ที่ 1 มีระดับคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนระดับสูง 3 คน ระดับกลาง 3 คน ระดับต้น 2 คน และมีค่าคะแนนเฉลี่ยของหมู่ 72.90 คะแนน ลูกเสือหมู่ที่ 2 มีระดับคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนระดับสูง 3 คน ระดับกลาง 5 คน และมีค่าคะแนนเฉลี่ยของหมู่ 73.10 คะแนน ลูกเสือหมู่ที่ 3 มีระดับคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนระดับสูง 2 คน ระดับกลาง 4 คน ระดับต้น 2 คน และมีค่าคะแนนเฉลี่ยของหมู่ 73.00 คะแนน ลูกเสือหมู่ที่ 4 มีระดับคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนระดับสูง 2 คน ระดับกลาง 4 คน ระดับต้น 2 คน และมีค่าคะแนนเฉลี่ยของหมู่ 72.10 คะแนน ลูกเสือหมู่ที่ 5 มีระดับคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนระดับกลาง 7 คน ระดับต้น 1 คน และมีค่าคะแนนเฉลี่ยของหมู่ 72.60 คะแนน ลูกเสือหมู่ที่ 6 มีระดับคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนระดับสูง 2 คน ระดับกลาง 5 คน ระดับต้น 1 คน และมีค่าคะแนนเฉลี่ยของหมู่ 72.30 คะแนน ลูกเสือหมู่ที่ 7 มีระดับคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนระดับสูง 3 คน ระดับกลาง 3 คน ระดับต้น 2 คน และมีค่าคะแนนเฉลี่ยของหมู่ 73.50 คะแนน และลูกเสือหมู่ที่ 8 มีระดับคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนระดับสูง 3 คน ระดับกลาง 3 คน ระดับต้น 2 คน และมีค่าคะแนนเฉลี่ยของหมู่ 72.40 คะแนน

ทั้งนี้ เมื่อนำค่าเฉลี่ยคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนของลูกเสือในแต่ละหมู่มาวิเคราะห์ความแปรปรวน (Analysis of Variance: ANOVA) พบว่าคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือแต่ละหมู่ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (วรณิ แกมเกตุ, 2555)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน เพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล เครื่องมือในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และ 2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

3.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสืบสอบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล มีขั้นตอนในการพัฒนาแผนที่ใช้ในการทดลองดังนี้

1. ศึกษาหลักการ จุดมุ่งหมายของหลักสูตรลูกเสือเสริมสร้างทักษะชีวิตและการส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

2. ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาที่จะนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จากหนังสือคู่มือการจัดกิจกรรมลูกเสือเสริมสร้างทักษะชีวิต ประเภทลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ และหลักสูตรความเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy) เพื่อนำมาวิเคราะห์เนื้อหาในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล กระบวนการที่จะใช้ในการจัดการเรียนรู้ จากการวิเคราะห์เนื้อหา มีดังนี้ 1) สิทธิและความรับผิดชอบ 2) การสื่อสารในสังคมดิจิทัล 3) ความปลอดภัยในสังคมดิจิทัล และ 4) แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล โดยแบ่งรายละเอียดหน่วยการเรียนรู้ ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 รายละเอียดหน่วยการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสืบสอบแบบผสมผสาน

ลำดับ	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	หัวข้อ
1	สิทธิและความรับผิดชอบ	<ul style="list-style-type: none"> - สิทธิ - ความเป็นส่วนตัว - ความเป็นสาธารณะของสื่อออนไลน์ - ข้อมูลส่วนตัว - ความรับผิดชอบต่อสังคม - การใช้งานข้อมูลของผู้อื่น - การเผยแพร่ของข้อมูล - การดูถูก หมิ่นประมาททางสื่อเครือข่ายสังคม
2	การสื่อสารในสังคมดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> - ความเหมาะสมของการสื่อสาร - การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ - การเขียนแสดงความคิดเห็น - การแยกแยะความจริงหรือข้อคิดเห็นทางสื่อเครือข่ายสังคม - ภัยต่างๆในสื่อเครือข่ายสังคม - การรับมือกับสถานการณ์ที่ไม่สร้างสรรค์ในสังคมดิจิทัล
3	ความปลอดภัยในสังคมดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> - ความเป็นส่วนตัว - ร่องรอยดิจิทัลและอันตรายของการทิ้งร่องรอยดิจิทัล

ลำดับ	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	หัวข้อ
		<ul style="list-style-type: none"> - ความมั่นคง การเข้ารหัสข้อมูล มัลแวร์ - ความปลอดภัยของมือถือ อุปกรณ์พกพา - การหลอกลวงออนไลน์
4	แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> - แนวปฏิบัติมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต - การกลั้งแก้งทางไซเบอร์

3. วิเคราะห์และกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม กิจกรรมการเรียนการสอน และผลที่คาดหวังในแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสืบสอบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

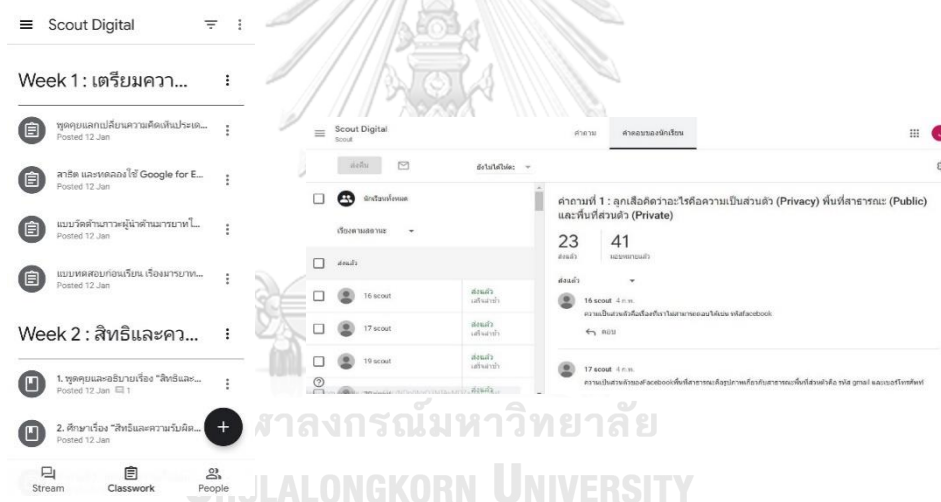
4. ศึกษาเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ที่ช่วยในการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสืบสอบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

4.1 ผู้วิจัยศึกษาและคัดเลือกมีเกณฑ์การพิจารณา เพื่อคัดเลือกให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสืบสอบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้ 1) ระบบสามารถส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้เรียนได้ 2) ระบบสามารถเพิ่มไฟล์เอกสาร รูปภาพ วิดีโอ และความคิดเห็นได้ 3) ระบบสามารถทำสำเนาเอกสารในการทำงานให้ผู้เรียนแต่ละคนได้ 4) ระบบสามารถตรวจสอบเวลาการเข้าใช้งานของผู้เรียนได้ 5) ระบบสามารถตรวจสอบการทำงานของผู้เรียนและให้คะแนนได้ 6) ระบบช่วยให้ผู้เรียนสามารถแก้ไข หรือเพิ่มเติมงานที่ส่งได้ 7) ระบบช่วยให้ผู้เรียนสามารถติดตามงานที่ครบกำหนดส่งได้ 8) ระบบสามารถทำงานร่วมกันได้แบบเสมือนเวลาและไม่เสมือนเวลา 9) ระบบสามารถสนทนาระหว่างการทำงานร่วมกันได้ 10) ผู้เรียนและผู้สอนสามารถเข้าใช้งานระบบได้ง่าย

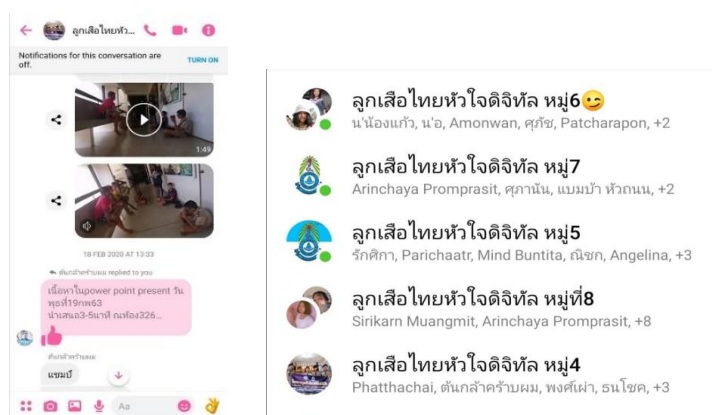
ทั้งนี้ ผลการพิจารณา พบว่า ในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ ได้แก่ Google classroom และ Facebook Messenger มีความสามารถที่จะสนับสนุนต่อการวิจัยครั้งนี้ได้ โดย Google classroom มีรูปแบบการทำงานดังนี้ 1) ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียนได้ 2) เพิ่มไฟล์เอกสาร รูปภาพ วิดีโอ และความคิดเห็น 3) ทำสำเนาเอกสารในการทำงานให้ผู้เรียนแต่ละคน 3) ตรวจสอบเวลาการเข้าใช้งานของผู้เรียน 4) ตรวจสอบการทำงานของผู้เรียนและให้คะแนน 5) ผู้เรียนสามารถแก้ไข หรือเพิ่มเติมงานที่ส่งได้ และ 6) ผู้เรียนสามารถติดตามงานที่ครบกำหนดส่งได้ สำหรับ Facebook Messenger มีรูปแบบการทำงานดังนี้ 1) ทำงานร่วมกันได้แบบเสมือนเวลาและไม่เสมือนเวลา 2) สนทนาระหว่างการทำงานร่วมกันได้ และ 3) ผู้เรียนและผู้สอนสามารถเข้าใช้งานได้ง่าย

4.2 นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณา จากนั้นนำเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน ซึ่งประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดและประเมินผล พิจารณาเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ ได้แก่ Google classroom และ Facebook Messenger ว่ามีความเหมาะสมและตรงกับความต้องการของงานวิจัยครั้งนี้หรือไม่ จากนั้นนำข้อบกพร่องปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

ผลการตรวจสอบเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ด้วยแบบประเมินดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ ได้แก่ Google classroom และ Facebook Messenger พบว่า มีผลค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ Google classroom และ Facebook Messenger จากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 คน มีค่า IOC เท่ากับ 1 ซึ่งมากกว่า 0.5 ซึ่งมีความเหมาะสมต่อรูปแบบสืบสอบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล สามารถนำไปใช้ในการทดลองต่อไปได้



ภาพที่ 2 ลักษณะการปฏิบัติกิจกรรมในเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ : Google classroom



ภาพที่ 3 ลักษณะการปฏิบัติกิจกรรมในเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ : Facebook Messenger

แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสืบสอบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ผู้วิจัยพัฒนาตามขั้นตอนดังนี้

1. เขียนโครงร่างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสืบสอบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

2. นำโครงร่างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสืบสอบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องและแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3. นำโครงร่างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสืบสอบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านเทคโนโลยีการศึกษา และด้านลูกเสือจำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสมและความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา สารการเรียนรู้ ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และนำไปปรับปรุงตามคำแนะนำ

นำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนมารวมกันหาค่าเฉลี่ยดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ (Index of consistency: IOC) โดยมีดัชนีความเหมาะสมดังนี้

ค่า IOC ตั้งแต่ 0.5-1.00 อยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้

ค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 อยู่ในเกณฑ์ที่ต้องปรับปรุงหรือตัดทิ้ง

ผลการประเมินดัชนีความสอดคล้องโดยผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่า IOC เท่ากับ 0.96 ซึ่งถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสืบสอบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล มีคุณภาพสามารถนำไปใช้ทดลองได้ และมีข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิดังนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสืบสอบผสมผสานจะสามารถช่วยส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลให้แก่ลูกเสือได้ก็ต่อเมื่อลูกเสือได้ปฏิบัติกิจกรรมจริง 2) แผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวถ้าสามารถช่วยให้ลูกเสือที่มีคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลในระดับต้นมีพัฒนาการที่ดีขึ้นก็จะสร้างความเชื่อมั่นให้แก่รูปแบบการเรียนรู้ฯ ได้เป็นอย่างมาก 4) ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ควรเพิ่มเวลาให้มากขึ้นจะส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพต่อลูกเสือที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะดังกล่าวมาปรับใช้ในการจัดการสอนต่อไป

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือประเมินภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือ มีรายละเอียดดังนี้

3.2.1 แบบทดสอบด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

1. แบบทดสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choices) ซึ่งมี 4 ตัวเลือกรวมกลุ่มองค์ประกอบของมารยาทในสังคมดิจิทัล 4 องค์ประกอบดังนี้ 1) ความเป็นส่วนตัว 2)

ความสุภาพ 3) เคารพกฎ กติกา และ 4) ความรับผิดชอบ โดยศึกษาตัวอย่างจากแบบทดสอบรายวิชา แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum) กระทรวงดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคม (มหาวิทยาลัยมหิดล, 2559) เพื่อการเปรียบเทียบผลการเรียนก่อนและหลัง การใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน

2. นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณา ตรวจสอบ ความเกี่ยวข้องในการ ใช้แบบทดสอบ จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3. นำแบบทดสอบมารายทในสังคมดิจิทัล จำนวน 40 ข้อ เสนอผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดและประเมินผล จำนวน 3 คน พิจารณา ความตรงเชิงเนื้อหา แล้วนำผลการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมดมาคำนวณหาค่าดัชนี ความ สอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา/จุดประสงค์ (Item Objective Congruence : IOC) (วรรณิ แกมเกตุ, 2555) โดยเกณฑ์ในการพิจารณา ค่าดัชนี $IOC > 0.50$ ถือว่าข้อคำถามนั้นวัดได้สอดคล้อง ระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา/จุดประสงค์ และค่าดัชนี $IOC \leq 0.50$ ถือว่าข้อคำถามนั้นวัดได้ไม่ สอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา/จุดประสงค์ จากนั้นนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงข้อสอบเพื่อ ความสมบูรณ์ต่อไป

จากการตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง IOC พบว่ามีค่าเท่ากับ 0.93 ซึ่งมากกว่า 0.5 จึงสรุป ได้ว่ามีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ทดลองได้ และข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ ให้ปรับปรุงข้อคำถาม ตัวเลือก ปรับภาษา เพื่อลดความสับสนในแต่ละคำถาม และให้ปรับเนื้อหาแบบทดสอบให้เข้ากับ กิจกรรมของลูกเสือ

4. จากนั้นหาค่าระดับความยากหรือค่าความง่าย (Difficulty index or Easiness) ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) และค่าความเที่ยง (Reliability) ด้วยวิธีการหาค่า สัมประสิทธิ์คูเดอร์ – ริชาร์ดสัน (Kuder – Richardson) ทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 40 คน เพื่อนำมาวิเคราะห์ทางสถิติ พิจารณาข้อสอบ และศึกษาโครงสร้างของคำถามในเครื่องมือว่าวัด คุณลักษณะเดียวกัน

โดยข้อสอบที่ใช้คัดเลือกข้อที่มีความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20-0.90 ซึ่งเป็นข้อสอบที่มีระดับ ความยากง่ายที่เหมาะสม และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป ทั้งนี้ ได้นำแบบทดสอบไปใช้ในครั้ง แรกจำนวน 40 ข้อ ได้ข้อสอบที่เหมาะสมจำนวน 30 ข้อ เพื่อใช้ในการวิจัยต่อไป

ทั้งนี้ พบว่า แบบทดสอบมารายทในสังคมดิจิทัล มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ในช่วงระหว่าง 0.2-0.6 ค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่าตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป เมื่อวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร สัมประสิทธิ์คูเดอร์ – ริชาร์ดสัน (Kuder – Richardson) พบว่า มีค่าความเชื่อมั่น KR20 เท่ากับ 0.83 และค่าความเชื่อมั่น KR21 เท่ากับ 0.82

3.2.2 แบบวัดด้านภาวะผู้นำมารยาทในสังคมดิจิทัล

1) แบบวัดด้านภาวะผู้นำมารยาทในสังคมดิจิทัล โดยเป็นการสร้างสถานการณ์ขึ้น เพื่อประเมินตนเอง 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งอ้างอิงตามองค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล 5 ด้าน ดังนี้ 1) มีความรับผิดชอบ 2) ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี 3) มีจริยธรรม 4) คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล 5) รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น เพื่อการเปรียบเทียบผลการเรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน

2) นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเกี่ยวข้องในการใช้แบบวัด จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3) นำแบบวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล จำนวน 25 ข้อ เสนอผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดและประเมินผล จำนวน 3 คน พิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา แล้วนำผลการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมดมาคำนวณหาค่าดัชนี ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา/จุดประสงค์ (Item Objective Congruence : IOC) (วรณีย์ แกมเกตุ, 2555) โดยเกณฑ์ในการพิจารณา ค่าดัชนี $IOC > 0.50$ ถือว่าข้อคำถามนั้นวัดได้สอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา/จุดประสงค์ และค่าดัชนี $IOC \leq 0.50$ ถือว่าข้อคำถามนั้นวัดได้ไม่สอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา/จุดประสงค์ จากนั้นนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงข้อสอบเพื่อความสมบูรณ์ต่อไป

จากการตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง IOC พบว่ามีค่าเท่ากับ 0.81 ซึ่งมากกว่า 0.5 จึงสรุปได้ว่ามีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ทดลองได้ และข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ ให้ปรับปรุงข้อคำถามให้ชัดเจนขึ้นและปรับภาษา เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกัน

3.2.3 แบบสอบถาม

1) ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามนี้ขึ้นเพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพของกลุ่มตัวอย่าง มีส่วนประกอบ 2 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทั่วไปของประชากร ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

2) นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเกี่ยวข้องในการใช้แบบสอบถาม จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3) นำแบบสอบถาม เสนอผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดและประเมินผล จำนวน 3 คน พิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา แล้วนำผลการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมดมาคำนวณหาค่าดัชนี ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา/จุดประสงค์ (Item Objective Congruence : IOC) (วรณีย์ แกมเกตุ, 2555) โดยเกณฑ์ในการพิจารณา ค่าดัชนี $IOC > 0.50$ ถือว่าข้อคำถามนั้นวัดได้สอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา/

จุดประสงค์ และค่าดัชนี IOC ≤ 0.50 ถือว่าข้อคำถามนั้นวัดได้ไม่สอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา/จุดประสงค์ จากนั้นนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงข้อสอบเพื่อความสมบูรณ์ต่อไป

จากการตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง IOC พบว่ามีค่าเท่ากับ 1 ซึ่งมากกว่า 0.5 จึงสรุปได้ว่ามีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ทดลองได้ และข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ ให้ปรับปรุงข้อคำถามให้ชัดเจนขึ้นและปรับภาษา เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกัน

3.2.4 แบบสังเกต

1) ผู้วิจัยสร้างแบบสัมภาษณ์นี้ขึ้นเพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพของตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย โดยสังเกตพฤติกรรมของลูกเสือในการแสดงความคิดเห็นผ่านเครื่องมือการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ (Google Classroom) การแสดงความคิดเห็นกับลูกเสือภายในหมู่ (Facebook Messenger) การใช้สื่อเครือข่ายสังคมในชีวิตประจำวันและพฤติกรรมที่แสดงถึงการมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

2) นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเกี่ยวข้องในการใช้แบบสังเกต จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3) นำแบบสังเกต เสนอผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดและประเมินผล จำนวน 3 คน พิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา แล้วนำผลการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมดมาคำนวณหาค่าดัชนี ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา/จุดประสงค์ (Item Objective Congruence : IOC) (วรณี แกมเกตุ, 2555) โดยเกณฑ์ในการพิจารณา ค่าดัชนี IOC > 0.50 ถือว่าข้อคำถามนั้นวัดได้สอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา/จุดประสงค์ และค่าดัชนี IOC ≤ 0.50 ถือว่าข้อคำถามนั้นวัดได้ไม่สอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา/จุดประสงค์ จากนั้นนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงข้อสอบเพื่อความสมบูรณ์ต่อไป

จากการตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง IOC พบว่ามีค่าเท่ากับ 1 ซึ่งมากกว่า 0.5 จึงสรุปได้ว่ามีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ทดลองได้ และข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ ให้ปรับปรุงข้อคำถามให้ชัดเจนขึ้นและปรับภาษา เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกัน

4. การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest-Posttest Design โดยได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับดังต่อไปนี้

4.1 ผู้วิจัยปฐมนิเทศ ชี้แจงวิธีการเรียน กติกา และรูปแบบการสอนรวมถึงภาระงานที่จะเกิดขึ้น

4.2 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนกับตัวอย่างวิจัย โดยใช้แบบทดสอบมารยาทในสังคมดิจิทัล และแบบวัดด้านภาวะผู้นำมารยาทในสังคมดิจิทัล เป็นการทดสอบก่อนการทดลองผู้วิจัยได้ดำเนินการในสัปดาห์แรกของการทดลอง จำนวนผู้เรียน 64 คน โดยผู้วิจัยตรวจและบันทึกผลไว้เป็นคะแนน

4.3 ดำเนินการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อสร้างภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือที่พัฒนาขึ้น โดยใช้เวลาในการทดลอง 10 สัปดาห์

4.4 ดำเนินการทดสอบหลังเรียนกับตัวอย่างวิจัยด้วยแบบทดสอบมารยาทในสังคมดิจิทัล และแบบวัดด้านภาวะผู้นำมารยาทในสังคมดิจิทัลอีกครั้งภายหลังสิ้นสุดการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

4.5 ดำเนินการสอบถามความคิดเห็นของตัวอย่างวิจัยเกี่ยวกับความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลโดยใช้แบบสอบถาม

4.6 ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ ดังนี้

5.1 ข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล และแบบวัดด้านภาวะผู้นำมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนการทดลองและหลังการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่พัฒนามาตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วน และคุณภาพ ประมวลผล แล้วดำเนินการวิเคราะห์ แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.1.1 ข้อมูลลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงบรรยาย ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อการบรรยายสภาพและนำเสนอในรูปแบบความเรียงประกอบตาราง

5.1.2 ข้อมูลคะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัล คะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนการทดลองและหลังการทดลอง มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงบรรยาย ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อการบรรยายสภาพและนำเสนอในรูปแบบความเรียงประกอบตาราง

5.1.3 นำข้อมูลค่าเฉลี่ยคะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัล ค่าเฉลี่ยคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล มาวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) โดยใช้การทดสอบค่า t (t-test for dependent samples) เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย โดยนำเสนอในรูปแบบความเรียงประกอบตาราง

5.1.4 นำข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล มาวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนาหรือสถิติบรรยาย (Descriptive Statistics)

5.1.5 นำข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล มาวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนาหรือสถิติบรรยาย (Descriptive Statistics)

5.1.6 นำข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากสมุดบันทึกออนไลน์ของลูกเสือมาวิเคราะห์โดยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอเป็นในรูปแบบความเรียง



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ เป็นการศึกษาวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ 2) เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่มีต่อภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ดังนั้น ในบทนี้ นำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาคำความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

รายละเอียดของผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้ง 3 ตอน มีดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้ สืบสอบแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

การนำเสนอผลการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้ สืบสอบแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือแบ่งได้ดังนี้

1.1 ผลการศึกษาเอกสาร ทฤษฎี หลักการ แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบสืบสอบ การเรียนรู้แบบผสมผสาน และภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล สำหรับเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้

1.2 ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา และด้านลูกเสือเกี่ยวกับหลักการองค์ประกอบของรูปแบบ ขั้นตอน และกิจกรรมเรียนรู้ สำหรับพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้ สืบสอบแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

1.3 ผลการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้ สืบสอบแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

1.4 ผลการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้ สืบสอบแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือที่ได้จากการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ (รูปแบบการเรียนรู้ที่ 2)

รายละเอียดของผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตอนที่ 1 มีดังต่อไปนี้

1.1 ผลการศึกษาเอกสาร ทฤษฎี หลักการ แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบสืบสอบ การเรียนรู้แบบผสมผสาน และภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล สำหรับเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้

จากการศึกษาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบสืบสอบ การเรียนรู้แบบผสมผสาน และภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล เพื่อพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้ สืบสอบแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ผลการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุปได้ดังนี้

1.1.1 การเรียนรู้แบบสืบสอบ หมายถึง วิธีการที่ผู้เรียนสร้างความรู้โดยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและคอยกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดกระบวนการทางความคิดในการแสวงหาความรู้ การสังเกต และสรุป อย่างมีเหตุผลด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบสืบสอบ 7 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตรวจสอบความรู้เดิม (Elicitation Phase) 2) ขั้นสร้างความ

สนใจ (Engagement Phase) 3) ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration Phase) 4) ขั้นอธิบาย (Explanation Phase) 5) ขั้นขยายความคิด (Expansion Phase/Elaboration Phase) 6) ขั้นประเมินผล (Evaluation Phase) และ 7) ขั้นนำความรู้ไปใช้ (Extension Phase) (Biological Science Curriculum Study Roger By bee, 2006; (Eisenkraft, 2003 quoted in Jeff & Julie, 2013); (Good, 1973 อ้างถึงใน อุทุมพร ชื่นวิญญา, 2554); Yoyce & Weil, 1996 อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2559); พิมพันธ์ เดชะคุปต์, 2554)

1.1.2 การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) หมายถึง กระบวนการเรียนการสอนที่มีการเรียนการสอนแบบปกติในห้องเรียน (Face-to-Face) ผู้เรียนและผู้สอนต่างมีปฏิสัมพันธ์และได้รับประสบการณ์ตรงซึ่งกันและกัน และการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยการเสริมประสบการณ์ทางการเรียน ซึ่งในปัจจุบันผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดประสบการณ์ร่วมกันระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนและการเรียนรู้ออนไลน์ เป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสานวิธีทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ทุกแห่งทั้งในและนอกชั้นเรียน และช่วยเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น (Allen, Seaman & Garrett, 2007; Bonk & Graham, 2006; (Garnham & Kaleta, 2002 อ้างถึงใน ทริลักษณ์ บานชื่น, 2549); Thorne, 2003; (จินตวีร์ คล้ายสังข์ และประกอบ กรณิกิจ, 2552 อ้างถึงใน อธิระศาสตร์ อายุเจริญ, 2557); ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ, 2557; อัญชลี ศรีรุ่งเรือง, 2558)

1.1.3 ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette Leadership) คือ พฤติกรรมของผู้นำที่แสดงออก โดยการประพฤติและปฏิบัติในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมอย่างมีมารยาทและเหมาะสม เพื่อเป็นแบบอย่างต่อผู้อื่น ซึ่งก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีและถูกต้องในสังคมดิจิทัล ซึ่งมีองค์ประกอบ 5 ด้าน ดังนี้

1. มีความรับผิดชอบ มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนในสื่อสังคมออนไลน์ โดยคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมที่เกิดจากการกระทำของตนเอง
2. ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี เป็นแบบอย่างที่ดีของผู้อื่น รู้จักกาลเทศะ ประพฤติตนอย่างเหมาะสมในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม
3. มีจริยธรรม ในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้องชอบธรรม ไม่ทำผิดกฎหมาย หรือผิดศีลธรรม มีวินัยตามกฎกติกาที่วางไว้
4. คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น คำนึงถึงความปลอดภัยทั้งต่อตนเองและผู้อื่นในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม
5. รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น การให้เกียรติและใช้ข้อความที่สุภาพในการสื่อสารกับผู้อื่นบนสื่อเครือข่ายสังคม และให้ความช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจ

(MICT, 2017; Schinkten, 2018; Shea, 1997; กิตติรานีย์ ขวงพร, 2558; กมลวรรณ เกษะนันท์, 2555; กรกวรรณ โพธิ์ทอง, 2559; ชัยชาญ น้อยนันและคณะ, 2551; บุญธรรม กิจปริดาบริสุทธิ์, 2553; ประเวศ ะสี, 2557; ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ, 2561; มหาวิทยาลัยมหิดล, 2559; วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2558)

1.2 ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา และด้านลูกเสือเกี่ยวกับหลักการ องค์ประกอบของรูปแบบ ขั้นตอน และกิจกรรมเรียนรู้ สำหรับพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน จำแนกเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา จำนวน 4 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านลูกเสือ 3 คน โดยสัมภาษณ์เกี่ยวกับหลักการ องค์ประกอบของรูปแบบ ขั้นตอน และกิจกรรมเรียนรู้ที่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่ได้จากการสัมภาษณ์ทั้ง 5 ประเด็น ซึ่งได้แก่ 1) ขั้นตอนการเรียนรู้ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) การประเมินผล 4) เนื้อหาวิชา 5) การนำไปใช้ ผลการวิเคราะห์สรุปได้ดังนี้

1. ด้านขั้นตอนการเรียนรู้ ควรลดขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้แบบสืบสอบเนื่องจากบางขั้นตอนสามารถรวมกันและทำให้ครอบคลุมได้ รวมถึงอธิบายขั้นตอนการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานในแต่ละขั้นตอนให้ชัดเจนและให้มีความสอดคล้องกับเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล ซึ่งจะทำให้รูปแบบการเรียนรู้ มีรายละเอียดที่ชัดเจนมากขึ้น

2. ด้านแผนการจัดการเรียนรู้ มี 3 ด้านคือ ด้านบทบาทผู้เรียนและผู้สอน ด้านกิจกรรมการสอน และด้านสื่อการสอน

2.1 ด้านบทบาทผู้เรียนและผู้สอน ควรชี้แจงพร้อมทั้งอธิบายบทบาทผู้เรียนและผู้สอนให้ชัดเจน

2.2 ด้านกิจกรรมการสอน สำหรับลูกเสือควรเน้นในเรื่องของการปฏิบัติเพื่อฝึกภาวะผู้นำ การเรียนการสอนในห้องเรียนจะต้องมีกิจกรรมต่างๆ ที่ให้ลูกเสือได้ฝึกปฏิบัติ เช่น บทบาทสมมุติ, Case study, หรือสถานการณ์ต่างๆ

2.3 ด้านสื่อการสอน ควรเพิ่มเติมกิจกรรมทางเทคโนโลยี เช่น Animation, QR code, Augmented Reality (AR), การใช้แผนที่ เชื่อมทิศ ด้วย Google map

3. ด้านการประเมินผล ควรมีแบบประเมินที่สามารถประเมินลูกเสือที่ได้ไปขยายผลหรือเผยแพร่ต่อผู้อื่น เพื่อเก็บข้อมูลจากผู้ที่ถูกเลือกได้ไปเผยแพร่ความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลว่า

ลูกเสือมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลมากน้อยเพียงใด แนวคำถามเช่น ลูกเสือได้มาทำอะไร ลูกเสือมีการเผยแพร่ความรู้ในด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลอย่างไร พฤติกรรมของผู้เรียนหลังจากที่ ลูกเสือได้มาเผยแพร่ความรู้ในด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเป็นอย่างไร สำหรับแบบสอบถามต่างๆ แนะนำให้ใช้เทคโนโลยีมาช่วยในการบริหารจัดการ เช่น Google form เพื่อความสะดวกในการเก็บข้อมูล ใช้ Google classroom มาช่วยในการจัดการเรียนการสอนเพราะสามารถตรวจสอบเวลาเข้าเรียนของผู้เรียนได้ และมีแบบทดสอบความรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้เพิ่มเติม เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลการวิจัย

4. ด้านเนื้อหาวิชา ควรเพิ่มบริบทในด้านมารยาททางออนไลน์ในสังคมของต่างประเทศ สำหรับเนื้อหาควรให้ความรู้เพิ่มเติม คือเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล วิธีการตรวจสอบที่มา ความน่าเชื่อถือของสื่อดิจิทัล การใช้วิจารณญาณเพียงพอโดยตรงว่าข้อมูลไหนเป็นจริงข้อมูลไหนเป็นเท็จ ข้อมูลสถิติการใช้ Internet ของเด็กไทย เพื่อใช้การอ้างอิงได้ดียิ่งขึ้น และการนำคำปฏิญาณและกฎของลูกเสือทั้ง 10 ข้อ มาประยุกต์กับเนื้อหาในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล

5. การนำไปใช้ รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือควรจะไปประยุกต์ใช้กับชุมชนต่อไป ข้อควรระวังสำหรับการวิจัยคือ เวลาเปลี่ยน สังคมเปลี่ยน ลูกเสือเปลี่ยน รูปแบบอาจจะต้องออกแบบให้มีความยืดหยุ่นมากๆ ซึ่งระยะเวลามีส่วนสำคัญที่จะสร้างภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลให้กับลูกเสือ

จากการศึกษาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ และข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับหลักการ องค์ประกอบของรูปแบบขั้นตอน และกิจกรรมเรียนรู้ที่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้ฯ จำนวน 7 คน จำแนกเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 4 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านลูกเสือ จำนวน 3 คน พัฒนาเป็นรูปแบบการเรียนรู้ฯ ดังนี้

1. องค์ประกอบของการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ
1) สื่อเครือข่ายสังคม 2) สื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม 3) แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม และ 4) การวัดและประเมินผล โดยมีรายละเอียดแต่ละองค์ประกอบดังนี้

1.1 สื่อเครือข่ายสังคม หมายถึง เฟสบุ๊ก (Facebook) เป็นช่องทางการสื่อสารเพื่อการเรียนการสอน โดยใช้เฟสบุ๊กเป็นช่องทางการสื่อสารใน 3 รูปแบบคือ

1.1.1 การโพสต์ (Post) การโพสต์ข้อความของผู้สอนในแต่ละข้อความผู้สอนต้องการแจ้งให้ลูกเสือได้ทราบถึงข้อกำหนดในการเรียนของแต่ละบทเรียน รวมถึงเอกสารประกอบการเรียน สื่อการสอนต่างๆ ที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กับบทเรียนในแต่ละหัวข้อเพื่อเป็นกรณีศึกษาให้แก่ลูกเสือได้

1.1.2 การแสดงความคิดเห็น (Comment) การแสดงความคิดเห็นระหว่างลูกเสือและผู้สอน ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ซึ่งช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างลูกเสือและผู้สอนได้อย่างต่อเนื่อง

1.1.3 กลุ่มในเฟซบุ๊ก (Facebook Group) การแสดงความคิดเห็นของลูกเสือภายในกลุ่ม ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ของลูกเสือและสามารถทำงานร่วมกันได้เป็นกลุ่มได้

อีกทั้งเฟซบุ๊กสามารถจัดเก็บข้อมูลอื่นๆ เช่น เวลา ระบุผู้เรียน ทำให้เห็นพฤติกรรม การใช้สื่อเครือข่ายสังคมของลูกเสือ และมีความสะดวกในการใช้งานสำหรับผู้เรียนพบว่ามีคุณสมบัติที่ครบทุกประการ

1.2 สื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม หมายถึง สื่อประสม ได้แก่ สื่อประเภทวิดีโอ บันทึกการบรรยาย หรือวิดีโอออนไลน์จากแหล่งทรัพยากรต่างๆ ได้แก่ YouTube ที่เข้าถึงได้ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สื่อการสอนประเภทสิ่งตีพิมพ์ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น โดยคัดเลือกมาใช้ให้ตรงกับเนื้อหาการเรียนการสอน และมีการจัดเก็บรวบรวม สื่อการสอนไว้ในสื่อเครือข่ายสังคม

1.3 อุปกรณ์ค้นหา (Utility) หมายถึง อุปกรณ์ที่สามารถเคลื่อนที่ได้ สะดวกในการพกพา และสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน โดยอุปกรณ์ดังกล่าวสามารถสนับสนุนการเรียนรู้ การติดต่อสาร การเผยแพร่ผลงาน การเผยแพร่ความรู้ เช่น คอมพิวเตอร์แบบพกพา (Notebook) หรือ สมาร์ทโฟน (Smartphone)

1.4 การวัดและประเมินผล หมายถึง การที่ลูกเสือมีความรู้และพฤติกรรมทั้งรายบุคคลและรายกลุ่มที่สามารถตรวจสอบและวัดประเมินได้ โดยมีการประเมินความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

1.4.1 แบบทดสอบเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล เพื่อประเมินว่าลูกเสือมีความรู้ด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเพิ่มขึ้นมากน้อยเพียงใด

1.4.2 แบบวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล เพื่อประเมินว่าลูกเสือมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเปลี่ยนไปมากน้อยเพียงใด

1.4.3 แบบสอบถามความเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือ เพื่อประเมินความคิดเห็น พฤติกรรมของลูกเสือหลังจากที่ได้เผยแพร่ความรู้ว่ามีภาวะผู้นำด้านมารยาทให้สังคมดิจิทัลเป็นอย่างไร

1.4.4 แบบสังเกตพฤติกรรม เพื่อประเมินพฤติกรรมของลูกเสือในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมในชีวิตประจำวันและพฤติกรรมที่แสดงถึงการมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

1.4.5 สมุดบันทึกออนไลน์ โดยให้ลูกเสือบันทึกลงใน Google docs และประเมินพฤติกรรมที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังจากที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ และลักษณะการนำความรู้ที่ได้นำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันและขยายผลความรู้ต่อไปยังผู้อื่น

1.4.6 แบบสอบถามความเห็นและพฤติกรรมของนักเรียนที่ลูกเสือได้ไปเผยแพร่ความรู้ เพื่อตรวจสอบว่านักเรียนที่ลูกเสือได้ไปเผยแพร่ความรู้ว่ามีมารยาทในสังคมดิจิทัลเปลี่ยนไปอย่างไร และประเมินลูกเสือว่ามีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเป็นเพิ่มขึ้นอย่างไร

2. ขั้นตอนของการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นกำหนดปัญหา 2) ขั้นสำรวจและค้นหา 3) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป 4) ขั้นขยายความคิดและแสดงความคิดเห็น 5) ขั้นนำความรู้ไปใช้และถ่ายทอดความรู้ 6) ขั้นนำเสนอผลงาน และ 7) ขั้นติดตามและประเมินผล โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอนดังนี้

2.1 ขั้นกำหนดปัญหา (Determine the problem) เป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียนผู้สอนจะตั้งคำถามหรือปัญหา หรือให้ลูกเสื่อดูสื่อการสอนตามที่ผู้สอนกำหนด

2.2 ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration and search) ขั้นนี้จะต่อเนื่องจากขั้นกำหนดปัญหา ให้ลูกเสือศึกษาข้อมูลจากคำถามหรือปัญหาที่ผู้สอนกำหนดจากแหล่งเรียนรู้ที่ผู้สอนได้จัดเตรียมไว้และทำความเข้าใจในคำถามหรือปัญหาดังกล่าว

2.3 ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation and conclusions) ขั้นนี้ให้ลูกเสือนำข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้ามาวิเคราะห์ แปรผล สรุปผล และเขียนสะท้อนคิดผ่านเครื่องมือเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์

2.4 **ชั้นขยายความคิดและแสดงความคิดเห็น (Express opinions)** ชั้นนี้เป็นการนำความรู้ที่ได้เชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือแนวคิดที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติมพูดคุยแลกเปลี่ยนในห้องสนทนาของกลุ่มเพื่อหาแนวทางในการดำเนินงานต่อไป

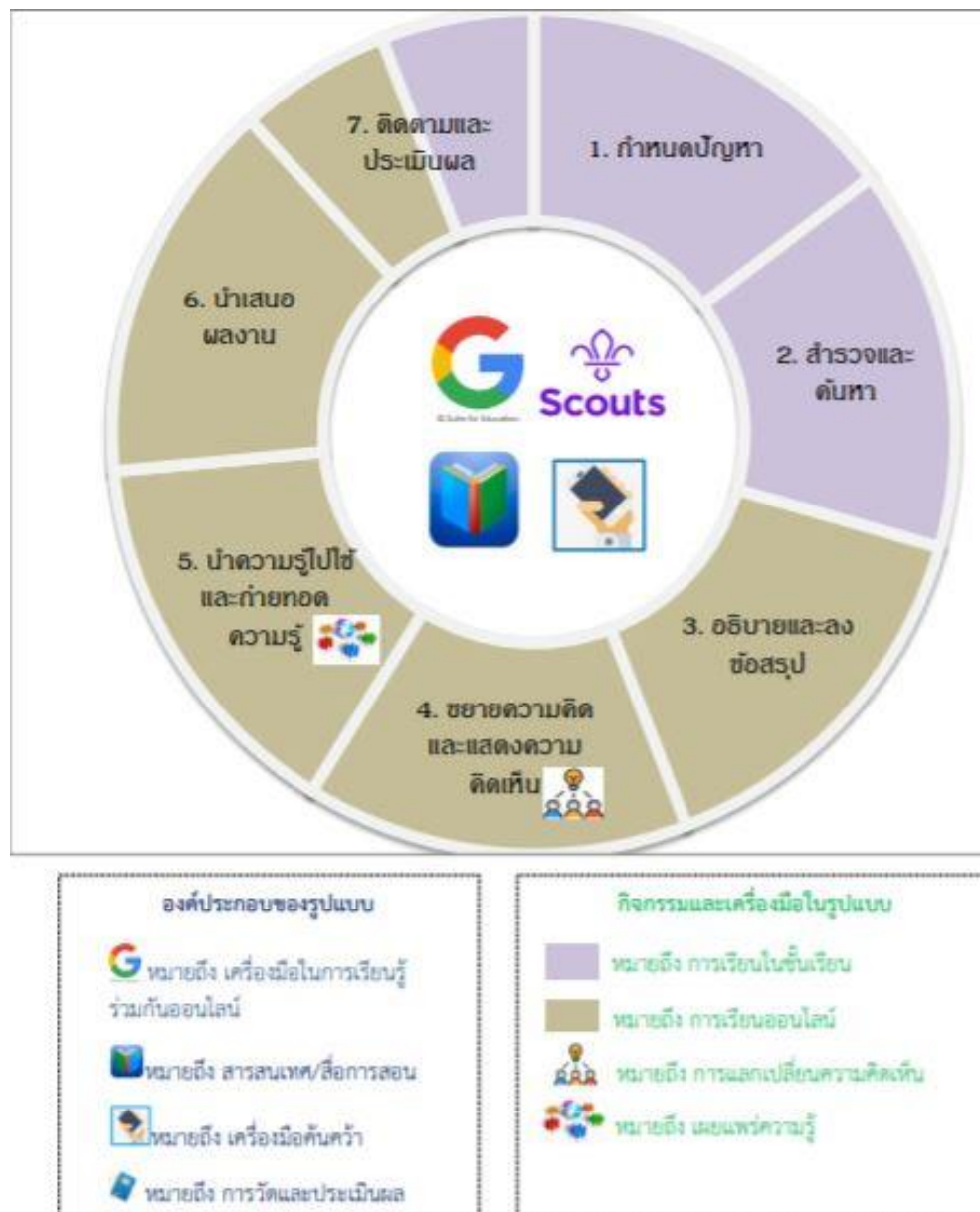
2.5 **ชั้นนำความรู้ไปใช้และถ่ายทอดความรู้ (Expansion knowledge)** ชั้นนี้ลูกเสือได้นำสิ่งที่ได้เรียนมาไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ผู้สอนจะเป็นผู้กระตุ้นให้ลูกเสือสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปขยายผลและถ่ายโอนความรู้ให้แก่ผู้อื่น ได้แก่ การทำวิดีโอ ทำเพจ Facebook ประชาสัมพันธ์ แต่งเพลงลงยูทูป การรณรงค์ การประชาสัมพันธ์ผ่านเว็บไซต์ เป็นต้น

2.6 **ชั้นนำเสนอผลงาน (Presentations)** เมื่อลูกเสือได้ทำกิจกรรมถ่ายทอดความรู้แล้ว แต่ละหมู่จะรายงานผลและนำเสนอผลงานจากการขยายผลและถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่น

2.7 **ชั้นติดตามและประเมินผล (Follow-up and evaluation)** เป็นการประเมินการเรียนรู้ของลูกเสือว่าหลังจากที่ลูกเสือได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ ลูกเสือมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเป็นอย่างไร



จากการศึกษาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ในงานวิจัยระยะที่ 1 จึงได้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 4 รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลที่ได้จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

1.3 ผลการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

จากการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้ ที่ได้จากการสังเคราะห์เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน จำแนกเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 3 คน และด้านลูกเสือจำนวน 2 คน ปรากฏผลดังตาราง 10

ตารางที่ 10 ผลการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ (n=5)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	M	S.D.	แปลความหมาย
ด้านที่ 1 ภาพรวมของรูปแบบการเรียนรู้	4.45	0.47	มาก
ด้านที่ 2 องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้	4.60	0.33	มากที่สุด
ด้านที่ 3 ขั้นตอนการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียนรู้	4.66	0.36	มากที่สุด
ด้านที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ในรูปแบบการเรียนรู้	4.45	0.39	มาก
ด้านที่ 5 การประเมินผลของรูปแบบการเรียนรู้	4.60	0.51	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.55	0.41	มากที่สุด

จากตารางที่ 10 พบว่า ผลการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ พบว่ารูปแบบการเรียนรู้ มีคุณภาพผ่านเกณฑ์ที่กำหนด อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.55$, $S.D. = .41$) แสดงว่า รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสามารถนำไปทดลองใช้ได้ และเมื่อพิจารณารายการการประเมินแต่ละด้าน พบว่าด้านขั้นตอนการเรียนรู้ เป็นองค์ประกอบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด ($M = 4.66$, $S.D. = .36$) รองลงมา ด้านองค์ประกอบ ($M = 4.60$, $S.D. = .33$) ด้านการประเมินผล ($M = 4.60$, $S.D. = .51$) มีความเหมาะสมเท่ากัน และด้านภาพรวม ($M = 4.45$, $S.D. = .47$) ด้านเครื่องมือที่ใช้ ($M = 4.45$, $S.D. = .39$) มีความเหมาะสมเท่ากัน

อย่างไรก็ตามผู้ทรงคุณวุฒิให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับภาพรวม องค์ประกอบ ขั้นตอน กิจกรรมการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ และการประเมินผลการเรียน โดยสรุปได้ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านภาพรวม สามารถออกแบบรูปแบบออกมาได้ดี รูปแบบการเรียนรู้ฯ นี้ สามารถเป็นต้นแบบในเรื่องการส่งเสริมภาวะผู้นำมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือ และจะเป็นประโยชน์ต่อกิจกรรมลูกเสือไทย มีข้อควรระวังคือ เวลาเปลี่ยน สังคมเปลี่ยน ลูกเสือเปลี่ยน การดำเนินงานตามรูปแบบการเรียนรู้ฯ จะต้องมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมต่อลูกเสือในช่วงเวลานั้นๆ

ด้านที่ 2 ด้านองค์ประกอบ ควรคำนึงถึงสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ของลูกเสือ จะต้องจัดเครื่องมือในการเรียนรู้ให้เพียงพอต่อจำนวนผู้เรียน เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์

ด้านที่ 3 ด้านขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ ปรับชื่อขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้มีความสอดคล้องและกระชับมากขึ้น ควรเน้นการฝึกปฏิบัติเพื่อฝึกความเป็นผู้นำ มีกิจกรรมที่ให้ลูกเสือได้ฝึกคิด ทำงานร่วมกันภายในหมู่และมีการดำเนินงานตามขั้นตอนการเรียนรู้แบบสืบสอบผสมผสานที่ชัดเจน

ด้านที่ 4 ด้านเครื่องมือที่ใช้การใช้ Google classroom มาช่วยในการจัดการเรียนการสอน ทำให้สามารถตรวจสอบเวลาเข้าเรียนของลูกเสือได้ และใช้เครื่องมือการเรียนออนไลน์ตัวอื่นๆ มาช่วยทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปด้วยความสนุกสนานและกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน

ด้านที่ 5 ด้านการประเมินผลการเรียน ควรมีการวัดผลจากบุคคลที่ลูกเสือได้ไปถ่ายทอดความรู้ เพื่อเก็บข้อมูลว่าลูกเสือมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเป็นอย่างไร

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมด้านอื่นๆ ปรับกราฟิกของรูปแบบการเรียนรู้ฯ ให้สื่อถึงความเป็นลูกเสือให้มากขึ้น ทำให้สามารถเข้าใจรูปแบบการเรียนรู้ฯ ได้ดีขึ้น และนำไปใช้ได้

1.4 ผลการพัฒนาการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือที่ได้จากการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้ฯ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ (รูปแบบการเรียนรู้ที่ 2)

จากการปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้ฯ ตามผลการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้ฯ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ทำให้ได้องค์ประกอบและขั้นตอนการเรียนการสอนของรูปแบบการเรียนรู้ฯ สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ดังนี้

1.4.1 องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่

1. เครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ (Online collaborative learning tools) เครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์เป็นเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้ร่วมกัน ติดต่อสื่อสาร ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันเป็นลักษณะของการผสมผสานการเรียนรู้แบบออนไลน์ (Online) ร่วมกับการเรียนแบบเผชิญหน้า (Face to Face) เครื่องมือที่ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ในงานวิจัย มี 2 เครื่องมือดังนี้

1.1 Google Classroom เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ร่วมกันที่ให้ผู้สอนได้ชี้แจงข้อกำหนดในการเรียนของแต่ละบทเรียน รวมถึงเอกสารประกอบการเรียน แหล่งเรียนรู้ต่างๆ ที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กับบทเรียนในแต่ละหัวข้อและรวมถึงการตอบคำถามของลูกเสือในแต่ละบทเรียน อีกทั้งสามารถตรวจสอบเวลาเรียนของลูกเสือได้

1.2 Facebook Messenger เป็นเครื่องมือที่ใช้แสดงความคิดเห็นภายในหมู่ของลูกเสือ ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ของลูกเสือและสามารถทำงานร่วมกันได้เป็นหมู่

2. เนื้อหา (Content) เนื้อหาเป็นเนื้อหาในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล โดยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาให้สอดคล้องในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล สำหรับลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ ซึ่งเนื้อหาประกอบด้วย 4 เรื่องดังนี้ 1) สิทธิและความรับผิดชอบ 2) การสื่อสารในสังคมดิจิทัล 3) ความปลอดภัยในสังคมดิจิทัล และ 4) แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล

3. แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม (Additional learning resources) แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมหมายถึง แหล่งข้อมูล ช่องทางการสืบค้นข้อมูลหรือสื่อต่างๆ ที่ให้ลูกเสือได้สืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาในเรื่อง สิทธิและความรับผิดชอบ การสื่อสารในสังคมดิจิทัล ความปลอดภัยในสังคมดิจิทัล แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล ภาวะผู้นำ ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล เป็นต้น โดยสามารถสืบค้นเนื้อหาจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่ให้ความรู้ทั้งเนื้อหาวิชาและสารสนเทศที่เหมาะสมและหลากหลาย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการการเรียนรู้แบบสืบสอบผสมผสาน

4. กิจกรรมการเรียนรู้ (Learning activities) กิจกรรมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมในการเรียนรู้แบบสืบสอบผสมผสาน ระหว่างการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าในห้องเรียนกับการเรียนรู้แบบออนไลน์ สามารถติดต่อสื่อสาร และส่งงานได้ด้วยเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์

5. สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Physical and virtual learning environment)

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เป็นการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบผสมผสานทั้งในห้องเรียนปกติแบบเผชิญหน้า (Face to Face) และแบบออนไลน์โดยจัดห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ลูกเสือสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน

6. การวัดและประเมินผล (Measurement and evaluation) การวัดและการ

ประเมินผลตามสภาพความจริง ด้วยการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และประเมินภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล มีขั้นตอนการประเมิน ดังนี้ 1) การประเมินผลก่อนการเรียนรู้ 2) การประเมินผลระหว่างการเรียนรู้ และ 3) การประเมินหลังการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ประเมิน ได้แก่ 1) แบบทดสอบเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล 2) แบบวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล 3) แบบสอบถามความเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือหลังจากที่ได้เผยแพร่ความรู้ 4) แบบสังเกตพฤติกรรมของลูกเสือ

1.4.2 ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่

1. กำหนดปัญหา (Determining the problem) เป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียนผู้สอนจะตั้งคำถามหรือปัญหา หรือให้ลูกเสื่อดูสื่อการสอนตามที่ผู้สอนกำหนด
2. สำรวจและค้นหา (Exploration and search) ขั้นนี้จะต่อเนื่องจากขั้นกำหนดปัญหา ให้ลูกเสือศึกษาข้อมูลจากคำถามหรือปัญหาที่ผู้สอนกำหนดจากแหล่งเรียนรู้ที่ผู้สอนได้จัดเตรียมไว้และทำความเข้าใจในคำถามหรือปัญหาดังกล่าว
3. อธิบายและลงข้อสรุป (Explanation and conclusions) ขั้นนี้ให้ลูกเสือนำข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้ามาวิเคราะห์ แปรผล สรุปผล และเขียนสะท้อนคิดผ่านเครื่องมือเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์
4. แสดงความคิดเห็น (Expressing opinions) ขั้นนี้เป็นการนำความรู้ที่ได้เชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือแนวคิดที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติมพูดคุยแลกเปลี่ยนในห้องสนทนาของหมู่เพื่อหาแนวทางในการดำเนินงาน
5. ถ่ายทอดความรู้ (Expansion of knowledge) ขั้นนี้ลูกเสือได้นำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ผู้สอนเป็นผู้กระตุ้นให้ลูกเสือนำความรู้ที่ได้รับไปขยาย

ผลและถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่น เช่น การทำวิดีโอ ละครสั้น เสียงตามสาย การรณรงค์ภายในโรงเรียน ประชาสัมพันธ์ผ่านเว็บไซต์ หรือโปสเตอร์ เป็นต้น

6. นำเสนอผลงาน (Presentations) เมื่อลูกเสือได้ทำกิจกรรมถ่ายทอดความรู้แล้ว แต่ละหมู่จะรายงานผลและนำเสนอผลงานจากการขยายผลและถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่น

7. ติดตามและประเมินผล (Follow-up and evaluation) เป็นการประเมินการเรียนรู้ของลูกเสือว่าหลังจากที่ลูกเสือได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ ลูกเสือมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเป็นอย่างไร



ภาพที่ 5 รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือที่ปรับจากการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

จากการนำรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือที่ได้จากการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้ฯ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ (รูปแบบการเรียนรู้ฯ ที่ 2) ไปทดลองใช้กับตัวอย่างวิจัยซึ่งเป็นลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ (ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3) โรงเรียนหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 64 คน ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ระยะเวลาในการทดลอง 10 สัปดาห์ การนำเสนอผลการศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ แบ่งออกเป็น 5 หัวข้อดังนี้

2.1 ข้อมูลสถานภาพของตัวอย่างวิจัย

2.2 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังและก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ

2.3 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนพัฒนาการด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลจากการวัดระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

2.4 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังและก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ

2.5 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนพัฒนาการภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลจากการวัดระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

รายละเอียดของผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตอนที่ 2 มีดังต่อไปนี้

2.1 ข้อมูลสถานภาพของตัวอย่างวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของตัวอย่างวิจัยในด้านสถานภาพ เพศและระดับชั้น ดังแสดงในตารางที่ 11 และ 12

ตารางที่ 11 ข้อมูลด้านสถานภาพ (เพศ) ของตัวอย่างวิจัย

สถานภาพ	n=64	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
1. ชาย	32	50
2. หญิง	32	50
รวม	64	100

จากตารางที่ 11 พบว่า ตัวอย่างวิจัยมี จำนวน 64 คน แบ่งเป็นเพศชาย จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และเพศหญิง จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 50

ตารางที่ 12 ข้อมูลด้านสถานภาพ (ระดับชั้น) ของตัวอย่างวิจัย

ระดับชั้น	ชาย	หญิง	รวม	ร้อยละ
มัธยมศึกษาปีที่ 1	21	26	47	73.44
มัธยมศึกษาปีที่ 2	7	5	12	18.75
มัธยมศึกษาปีที่ 3	4	1	5	7.81
รวม	32	32	64	100

จากตารางที่ 12 พบว่า ตัวอย่างวิจัยศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 73.44 แบ่งเป็นเพศชาย จำนวน 21 คน เพศหญิง จำนวน 26 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 18.75 แบ่งเป็นเพศชาย จำนวน 7 คน เพศหญิง จำนวน 5 คน และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 7.81 แบ่งเป็นเพศชาย จำนวน 4 คน เพศหญิง จำนวน 1 คน

2.2 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัล หลังและก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัล หลังและก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ โดยใช้สถิติการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย ที่ได้จากตัวอย่างวิจัยที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent samples) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 แสดงในตารางที่ 13

ตารางที่ 13 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัล หลังและก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้

คะแนน มารยาทใน สังคมดิจิทัล	คะแนน	ส่วนเบี่ยงเบน		t	Sig
		ค่าเฉลี่ย M	มาตรฐาน S.D.		
หลังเรียน	30	23.27	4.27	15.63	0.00**
ก่อนเรียน	30	18.39	5.59		

**p < .05

จากตารางที่ 13 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังเรียนของตัวอย่างวิจัย เท่ากับ $M = 23.27$, $SD = 4.27$ และค่าเฉลี่ยของคะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนของ ตัวอย่างวิจัยเท่ากับ $M = 18.39$, $SD = 5.59$ ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของ คะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังและก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ พบว่า ลูกเสือที่เรียน ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยของคะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

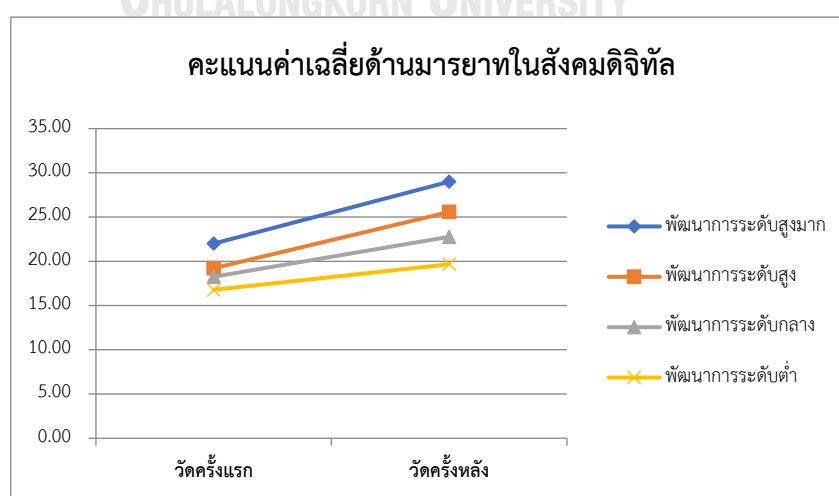
2.3 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนพัฒนาการด้าน มารยาทในสังคมดิจิทัลจากการวัดระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

จากการใช้แบบทดสอบเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล และทำการวิเคราะห์คะแนน พัฒนาการของลูกเสือที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำ ด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล โดยใช้คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล และ คำนวณตามสูตรการคำนวณคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556) ผลปรากฏดัง ตารางที่ 14

ตารางที่ 14 จำนวนและร้อยละของระดับพัฒนาการด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือหลังจากที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ

เกณฑ์คะแนน พัฒนาการสัมพัทธ์	ระดับ พัฒนาการ	นักเรียน (คน)	ร้อยละ
76-100	พัฒนาการระดับสูงมาก	1	1.56
51-75	พัฒนาการระดับสูง	19	29.69
26-50	พัฒนาการระดับกลาง	35	54.69
0-25	พัฒนาการระดับต่ำ	9	14.06

จากตารางที่ 14 ลูกเสือที่ได้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล จากการทดสอบเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียน และวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล พบว่า ลูกเสือ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.56 ของลูกเสือทั้งหมด มีพัฒนาการระดับสูงมาก ลูกเสือจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 29.69 ของลูกเสือทั้งหมด มีพัฒนาการระดับสูง ลูกเสือจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 54.69 ของลูกเสือทั้งหมด มีพัฒนาการระดับกลาง และลูกเสือจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 14.06 ของลูกเสือทั้งหมด มีพัฒนาการระดับต่ำ ทั้งนี้ ลูกเสือที่มีคะแนนพัฒนาการระดับต่ำ แบ่งเป็นลูกเสือชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 6 คน เพศชายจำนวน 4 คน เพศหญิงจำนวน 2 คน และลูกเสือชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 3 คน เพศชายจำนวน 2 คน และเพศหญิงจำนวน 1 คน โดยลูกเสือที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ ส่วนใหญ่มีคะแนนพัฒนาการด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับกลาง โดยคะแนนค่าเฉลี่ยด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลแบ่งตามระดับพัฒนาการแสดงได้ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 คะแนนค่าเฉลี่ยด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลแบ่งตามระดับพัฒนาการ

2.4 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังและก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังและก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ โดยใช้สถิติการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยที่ได้จากตัวอย่างวิจัยที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent samples) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 แสดงในตารางที่ 15

ตารางที่ 15 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังและก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้

คะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล	คะแนน	ส่วนเบี่ยงเบน		t	Sig
		ค่าเฉลี่ย M	มาตรฐาน S.D.		
หลังเรียน	100	83.93	8.82	15.65	0.00**
ก่อนเรียน	100	72.73	11.61		

**p < .05

จากตารางที่ 15 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังเรียนของตัวอย่างวิจัยเท่ากับ $M = 83.93$, $SD = 8.82$ และค่าเฉลี่ยของคะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนของตัวอย่างวิจัยเท่ากับ $M = 72.73$, $SD = 11.61$ ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังและก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ พบว่า ลูกเสือที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยของคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

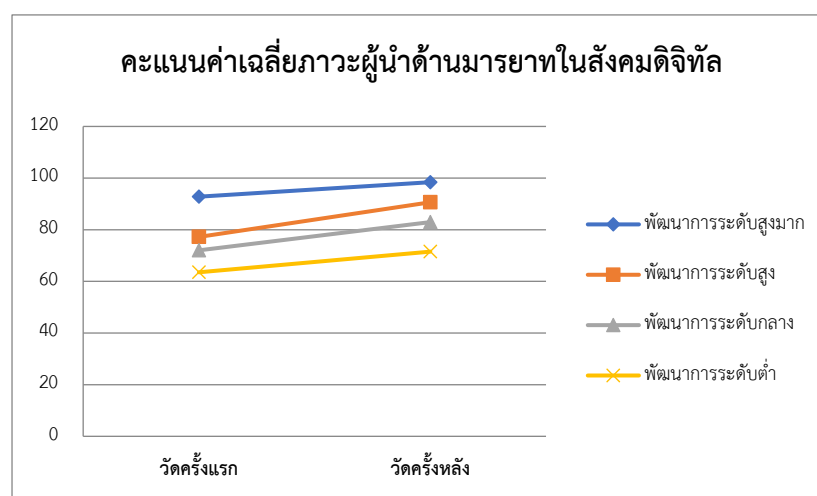
2.5 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนพัฒนาการภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลจากการวัดระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

จากการใช้แบบวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล และทำการวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการของลูกเสือที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบทอดแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล โดยใช้คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนจากแบบวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล และคำนวณตามสูตรการคำนวณคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556) ผลปรากฏดังตารางที่ 16

ตารางที่ 16 จำนวนและร้อยละของระดับพัฒนาการด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือหลังจากที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ

เกณฑ์คะแนน พัฒนาการ	ระดับ พัฒนาการ	นักเรียน (คน)	ร้อยละ
76-100	พัฒนาการระดับสูงมาก	1	1.56
51-75	พัฒนาการระดับสูง	21	32.81
26-50	พัฒนาการระดับกลาง	32	50.00
0-25	พัฒนาการระดับต้น	10	15.63

จากตารางที่ 16 ลูกเสือที่ได้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล จากการวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียน และวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล พบว่า ลูกเสือ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.56 ของลูกเสือทั้งหมด มีพัฒนาการระดับสูงมาก ลูกเสือจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 32.81 ของลูกเสือทั้งหมด มีพัฒนาการระดับสูง ลูกเสือจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 ของลูกเสือทั้งหมด มีพัฒนาการระดับกลาง และลูกเสือจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 15.63 ของลูกเสือทั้งหมด มีพัฒนาการระดับต้น ทั้งนี้ ลูกเสือที่มีคะแนนพัฒนาการระดับต้น แบ่งเป็นลูกเสือชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 6 คน เพศชายจำนวน 5 คน เพศหญิงจำนวน 1 คน และลูกเสือชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 4 คน เพศชายจำนวน 2 คน และเพศหญิงจำนวน 2 คน โดยลูกเสือที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ ส่วนใหญ่มีคะแนนพัฒนาการภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับกลาง โดยคะแนนค่าเฉลี่ยภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลแบ่งตามระดับพัฒนาการแสดงได้ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 คะแนนค่าเฉลี่ยภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลแบ่งตามระดับพัฒนาการ

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาท ในสังคมดิจิทัล

รายละเอียดของผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตอนที่ 3 มีดังต่อไปนี้

3.1 ผลการศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือหลังจากที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

3.2 ผลการสำรวจความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

การนำเสนอผลการศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลได้ดังนี้

3.1 ผลการศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือหลังจากที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 (เพื่อศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล) จึงใช้คะแนนที่ได้จากแบบวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียน ซึ่งมีคะแนนเต็ม 100 คะแนน เป็นเกณฑ์ในการจำแนกภาวะผู้นำด้านมารยาทของลูกเสือออกเป็น 3 ระดับ มีความหมายในแต่ละช่วงคะแนนดังนี้

81-100 คะแนน หมายถึง เป็นลูกเสือที่มีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลอยู่ในระดับสูง

61-80 คะแนน หมายถึง เป็นลูกเสือที่มีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลอยู่ในระดับกลาง

0-60 คะแนน หมายถึง เป็นลูกเสือที่มีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนอยู่ในระดับต่ำ

ตารางที่ 17 ข้อมูลผู้เรียนจำแนกตามระดับคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียน

ระดับชั้น	เพศ	ระดับคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล			รวม (คน)
		ระดับสูง (คน)	ระดับกลาง(คน)	ระดับต่ำ (คน)	
ม.1	ชาย	5	13	3	21
	หญิง	5	15	6	26
ม.2	ชาย	3	1	3	7
	หญิง	2	3	-	5
ม.3	ชาย	2	2	-	4

ระดับชั้น	เพศ	ระดับคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล			รวม (คน)
		ระดับสูง (คน)	ระดับกลาง(คน)	ระดับต่ำ (คน)	
	หญิง	1	-	-	1
รวม (คน)		18	34	13	64

จากตารางที่ 17 ลูกเสือที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล จำนวนตามระดับคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ก่อนเรียน พบว่า ลูกเสืออยู่ในระดับสูง 18 คน แบ่งเป็นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 คน เพศชาย จำนวน 5 คน เพศหญิง จำนวน 5 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 คน เพศชาย จำนวน 3 คน เพศหญิง จำนวน 2 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 คน เพศชาย จำนวน 2 คน เพศหญิง จำนวน 1 คน ระดับกลาง 34 คน แบ่งเป็นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 28 คน เพศชาย จำนวน 13 คน เพศหญิง จำนวน 15 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 4 คน เพศชาย จำนวน 1 คน เพศหญิง จำนวน 3 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 คน เพศชาย จำนวน 2 คน และระดับต่ำ 12 คน แบ่งเป็นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 9 คน เพศชาย จำนวน 3 คน เพศหญิง จำนวน 6 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 3 คน เพศชาย จำนวน 3 คน

หลังจากที่ลูกเสือจำนวน 64 คน สิ้นสุดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลได้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือหลังจากที่ได้เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ ทั้งนี้ สามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งได้มาจากการเขียนบรรยายในข้อคำถามปลายเปิด จากนั้นนำมาวิเคราะห์ (content analysis) ในงานวิจัยนี้ใช้รหัสในการอธิบายข้อมูลเชิงคุณภาพ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

_ แทน ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากข้อความที่ลูกเสือเขียนคำตอบปลายเปิด

ตัวเลข (1-64) แทนลำดับของลูกเสือ

G แทน หมู่ของลูกเสือซึ่งมีตั้งแต่ 1-8

H แทน ลูกเสือที่มีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลอยู่ในระดับสูง

M แทน ลูกเสือที่มีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลอยู่ในระดับกลาง

L แทน ลูกเสือที่มีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลอยู่ในระดับต่ำ

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือ ได้แก่ มุมมองความคิดเห็นเรื่อง การมีมารยาทในสังคมดิจิทัล พฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคม และพฤติกรรมที่แสดงถึงภาวะผู้นำ ด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

1.1 มุมมองความคิดเห็นเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือ

“ได้มีความรอบคอบในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมมากขึ้น และคิดถึงผู้อื่นว่าการกระทำของเราในสื่อเครือข่ายสังคมมีผลกระทบต่อผู้อื่นหรือไม่ เราเป็นแกนนำจึงต้องคิดไตร่ตรองให้ดีกว่าที่จะโพสต์หรือพิมพ์ข้อความลงในสื่อเครือข่ายสังคม” (ลูกเสือ 46_G4_H)

“การใช้ถ้อยคำสุภาพในการโพสต์ข้อความหรือแสดงความคิดเห็นต่างๆ บนสื่อเครือข่ายสังคม ย่อมเป็นผลดีแก่ตนเองและส่งผลดีต่อสังคมภายนอก เพราะในโลกดิจิทัลมีทั้งคนที่บรรลุนิติภาวะและยังไม่บรรลุนิติภาวะ ฉะนั้นการใช้คำพูดที่ไม่ดีหรือทำร้ายผู้อื่นในโลกดิจิทัล อาจจะเป็นดาบสองคมที่ทำให้คนบางคนที่ได้รับข้อความที่ไม่ดีเหล่านั้น ถึงกับคิดสั้นและทำร้ายตัวเองได้” (ลูกเสือ 59_G1_M)

“มีความเข้าใจในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น โดยสามารถแยกแยะข้อมูลข่าวสาร โดยไตร่ตรองว่าข้อมูลใดดีมีประโยชน์ และข้อมูลใดที่ไม่ดี สำหรับการกระทำต่างๆ ในสื่อเครือข่ายสังคมสิ่งไหนที่ทำติดอยู่แล้ว เช่น ไม่กล่าวให้ร้ายผู้อื่นๆ ก็ควรทำต่อไป แต่การกระทำที่ไม่ดี เช่น การใช้คำพูดที่ไม่สุภาพก็ควรปรับปรุง ระวังคำพูดให้มากขึ้น” (ลูกเสือ 33_G5_L)

โดยสรุปในเรื่องมุมมองความคิดเห็นเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือ ผลการวิเคราะห์จากแบบสัมภาษณ์พบว่า หลังจากที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ ลูกเสียมุมมองในเรื่องมารยาทในสังคมเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น กล่าวคือลูกเสือตระหนักถึงเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลมากขึ้น เคารพสิทธิของผู้อื่น รู้ว่าสิ่งไหนควรทำหรือไม่ควรทำ มีความรอบคอบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ว่า และตระหนักว่าสิ่งที่กระทำในโลกออนไลน์จะกระทบต่อผู้อื่นหรือไม่ ลูกเสือใช้ภาษาในการพูดคุยกับเพื่อนหรือผู้อื่นที่สุภาพมากขึ้น เห็นใจผู้อื่น ไม่สร้างควมรำคาญ ก่อกวนหรือให้ร้ายผู้อื่น และคิดก่อนที่จะโพสต์ข้อความต่างๆ

1.2 พฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคมของลูกเสือ

“มีมารยาทในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม ไม่บูลลี่ผู้อื่น ไม่ใช่คำพูดที่ไม่สุภาพ หรือที่ไม่ดี” (ลูกเสือ 58_G3_H)

“ลูกเสือมีความระมัดระวังในการใช้คำพูดที่ไม่สุภาพในสื่อเครือข่ายสังคม และใช้คำพูดให้ถูกกาลเทศะ” (ลูกเสือ 58_G3_H)

“ไม่โพสต์คำหยาบ ไม่โพสต์ว่าผู้อื่น เพราะจะทำให้เราเป็นคนไม่ดีในสังคม” (ลูกเสือ 48_G2_M)

“แบ่งปันข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ และไม่ละเมิดสิทธิหรือข้อมูลของผู้อื่น” (ลูกเสือ 54_G6_M)

“ไม่แชร์เรื่องราวที่ลามกอนาจารลงบนสื่อเครือข่ายสังคม เนื่องจากเป็นสื่อสาธารณะ และการกระทำดังกล่าวเป็นการกระทำที่ไม่เหมาะสม” (ลูกเสือ 51_G1_L)

“คิดไตร่ตรองก่อนที่จะส่งข้อความหาผู้อื่นทุกครั้ง และพิจารณาว่าข้อมูลต่างๆ ควรจะแชร์หรือไม่ควรจะแชร์ อีกทั้งการแสดงความคิดเห็นก็เช่นกันต้องพิจารณาให้ดีก่อน” (ลูกเสือ 42_G8_L)

โดยสรุปในเรื่องพฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคมของลูกเสือ ผลการวิเคราะห์จากแบบสัมภาษณ์พบว่า หลังจากที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบๆ ลูกเสือมีพฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคมที่ดีขึ้น ใช้คำพูดที่สุภาพในสื่อเครือข่ายสังคม แบ่งปันข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น ไม่สร้างความรำคาญให้แก่ผู้อื่นในโลกออนไลน์ ไม่โพสต์ว่าหรือให้ร้ายผู้อื่น หรือโพสต์รูปภาพอนาจาร ไม่ละเมิดสิทธิหรือข้อมูลของผู้อื่น อีกทั้งนำความรู้ที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

1.3 พฤติกรรมที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

1.3.1 วิธีการที่ลูกเสือเผยแพร่และให้ความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลไปยังผู้อื่น และผลที่เกิดขึ้น

“เผยแพร่ความรู้ในการแสดงละครสั้นภาษาอังกฤษ ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลที่เกี่ยวกับการบูลลี่รูปร่างหน้าตาของผู้อื่นที่หน้าเสาธงของโรงเรียน สำหรับผลที่เกิดขึ้น ทำให้ครูและนักเรียนโรงเรียนหัวหินที่ได้รับชมประมาณ 2,000 คน มีความเข้าใจในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลมากขึ้น และเห็นผลเสียที่จะตามมาเมื่อไปก่อกวนหรือโพสต์ข้อมูลให้ร้ายผู้อื่น อีกทั้งได้ฝึกความกล้าแสดงออกในการแสดงละครสั้นหน้าเสาธง ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ดีและเป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและคนอื่น ๆ มากครับ” (ลูกเสือ 61_G2_H)

“เผยแพร่ความรู้โดยการประชาสัมพันธ์เสียงตามสายของโรงเรียน เรื่องมารยาทในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม ซึ่งมีนักเรียนรับฟังประมาณ 1,500 คน ผลที่เกิดขึ้นนักเรียนได้รับฟังและตระหนักในเรื่องมารยาทในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมมากขึ้น อีกทั้งได้ฝึกความกล้าแสดงออกในการพูดเสียงตามสาย ถือว่าเป็นประสบการณ์ที่ดีที่ได้ฝึกตัวเองให้ได้ทำสิ่งใหม่ๆ ค่ะ” (ลูกเสือ 11_G8_H)

“เผยแพร่ความรู้โดยการนำเสนอและพูดคุยกับเพื่อนๆ ในชั้นเรียนและระดับชั้นอื่นๆ ให้เห็นสิ่งที่ควรทำและไม่ควรกระทำในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม ผลที่เกิดขึ้น เพื่อนๆ ประมาณ 20 คน ที่ได้พูดคุยมีความเข้าใจในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลมากขึ้น อีกทั้งได้แบ่งปันความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลที่ได้เรียนมา ถือว่าเป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและเพื่อนๆ ที่จะได้ตระหนักและในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมในชีวิตประจำวันค่ะ” (ลูกเสือ 13_G7_M)

“เผยแพร่ความรู้โดยการทำสื่อวิดีโอประชาสัมพันธ์ รณรงค์ในเรื่องการมีมารยาทในสังคมดิจิทัล ผลที่เกิดขึ้น ผู้คนที่ได้รับชมมีความเข้าใจในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลมากขึ้น และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้ง ยังทำให้หนูได้ฝึกความกล้าในการพูดนำเสนอรณรงค์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการทำความดีด้วยค่ะ” (ลูกเสือ 39_G5_M)

“เผยแพร่ความรู้โดยการทำโปสเตอร์เผยแพร่ความรู้ ตีตประกาศตามสถานที่ต่างๆ ของโรงเรียน และโพสต์ในสื่อเครือข่ายสังคม ทำให้ผู้อื่นได้รับความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งได้รู้จักการทำงานเป็นหมู่ มีการวางแผนงานแบ่งงานภายในหมู่ค่ะ” (ลูกเสือ 5_G6_L)

“เผยแพร่วิชาความรู้โดยการแสดงบทบาทสมมุติ คนที่ได้รับชมมีความเข้าใจในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลมากขึ้นและสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้” (ลูกเสือ 50_G4_L)

โดยสรุปในเรื่องพฤติกรรมที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ผลการวิเคราะห์จากแบบสัมภาษณ์พบว่า หลังจากที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ ลูกเสือสามารถเป็นต้นแบบให้แก่เพื่อนๆและน้องๆ ในการรณรงค์เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล ด้วยกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ เช่น การแสดงละครบทบาทสมมุติรณรงค์ในเรื่องการมีมารยาทในสังคมดิจิทัล รณรงค์เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลทางเสียงตามสาย ทำโปสเตอร์เพื่อรณรงค์และประชาสัมพันธ์ และลูกเสือมีความพร้อมที่จะเป็นแกนนำและต้นแบบสำหรับน้องๆ เพื่อดำเนินโครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัลรุ่นต่อไป

3.2 ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

ตัวอย่างวิจัย 64 คน ประเมินความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ โดยมีเกณฑ์ในการวิเคราะห์ดังนี้ 4.50-5.00 = มากที่สุด 3.50-4.49 = มาก 2.50 – 3.49 = ปานกลาง 1.50 – 2.49 = น้อย และ 1.00 – 1.49 = น้อยที่สุด (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556) ดังแสดงในตารางที่ 18

ตารางที่ 18 ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

ความคิดเห็น	ค่าเฉลี่ย	แปลความหมาย
1. การเตรียมความพร้อมก่อนเรียน		
1.1 การปฐมนิเทศ	4.24	มาก
1.2 การทดสอบก่อนเรียน	4.18	มาก
1.3 การสาธิตการใช้งานเครื่องมือ Google classroom	4.14	มาก
2. การจัดกระบวนการเรียนการสอน		
2.1 การตั้งคำถามโดยการกำหนดปัญหา เพื่อให้ลูกเสือได้สืบค้นคำตอบโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบสืบสอบ	3.96	มาก

ความคิดเห็น	ค่าเฉลี่ย	แปลความหมาย
2.2 สื่อการสอนและแหล่งข้อมูลเพิ่มเติมช่วยให้ลูกเสือได้สำรวจและค้นหาข้อมูลได้ง่ายและถูกต้องขึ้น	3.84	มาก
2.3 ลูกเสือตอบคำถามลงใน Google classroom เพื่ออธิบายและลงข้อสรุปในข้อความต่างๆ	4.38	มาก
2.4 ลูกเสือนำคำตอบที่ได้ในแต่ละข้อไปพูดคุยกับเพื่อนในหมู่ ผ่านทาง Facebook Messenger เพื่อขยายความคิดเห็นและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน	4.02	มาก
2.5 โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล ช่วยให้ลูกเสือได้ฝึกความเป็นผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล โดยการถ่ายทอดความรู้ไปสู่ผู้อื่น	4.38	มาก
2.6 ลูกเสือได้นำเสนอผลงานที่ได้เผยแพร่ความรู้เพื่อเพิ่มทักษะความเป็นผู้นำและความกล้าแสดงออก	4.24	มาก
2.7 มีการติดตามและประเมินผลลูกเสือโดยใช้แบบทดสอบ แบบวัดภาวะผู้นำ แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกต	3.92	มาก
เฉลี่ยรวม	4.13	มาก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากตารางที่ 18 พบว่า ค่าเฉลี่ยความเห็นที่มีต่อการเรียนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ เท่ากับ 4.13 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ความคิดเห็นอยู่ในระดับมากในทุกด้านเช่นกัน

บทที่ 5

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ มีวัตถุประสงค์ทั่วไป เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ การนำเสนอผลการวิจัยแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 หลักการของแนวคิดที่เกี่ยวข้องและวัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

ตอนที่ 2 รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

ตอนที่ 3 แนวทางในการนำรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือไปใช้

รายละเอียดของผลการวิจัยทั้ง 3 ตอน มีดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 หลักการของแนวคิดที่เกี่ยวข้องและวัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

หลักการของการเรียนรู้แบบสืบสอบ

1. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนควรให้ผู้เรียนสร้างความรู้โดยการลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและคอยกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดกระบวนการทางความคิดในการแสวงหาความรู้ การสังเกต และสรุปอย่างมีเหตุผลด้วยตนเอง

2. การจัดการเรียนการสอนควรให้ผู้เรียนนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือแนวคิดที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติม และนำความรู้ในสิ่งที่ได้เรียนมาไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

3. การจัดการเรียนการสอนผู้เรียนจะมีความรู้ความเข้าใจและมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลมากขึ้น ก็ต่อเมื่อให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมฝึกปฏิบัติจริง โดยเป็นกระบวนการกลุ่มและมีการถ่ายทอดความรู้ไปยังผู้อื่น

หลักการของการเรียนรู้แบบผสมผสาน

1. การจัดการเรียนการสอนควรจัดประสบการณ์ร่วมกันระหว่างทั้งการเรียนรู้ในห้องเรียน และการเรียนรู้ออนไลน์ใช้เครื่องมือเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์เข้ามาช่วยดำเนินการทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ทุกแห่งทั้งในและนอกชั้นเรียน

2. การจัดการเรียนการสอนควรสนับสนุนการใช้เครื่องมือเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ ตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรม นำเสนองาน พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทั้งในและนอกชั้นเรียน

หลักการของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

1. ให้ผู้เรียนได้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการเสริมสร้างศักยภาพของตนเองในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล

2. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่าง ผู้เรียน-ผู้เรียนภายในกลุ่ม ผู้เรียน-ผู้เรียนภายนอกกลุ่ม และผู้เรียน-ผู้สอน และถ่ายทอดความรู้จากผู้เรียนไปสู่ผู้อื่น

3. เลือกประเภทของเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน แสดงความคิดเห็น และการเผยแพร่ความรู้ไปสู่ผู้อื่น

วัตถุประสงค์ของการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ฯ พัฒนาขึ้น เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

ตอนที่ 2 รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ประกอบด้วยรายละเอียด 2 ส่วน ได้แก่ องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ และขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ



ภาพที่ 8 รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) เครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ 2) เนื้อหา 3) แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม 4) กิจกรรมการเรียนรู้ 5) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และ 6) การวัดและประเมินผล

ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอนดังนี้ 1) การกำหนดปัญหา 2) การสำรวจและค้นหา 3) การอธิบายและลงข้อสรุป 4) การแสดงความคิดเห็น 5) การถ่ายทอดความรู้ 6) การนำเสนอผลงาน และ 7) การติดตามและประเมินผล

คำอธิบายองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 เครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ (Online collaborative learning tools)

เครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์เป็นเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้ร่วมกัน เป็นเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสาร การทำกิจกรรมต่างๆ การจัดระเบียบงาน เพื่อส่งเสริมให้มีการทำงานร่วมกันมากขึ้นร่วมกันเป็นลักษณะของการผสมผสานระหว่างการเรียนแบบออนไลน์ (Online) กับการเรียนแบบเผชิญหน้า (Face to Face)

คุณสมบัติของเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ เป็นระบบสามารถส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้เรียนได้ สามารถเพิ่มไฟล์เอกสาร รูปภาพ วิดีโอ แสดงความคิดเห็นได้ ทำสำเนาเอกสารในการทำงานให้ผู้เรียนแต่ละคนได้ ผู้สอนสามารถตรวจสอบเวลาการเข้าใช้งานของผู้เรียนได้ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถติดตามงานที่ครบกำหนดส่งได้ อีกทั้งสามารถทำงานร่วมกันได้แบบเสมือนเวลาและไม่เสมือนเวลา สามารถสนทนาระหว่างการทำงานร่วมกันได้ และที่สำคัญผู้เรียนและผู้สอนสามารถเข้าใช้งานระบบได้ง่าย

ทั้งนี้ ผลการพิจารณา พบว่า เครื่องมือให้การทำงานร่วมกันออนไลน์ Google classroom และ Facebook Messenger มีความสามารถที่จะสนับสนุนต่อการวิจัยครั้งนี้ได้ โดย Google classroom เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ร่วมกันที่ให้ผู้สอนได้ชี้แจงข้อกำหนดในการเรียนของแต่ละ

บทเรียน รวมถึงเอกสารประกอบการเรียน แหล่งเรียนรู้ต่างๆ ที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กับบทเรียนในแต่ละหัวข้อและรวมถึงการทำกิจกรรม มีคุณสมบัติคือ 1) ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียนได้ 2) เพิ่มไฟล์เอกสาร รูปภาพ วิดีโอ และความคิดเห็น 3) ทำสำเนาเอกสารในการทำงานให้ผู้เรียนแต่ละคน 3) ตรวจสอบเวลาการเข้าใช้งานของผู้เรียน 4) ตรวจสอบการทำงานของ ผู้เรียนและให้คะแนน 5) ผู้เรียนสามารถแก้ไข หรือเพิ่มเติมงานที่ส่งได้ และ 6) ผู้เรียนสามารถติดตามงานที่ครบกำหนดส่งได้

สำหรับ Facebook Messenger เป็นเครื่องมือที่ใช้แสดงความคิดเห็นและพูดคุยภายในหมู่ ของลูกเสือ ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ของลูกเสือและสามารถทำงานร่วมกันได้เป็นหมู่ เมื่อผู้เรียนมีข้อคำถามสงสัย หรือข้อคำแนะนำเพิ่มเติม และระหว่างผู้เรียนด้วยกัน รวมถึงกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่กว้างขวางในลักษณะที่ไม่เป็นทางการและสร้างความเป็นกันเอง ผู้สอนเข้าถึงผู้เรียนได้มากยิ่งขึ้น มีคุณสมบัติคือ สามารถทำงานร่วมกันได้แบบเสมือนเวลาและไม่เสมือนเวลา และสนทนาระหว่างการทำงานร่วมกันได้

องค์ประกอบที่ 2 เนื้อหา (Content)

เนื้อหาที่ใช้ในงานวิจัยนี้เป็นเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล เพื่อพัฒนาความรู้แก่ผู้เรียนและสอดคล้องกับหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (มหาวิทยาลัยมหิดล, 2559) เนื้อหาดังกล่าวได้จากการสังเคราะห์จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาให้สอดคล้องในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล สำหรับลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3) ซึ่งเนื้อหาประกอบด้วย 4 เรื่องดังนี้

1) สิทธิและความรับผิดชอบ ประกอบด้วย 1.1) สิทธิ 1.2) ความเป็นส่วนตัว 1.3) ความเป็นสาธารณะของสื่อออนไลน์ 1.4) ข้อมูลส่วนตัว 1.5) ความรับผิดชอบต่อสังคม 1.6) การใช้งานข้อมูลของผู้อื่น 1.7) การเผยแพร่ของข้อมูล และ 1.7) การดูถูก หมิ่นประมาททางสื่อเครือข่ายสังคม

2) การสื่อสารในสังคมดิจิทัล ประกอบด้วย 2.1) ความเหมาะสมของการสื่อสาร 2.2) การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ 2.3) การเขียนแสดงความคิดเห็น 2.4) การแยกแยะความจริงหรือข้อคิดเห็นทางสื่อเครือข่ายสังคม 2.5) ภัยต่างๆในสื่อเครือข่ายสังคม และ 2.6) การรับมือกับสถานการณ์ที่ไม่สร้างสรรค์ในสังคมดิจิทัล

3) ความปลอดภัยในสังคมดิจิทัล ประกอบด้วย 3.1) ความเป็นส่วนตัว 3.2) ร่องรอยดิจิทัล และอันตรายของการทิ้งร่องรอยดิจิทัล 3.3) ความมั่นคง การเข้ารหัสข้อมูล มัลแวร์ 3.4) ความปลอดภัยของมือถือ อุปกรณ์พกพา และ 3.5) การหลอกลวงออนไลน์

4) แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล ประกอบด้วย 4.1) แนวปฏิบัติมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต 4.2) การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์



ภาพที่ 9 โครงสร้างเนื้อหาวิชาของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

องค์ประกอบที่ 3 แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม (Additional learning resources)

แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม หมายถึง แหล่งข้อมูล ช่องทางการสืบค้นข้อมูลหรือสื่อต่างๆ ที่ให้ลูกเสือได้สืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาในเรื่อง สิทธิและความรับผิดชอบ การสื่อสารในสังคมดิจิทัล ความปลอดภัยในสังคมดิจิทัล แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล มารยาทในสังคมดิจิทัล ภาวะผู้นำ ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล เป็นต้น โดยสามารถสืบค้นเนื้อหาจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่ให้ความรู้ทั้งเนื้อหาวิชาและสารสนเทศที่เหมาะสมและหลากหลาย ในรูปแบบของสื่อวีดิทัศน์ (Video) เอกสารประกอบต่างๆ ที่ผู้สอนได้คัดสรรและจัดเตรียมไว้ให้เพื่อนำข้อมูลที่สืบค้นจากแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมมาใช้ในการตอบคำถาม และทำกิจกรรมตามขั้นตอนการเรียนรู้ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการการเรียนรู้แบบสืบสอบผสมผสาน

องค์ประกอบที่ 4 กิจกรรมการเรียนรู้ (Learning activities)

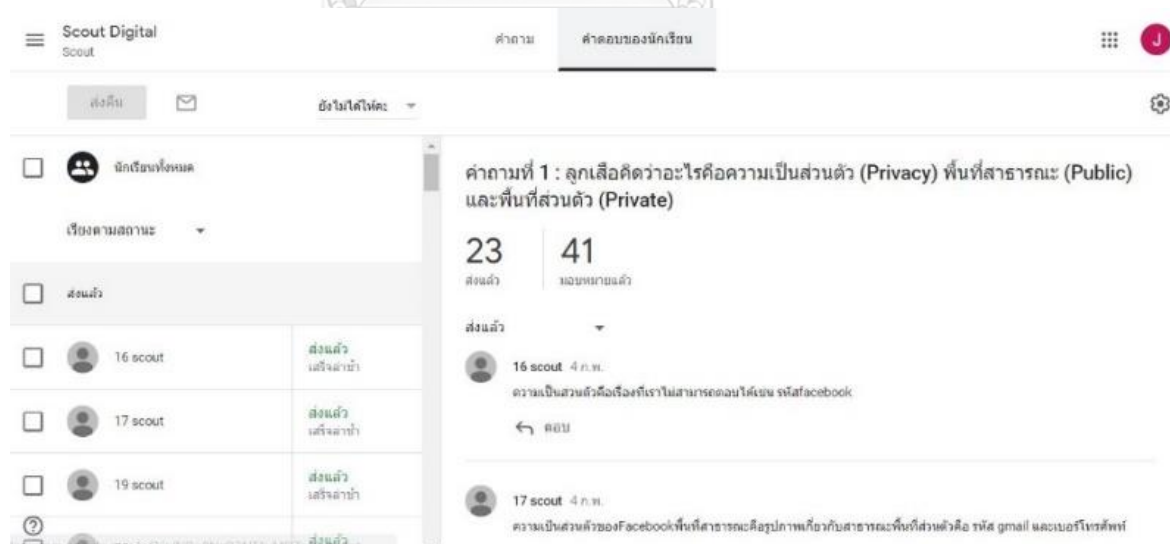
กิจกรรมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมในการเรียนรู้แบบสืบสอบผสมผสาน ระหว่างการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าในห้องเรียนกับการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยมีสัดส่วนการจัดการกระบวนการเรียนรู้ระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียน: การเรียนรู้ออนไลน์ เท่ากับ 50:50 การใช้ระบบจัดการการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายมาช่วยในการจัดการเรียนการสอน ช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียน หรือระหว่างหมู่ สามารถติดต่อสื่อสาร ตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น ได้องค์ประกอบในการเรียนรู้ทั้ง 2 แบบ ที่เติมเต็มระหว่างกันและกัน สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน และช่วยผู้เรียนสามารถเรียนรู้เพิ่มเติมได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงสุด กิจกรรมการเรียนรู้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีการเรียนรู้ตามกระบวนการสืบสอบ ทั้ง 7 ขั้นตอน สำหรับเนื้อหาในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล ผู้เรียนจะเรียนรู้ในห้องเรียน ตามขั้นตอนที่ 1-3 และเรียนรู้ทางออนไลน์ในขั้นตอนที่ 4-7 กิจกรรมการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียนรู้ฯ นี้ จัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง ได้เผยแพร่ความรู้ภายใต้โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลมากขึ้น และกิจกรรมฝึกปฏิบัติจริงจะช่วยส่งเสริมความเป็นผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลให้แก่ผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ดังภาพที่ 10



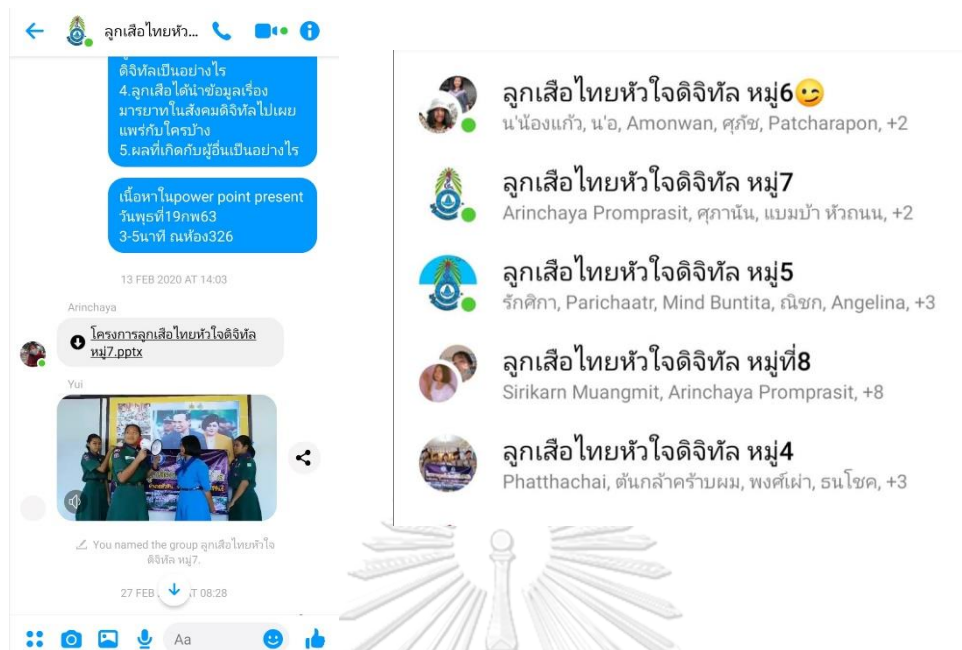
ภาพที่ 10 การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

องค์ประกอบที่ 5 สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Physical and virtual learning environment)

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เป็นการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบผสมผสานทั้งในห้องเรียนปกติแบบเผชิญหน้า (Face to Face) และแบบออนไลน์ โดยจัดบรรยากาศในห้องเรียนให้มีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มีสื่อการเรียนรู้ที่แสดงข้อมูลและเนื้อหาเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล ในห้องเรียนผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน มีห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ช่วยสนับสนุนและอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนในการสืบค้นข้อมูล สำหรับการเรียนรู้ทางออนไลน์ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านเครื่องมือเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ ได้แก่ Google Classroom ที่มีลักษณะเป็นห้องเรียนเสมือน มีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางออนไลน์ มีระบบสำหรับผู้สอน และผู้เรียน ได้แก่ การจัดการรายวิชาการสร้างเนื้อหา การจัดการผู้เรียน การจัดการข้อมูลบทเรียน โดยใช้ร่วมกับ Facebook Messenger ซึ่งทั้ง 2 เครื่องมือสามารถช่วยในการจัดการสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์และจัดกระบวนการเรียนรู้ และรวมถึงอุปกรณ์เคลื่อนที่/อุปกรณ์พกพา (Mobile Device) ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมเมื่ออยู่นอกห้องเรียน ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันระหว่างผู้สอน และผู้เรียนกับผู้เรียนได้อย่างทันถ่วงที



ภาพที่ 11 การตอบคำถามของลูกเสือผ่านเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ : Google classroom



ภาพที่ 12 การแสดงความคิดเห็นของลูกเสือผ่านเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ : Facebook Messenger

องค์ประกอบที่ 6 การวัดและประเมินผล (Measurement and evaluation)

การวัดและการประเมินผลตามสภาพความจริง ด้วยการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และประเมินภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดีจิตัล มีขั้นตอนการประเมิน ดังนี้

1. การประเมินผลก่อนการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ประเมิน ได้แก่ 1) แบบทดสอบเรื่องมารยาทในสังคมดีจิตัล 2) แบบวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดีจิตัล
2. การประเมินผลระหว่างการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ประเมิน ได้แก่ 1) แบบสังเกตพฤติกรรมของลูกเสือ
3. การประเมินหลังการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ประเมิน ได้แก่ 1) แบบทดสอบเรื่องมารยาทในสังคมดีจิตัล 2) แบบวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดีจิตัล และ 3) แบบสอบถามความเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือหลังจากที่ได้เผยแพร่ความรู้

คำอธิบายขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดีจิตัลสำหรับลูกเสือ

กระบวนการเรียนตามรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดีจิตัลสำหรับลูกเสือ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดปัญหา (Determine the problem)

ขั้นนี้ เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สถานการณ์ที่เกี่ยวกับเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล ซึ่งประกอบไปด้วย 1) สิทธิและความรับผิดชอบ 2) การสื่อสารในสังคมดิจิทัล 3) ความปลอดภัยในสังคมดิจิทัล และ 4) แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล จากนั้นผู้สอนจะตั้งคำถามที่เกี่ยวกับเนื้อหาดังกล่าว เพื่อให้ผู้เรียนได้สืบสอบค้นหาความรู้จากคำถามที่ได้รับจากแหล่งข้อมูลเพิ่มเติมตามที่ผู้สอนกำหนด ตัวอย่างคำถามในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลตามหัวข้อต่างๆ ดังนี้

1. สิทธิและความรับผิดชอบ

“ลูกเสือคิดว่าการกระทำใดที่เข้าข่ายละเมิดสิทธิผู้อื่น หมิ่นประมาท หรือผิดกฎหมายในสื่อเครือข่ายสังคม”

2. การสื่อสารในสังคมดิจิทัล

“ลูกเสือสามารถนำข้อมูลในยุคดิจิทัลที่มีอยู่ในสื่อเครือข่ายสังคมไปใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างไรบ้าง”

3. ความปลอดภัยในสังคมดิจิทัล

“ให้ลูกเสือยกตัวอย่างการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล หรือการใช้งานสื่อเครือข่ายสังคมให้ปลอดภัย”

4. แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล

“ลูกเสือมีวิธีการรับมือกับบุคคลที่สร้างความรำคาญในสื่อเครือข่ายสังคมอย่างไรบ้าง”

ขั้นตอนที่ 2 สำรวจและค้นหา (Exploration and search)

ขั้นนี้จะต่อเนื่องจากขั้นกำหนดปัญหา ให้ลูกเสือตอบคำถามตามที่ผู้สอนกำหนด ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล ซึ่งประกอบไปด้วย 1) สิทธิและความรับผิดชอบ 2) การสื่อสารในสังคมดิจิทัล 3) ความปลอดภัยในสังคมดิจิทัล และ 4) แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล ลูกเสือจะสืบสอบค้นหาความรู้จากคำถามที่ได้รับจากแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม ซึ่งเป็นสารสนเทศทั้งในรูปแบบเอกสารและสื่อวีดิทัศน์ที่ผู้สอนได้คัดสรรและจัดเตรียมไว้ให้

ขั้นตอนที่ 3 อธิบายและลงข้อสรุป (Explanation and conclusions)

ขั้นนี้ให้ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้จากการสืบสอบค้นหาความรู้จากแหล่งข้อมูลเพิ่มเติมมาตอบคำถาม ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล ซึ่งประกอบไปด้วย 1) สิทธิและความรับผิดชอบ 2) การสื่อสาร

ในสังคมดิจิทัล 3) ความปลอดภัยในสังคมดิจิทัล และ 4) แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล มาอธิบายและสรุปลงในเครื่องมือเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ หรือ Google classroom โดยลูกเสือได้ตอบคำถามตามที่คุณสอนกำหนดในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลแต่ละหัวข้อ ดังนี้

1. สิทธิและความรับผิดชอบ

“การที่เราไปหยิบโทรศัพท์ของคนอื่นโดยพลการ หรือหยิบโทรศัพท์ของเพื่อน/พี่/น้อง ที่เข้าเฟสบุ๊คค้างไว้แล้วไปถือนิวาสะเข้าไปอ่านหรือโพสต์ข้อความต่างๆ”

“โพสต์ค่าหรือกล่าวหาผู้อื่นบนเฟสบุ๊ค”

“นำภาพผู้มาเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต”

“นำรูปภาพอาจารย์มาเผยแพร่บนเฟสบุ๊คหรือสื่ออื่นๆ ซึ่งผิดกฎหมาย”

2. การสื่อสารในสังคมดิจิทัล

“ใช้ความรู้เกี่ยวกับในเรื่องการสื่อสารในสังคมดิจิทัล ในการเขียนแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์และรับมือกับคนที่ไม่รู้จักรในโลกออนไลน์อย่างถูกวิธี

“คอยตักเตือน หรือ แนะนำแนวทางให้แก่ผู้อื่นในการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อแสดงความคิดเห็นในโลกออนไลน์ ให้ถูกต้องและเหมาะสม”

3. ความปลอดภัยในสังคมดิจิทัล

“ไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของตัวเอง เนื่องจากจะเกิดความไม่ปลอดภัยแก่ตนเองได้”

“ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ก่อนที่จะแชร์ให้กับผู้อื่น”

“ตรวจสอบความปลอดภัยก่อนใช้อินเทอร์เน็ตสาธารณะ”

4. แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล

“ตักเตือนด้วยถ้อยคำสุภาพ หรือรายงานการกระทำของบุคคลนั้นต่อเจ้าหน้าที่ทางสื่อเครือข่ายสังคมที่เกี่ยวข้อง”

ขั้นตอนที่ 4 แสดงความคิดเห็น (Express opinions)

ขั้นนี้เป็นการนำความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล ซึ่งประกอบไปด้วย 1) สิทธิและความรับผิดชอบ 2) การสื่อสารในสังคมดิจิทัล 3) ความปลอดภัยในสังคมดิจิทัล และ 4) แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล เชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือแนวคิดที่ได้สืบสอบค้นหาความรู้พูดคุยแลกเปลี่ยนในห้องสนทนาของหมู่ทาง Facebook Messenger เพื่อทำความเข้าใจกับเนื้อหาในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลให้มากขึ้น ในขั้นนี้ ผู้สอนจะต้องอธิบายเพิ่มเติมในเนื้อหาเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล เพื่อให้ลูกเสือมีความเข้าใจในเรื่องดังกล่าวอย่างถูกต้อง

ขั้นตอนที่ 5 ถ่ายทอดความรู้ (Expansion knowledge)

ขั้นนี้ลูกเสือได้นำสิ่งที่ได้เรียนรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล ซึ่งประกอบไปด้วย 1) สิทธิและความรับผิดชอบ 2) การสื่อสารในสังคมดิจิทัล 3) ความปลอดภัยในสังคมดิจิทัล และ 4) แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน และเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่น โดยการขยายผลไปที่ละชั้น ในขั้นแรก จะขยายผลเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลกันระหว่างหมู่ เพื่อฝึกความกล้าแสดงออก การแสดงความคิดเห็นกับคนหมู่มาก ในขั้นต่อไปให้ลูกเสือนำความรู้ที่ได้ไปเผยแพร่ 1) ถ่ายทอดความรู้หน้าชั้นเรียนในชั้นเรียนปกติของลูกเสือ เพื่อฝึกทักษะการนำเสนอและความเป็นผู้นำ และในขั้นสุดท้าย ให้ลูกเสือแต่ละหมู่ทำการเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลไปสู่วงกว้างขึ้น 2) ภายใต้โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล เช่น การทำวิดีโอเผยแพร่ความรู้ แสดงละครสั้น เสียงตามสายเผยแพร่ความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล การรณรงค์เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลกับเพื่อนๆ ในโรงเรียน ประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อเครือข่ายสังคม และโปสเตอร์ เป็นต้น เพื่อให้ผู้อื่นและสังคมวงกว้างได้มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล และมีความตระหนักในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไปในทางที่ถูกต้องและเหมาะสม ในขั้นนี้ถือว่าเป็นหัวใจในการส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล เพราะลูกเสือได้นำสิ่งที่ได้เรียนรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลไปเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่น ทำให้ลูกเสือได้ฝึกทักษะการนำเสนอ ความกล้าแสดงออกในการให้ข้อมูลความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล

โดยเฉพาะการที่ลูกเสือได้เผยแพร่ความรู้ภายใต้โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล แบ่งลูกเสือเป็น 8 หมู่ หมู่ละ 8 คน ซึ่งลูกเสือแต่ละหมู่ได้ดำเนินกิจกรรมดังนี้ หมู่ที่ 1 จัดกิจกรรมแสดงละครสั้นหน้าเสาธง เรื่อง Digital Etiquette หมู่ที่ 2 เผยแพร่ความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลในพิธีประดับสายยงยศ ลูกเสือระดับชั้น ม.1 หมู่ที่ 3 เผยแพร่ความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลในพิธีประดับสายยงยศ ลูกเสือระดับชั้น ม.1 หมู่ที่ 4 แสดงละครรณรงค์เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือ หมู่ที่ 5 ทำคลิปวิดีโอเผยแพร่ความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล หมู่ที่ 6 ทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์เผยแพร่ความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล หมู่ที่ 7 พูดคุยกับเพื่อนๆ ภายในโรงเรียนเพื่อให้ความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล และหมู่ที่ 8 จัดกิจกรรมเสียงตามสายเพื่อให้ความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอผลงาน (Presentations)

ขั้นนี้เมื่อลูกเสือแต่ละหมู่ได้ทำการเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้ผู้อื่นในแต่ละชั้น ได้แก่ การถ่ายทอดความรู้ระหว่างหมู่ การนำเสนอหน้าชั้นเรียน และการดำเนินโครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล ลูกเสือแต่ละหมู่จะรายงานผลและนำเสนอผลจากการเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่น ใน

รูปแบบการนำเสนอหน้าชั้นเรียน สื่อนำเสนอด้วย Power Point และสัมภาษณ์ถึงผลสำเร็จของโครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล รวมถึงความเป็นผู้นำในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินโครงการฯ

จากการดำเนินในขั้นตอนนี้ ลูกเสือได้นำเสนอผลจากการที่ลูกเสือได้เผยแพร่และถ่ายทอดความรู้ภายใต้โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล ตามหัวข้อต่างๆ ดังนี้

1. ลูกเสือได้นำเสนอว่าลูกเสือได้มีการเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้อย่างไร

“ลูกเสือเผยแพร่ความรู้โดยการแสดงละครบทบาทสมมุติเรื่องการกลั่นแกล้งผู้อื่นทางสื่อเครือข่ายสังคม”

“ลูกเสือได้ทำกิจกรรมเสี่ยงตามสายฟ้าขาว”

“ลูกเสือนำเสนอในห้องเรียนว่าคำไหนที่ควรพิมพ์หรือไม่ควรพิมพ์ลงในสื่อเครือข่ายสังคม”

2. ผลที่เกิดขึ้นกับลูกเสือเป็นอย่างไร

“ลูกเสือมีมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ด้วย”

“ลูกเสือใช้ภาษาที่สุภาพในการพูดคุยบนสื่อเครือข่ายสังคมมากขึ้น”

“ลูกเสือได้รับความรู้เพิ่มเติมเรื่อง พรบ.คอมพิวเตอร์ จากการสืบสอบค้นคว้าเพิ่มเติมเพื่อมาใช้ในการดำเนินโครงการฯ “

“ลูกเสือมีความเป็นผู้นำในการเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล

“ลูกเสือมีความเป็นผู้นำในการใช้สื่อสังคมอย่างถูกต้อง”

3. ลูกเสือได้ไปเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้กับใครบ้าง

“ลูกเสือเผยแพร่ให้กับเพื่อนนักเรียนและคุณครูในโรงเรียน”

“ลูกเสือเผยแพร่ให้กับบุคคลอื่นที่มีความสนใจในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลทางสื่อเครือข่ายสังคม”

4. ผลที่เกิดกับผู้ได้รับความรู้จากลูกเสือเป็นอย่างไร

“ผู้ที่ได้รับความรู้ มีความเข้าใจและตระหนักในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลมากขึ้น”

“ผู้ที่ได้รับความรู้ นำความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลไปใช้ในชีวิตประจำวัน”

“ผู้ที่ได้รับความรู้ นำความรู้ไปเผยแพร่และแบ่งปันต่อ”

ขั้นตอนที่ 7 ติดตามและประเมินผล (Follow-up and evaluation)

ขั้นนี้เป็นการประเมินการเรียนรู้ของลูกเสือว่าหลังจากที่ลูกเสือได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ ลูกเสือมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเป็นอย่างไร 1) การประเมินผลก่อนการเรียนรู้ 2) การประเมินผลระหว่างการเรียนรู้ และ 3) การประเมินหลังการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ประเมิน ได้แก่ 1) แบบทดสอบเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล 2) แบบวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล 3) แบบสอบถามความเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือหลังจากที่ได้เผยแพร่ความรู้ 4) แบบสังเกตพฤติกรรมของลูกเสือ

ตอนที่ 3 แนวทางในการนำรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือไปใช้

แนวทางในการนำรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือไปใช้ควรพิจารณาประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. วิธีการนำรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือไปใช้

1.1 การเตรียมความพร้อมก่อนสอน

1.1.1 งานวิจัยนี้ออกแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ โดยใช้ทั้งการเรียนในชั้นเรียนและการเรียนออนไลน์ สำหรับการเรียนออนไลน์จะเรียนผ่านระบบจัดการการเรียนการสอนผ่านเครือข่าย และเครื่องมือการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ที่ได้ออกแบบไว้ ดังนั้น โครงสร้างพื้นฐานที่มีความจำเป็นสำหรับรูปแบบการเรียนรู้ฯ นี้ในชั้นเรียนคือ ห้องเรียนคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ส่วนอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการเรียนรู้การเรียนออนไลน์ของผู้เรียนคือ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ/คอมพิวเตอร์พกพา/แท็บเล็ต/สมาร์ทโฟนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต สืบเนื่องจากข้อจำกัดเรื่องเวลาเรียนชุมนุม จำนวน 1 คาบ ต่อสัปดาห์

1.1.2 ควรสร้างบัญชีรายชื่อจดหมายทางอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้เป็นไปในรูปแบบเดียวกัน ด้วยในงานวิจัยนี้ ตัวอย่างวิจัยส่วนใหญ่เป็นลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ (ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น) บางคนไม่มีอีเมล ผู้สอนจึงได้สร้างบัญชีรายชื่อจดหมายทางอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ให้แก่ผู้เรียนโดยใช้ Account ของโรงเรียน ทำให้มีความสะดวกในการเข้าใช้งานระบบจัดการการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายได้รวดเร็วขึ้น ไม่ต้องเสียเวลาในการสมัครเข้าใช้งานอีเมล

1.1.3 ในระยะแรกของการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ ผู้เรียนส่วนใหญ่อาจจะไม่เข้าใจ คำนึงและไม่เข้าใจวิธีดำเนินการตามขั้นตอนการเรียนการสอนต่างๆ ดังนั้น จึงต้องใช้เวลาและความสำคัญกับการทดลองใช้และการปรับลักษณะการเรียนรู้ใหม่ กล่าวคือได้ทดลองเข้าใช้งานระบบจัดการการเรียนการสอนผ่านเครือข่าย โดยลงทะเบียนเข้าสู่ระบบและดำเนินการตามขั้นตอนการเรียนการสอน (ควรมีคาบเตรียมความพร้อมหรือคาบ 0)

1.2 การสอน

1.2.1 ควรมีการปฐมนิเทศ เพื่อชี้แจง ทำความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการเรียน ขั้นตอนการเข้าใช้งานระบบจัดการการเรียนการสอนผ่านเครือข่าย และกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยชี้ให้เห็นองค์ความรู้และสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเห็นคุณประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ นี้ เพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดทั้งรูปแบบนั้นจะเกิดประสิทธิภาพสูงสุดได้ ต้องได้รับความร่วมมือและเห็นคุณประโยชน์จากผู้เรียน

1.2.2 งานวิจัยนี้ใช้ระบบจัดการการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายด้วย Google classroom ซึ่งเป็นระบบที่สามารถใช้งานง่ายเหมาะกับผู้เรียน และผู้เรียนมีความคุ้นเคยกับการใช้งาน Google classroom ในการเรียนการสอนวิชาอื่นๆ มาบ้างแล้ว อย่างไรก็ตามสามารถเลือกใช้ระบบจัดการการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอื่นๆ ได้ โดยพิจารณาจากคุณสมบัติของระบบที่จำเป็นสำหรับรูปแบบการเรียนรู้ฯ ได้แก่ ระบบการจัดการรายวิชา เพื่อใช้สร้างรายวิชา การจัดการเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ระบบบริหารจัดการผู้เรียน เพื่อเพิ่มหรือถอนผู้เรียนและตรวจสอบการเข้าเรียนของผู้เรียน และระบบเครื่องมือช่วยจัดการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน

1.2.3 งานวิจัยนี้ใช้เครื่องมือเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ Facebook Messenger เพื่อใช้แสดงความคิดเห็นและพูดคุยภายในหมู่ของลูกเสือ ทำให้ผู้สอนเข้าถึงผู้เรียนได้ง่ายยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามสามารถเลือกใช้เครื่องมือเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์อื่นๆ ได้ โดยพิจารณาจากคุณสมบัติของเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับรูปแบบการเรียนรู้ฯ ได้แก่ สามารถทำงานร่วมกันได้แบบเสมือนเวลาและไม่เสมือนเวลา และสามารถสนทนาระหว่างการทำงานร่วมกันได้

1.2.4 ผู้สอนที่นำรูปแบบการเรียนรู้ฯ ไปใช้ ต้องมีการจัดทำระบบจัดการเรียนรู้และทำหน้าที่ในการจัดเตรียมเนื้อหาที่ใช้ประกอบการทำกิจกรรมการเรียนตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น แบ่งกลุ่มผู้เรียน และนำผู้เรียนเข้าสู่บทเรียน โดยคอยให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนในการทำกิจกรรม รวมไปถึงการประเมินพฤติกรรมของผู้เรียนในการเข้าร่วมการทำกิจกรรมที่ผู้สอนได้ออกแบบไว้โดยแบ่งเป็นสัดส่วน

การเรียนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนปกติและการเรียนแบบออนไลน์ เท่ากับ 50:50 ในการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้า (Face to Face) ผู้สอนควรบอกถึงวัตถุประสงค์ของการเรียนให้ชัดเจน ชี้แนะให้คำปรึกษาเกี่ยวกับแผนตามกิจกรรมการเรียนที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้น ข้อสำคัญของการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้าเพื่อเป็นการติดตามการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียนในภาคปฏิบัติ สร้างกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนภายในชั้นเรียนปกติ รวมถึงสังเกตการณ์และให้ข้อเสนอแนะในการเรียนแบบออนไลน์ และกระตุ้นผู้เรียนให้แสดงความคิดเห็นร่วมกันผ่านห้องเรียนออนไลน์

1.3 ผู้สอนที่นำรูปแบบการเรียนรู้อื่นๆ ไปใช้ควรมีการเก็บข้อมูลและตรวจสอบการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และผลที่ได้จากการเรียนเป็นระยะๆ ตลอดระยะเวลาในการใช้รูปแบบการเรียนรู้อื่นๆ เพื่อให้แน่ใจว่าผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จริง และหากมีปัญหาเกิดขึ้นผู้สอนก็จะสามารถแก้ไขสถานการณ์ต่างๆ ได้ทันที่

1.4 ผู้สอนที่นำรูปแบบการเรียนรู้อื่นๆ ไปใช้จะต้องดำเนินการตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนรู้อื่นๆ สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือไปใช้ปฏิบัติ โดยเฉพาะการที่ให้ผู้เรียนได้ดำเนินโครงการ หรือกิจกรรมที่ส่งเสริมศักยภาพความเป็นผู้นำทางด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงภาวะผู้นำทางด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลออกมาได้อย่างชัดเจน

2. เงื่อนไขของการนำรูปแบบการเรียนรู้อื่นๆ สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือไปใช้

2.1 รูปแบบการเรียนรู้อื่นๆ สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือองค์ประกอบ 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) เครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ 2) เนื้อหา 3) แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม 4) กิจกรรมการเรียนรู้ 5) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และ 6) การวัดและประเมินผล และมีขั้นตอนทั้งหมด 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การกำหนดปัญหา 2) การสำรวจและค้นหา 3) การอธิบายและลงข้อสรุป 4) การแสดงความคิดเห็น 5) การถ่ายทอดความรู้ 6) การนำเสนอผลงาน และ 7) การติดตามและประเมินผล ดังนั้น หากนำรูปแบบอื่น ๆ ไปใช้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดผู้สอนควรดำเนินกิจกรรมให้ครอบคลุมองค์ประกอบทั้ง 6 และขั้นตอนทั้ง 7 ทั้งในด้านของเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง เงื่อนไขของเวลาที่ระบุไว้

2.2 ในการนำรูปแบบการเรียนรู้ฯ ไปใช้ จะเน้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน ดังนั้น ควรมีความพร้อมในด้านเครื่องมือที่จำเป็น เช่น คอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ตลอดจนทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการติดต่อสื่อสารของผู้เรียน

2.3 ผู้สอนที่นำรูปแบบการเรียนรู้ฯ ไปใช้ ควรจัดเตรียมแหล่งสารสนเทศในเบื้องต้นให้แก่ผู้เรียน เช่น แหล่งสารสนเทศที่เป็นเนื้อหาในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล แหล่งสารสนเทศในเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ แหล่งสารสนเทศในเรื่องความเป็นผู้นำ เพื่อผู้เรียนจะได้ค้นหาข้อมูลตามกระบวนการสืบสอบ

2.4 ผู้สอนควรศึกษารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลให้เข้าใจถึงขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนก่อนนำไปใช้ ในกรณีที่ผู้สอนจะใช้รูปแบบการเรียนรู้ฯ กับลูกเสือ ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ทางด้านลูกเสือพอสมควร เพื่อมีความเข้าใจ และสามารถจัดการเรียนการสอนตามกระบวนการลูกเสือ ทั้งนี้ ผู้สอนสามารถนำไปปรับใช้กับกลุ่มอื่นที่ไม่ใช่ลูกเสือได้

2.5 กิจกรรมที่ใช้ในการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ควรเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ วางแผนและดำเนินงานตามโครงการ เพื่อเพิ่มศักยภาพความเป็นผู้นำทางด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ทำให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกมากขึ้น

2.6 การประเมินผลรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

2.6.1 การประเมินความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลและภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียน

2.6.2 การประเมินพฤติกรรมการปฏิบัติในห้องเรียน และจากการปฏิบัติบนระบบในแต่ละสัปดาห์จำนวน 10 สัปดาห์ โดยประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

2.6.3 การประเมินความคิดเห็นของผู้เรียนหลังจากที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล โดยประเมินจากแบบสอบถาม

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ เป็นรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ 2) เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่มีต่อภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ และ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ในบทนี้ สรุปผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบ ได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ สามารถสรุปผลการวิจัยแบ่งตามวัตถุประสงค์การวิจัยเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

1.1 ผลการศึกษาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

จากการศึกษาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ รวมถึงข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับหลักการ องค์ประกอบของรูปแบบขั้นตอน และกิจกรรมเรียนรู้ที่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้ฯ จำนวน 7 คน และการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้ฯ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ สามารถสรุปองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ 1) เครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ 2) เนื้อหา 3) แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม 4) กิจกรรมการเรียนรู้ 5) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ 6) การวัดและประเมินผล และขั้นตอนของการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขึ้นกำหนดปัญหา 2) ขึ้นสำรวจและค้นหา 3) ขึ้นอธิบายและลงข้อสรุป 4) ขึ้นแสดงความคิดเห็น 5) ขึ้นถ่ายทอดความรู้ 6) ขึ้นนำเสนอผลงาน 7) ขึ้นติดตามและประเมินผล

1.2 ผลการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

ผลการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ พบว่ารูปแบบการเรียนรู้ฯ มีคุณภาพผ่านเกณฑ์ที่กำหนด มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.55$, $S.D. = .41$) แสดงว่า รูปแบบการเรียนรู้ฯ ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสามารถนำไปทดลองใช้ได้

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

2.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังเรียนของลูกเสือ

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังเรียนของลูกเสือ พบว่า มีค่าเฉลี่ยคะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัลความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยคะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังเรียนของลูกเสือ ($M = 23.27$, $SD = 4.27$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียน ($M = 18.39$, $SD = 5.59$)

2.2 ผลการวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือ

ผลการวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือ เมื่อพิจารณาคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์แล้ว พบว่า ระดับสูงมาก จำนวน 1 คน ค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เท่ากับ 87.50 ระดับสูงจำนวน 19 คน ค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เท่ากับ 59.41 ระดับกลางจำนวน 35 คน ค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เท่ากับ 39.93 และระดับต้นจำนวน 9 คน ค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ เท่ากับ 19.31

2.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังเรียนของลูกเสือ

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังเรียนของลูกเสือพบว่า มีค่าเฉลี่ยคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังเรียนของลูกเสือ ($M = 83.93$, $SD = 8.82$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียน ($M = 72.73$, $SD = 11.61$)

2.4 ผลการวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือ

ผลการวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือเมื่อพิจารณาคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์แล้ว พบว่า ระดับสูงมาก จำนวน 1 คน ค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เท่ากับ 77.78 ระดับสูงจำนวน 21 คน ค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เท่ากับ 58.24

ระดับกลางจำนวน 32คน ค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เท่ากับ 38.87 และระดับต้นจำนวน 10 คน ค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ เท่ากับ 21.96

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

3.1 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นและพฤติกรรมด้านภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือหลังจากที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นและพฤติกรรมด้านภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือหลังจากที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ พบว่าลูกเสือ 1) มีมุมมองความคิดเรื่องมารยาทในสังคมเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น 2) มีพฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคมที่ดีขึ้น 3) ใช้คำพูดที่สุภาพในสื่อเครือข่ายสังคม 4) แบ่งปันข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น 5) นำความรู้ที่ได้เรียนเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลไปใช้ในชีวิตประจำวัน และพฤติกรรมที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ลูกเสือสามารถเป็นแกนนำและเป็นต้นแบบให้แก่เพื่อนๆ และน้องๆ ในการรณรงค์เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลด้วยกิจกรรมที่สร้างสรรค์

3.2 ผลการสำรวจความคิดเห็นของตัวอย่างวิจัยที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

ผลการสำรวจความคิดเห็นของตัวอย่างวิจัยที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของลูกเสือที่มีต่อรูปแบบฯ ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.13, SD = 0.19$)

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ผู้วิจัยได้อภิปรายผลเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ การพัฒนาแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ 2) ผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่มีต่อภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ และ 3) ผลการศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การพัฒนาแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

จากการศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี เพื่อศึกษาและกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยทำให้ทราบว่า การเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน ช่วยส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลให้แก่ลูกเสือ ทั้งนี้ เพื่อให้ได้รูปแบบฯ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์เนื้อหาต่างๆ อย่างเชื่อมโยงสัมพันธ์กันตั้งแต่การ

สังเคราะห์องค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล องค์ประกอบของรูปแบบ ขั้นตอน การเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ทำการสัมภาษณ์ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาและด้านลูกเสือ จำนวน 7 คน เพื่อเป็นข้อมูลในการสร้างรูปแบบการเรียนรู้ ๆ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นในเรื่องการสร้างภาวะผู้นำของลูกเสือว่าจะต้องเน้นในเรื่องของการปฏิบัติ เน้นการทำกิจกรรม เพื่อให้ลูกเสือได้ฝึกและแสดงความเป็นผู้นำ การเรียนการสอนในห้องเรียนควรมีกิจกรรมในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลที่ให้ลูกเสือได้ฝึกปฏิบัติจริง นำกฎและคำปฏิญาณของลูกเสือไปประยุกต์กับเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลและนำเครื่องมือทางเทคโนโลยีประยุกต์เข้ากับกิจกรรมลูกเสือ เช่น การใช้ QR code, Augmented Reality (AR), การใช้แผนที่เข็มทิศ ด้วย Google map เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับ อุติชชา ครุฑะเสน (2556) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุกด้วยการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) การเรียนรู้เท่าทันสื่อเป็นการเรียนเรื่องกระบวนการคิดจึงไม่สามารถใช้การสอนหรือการบรรยายได้ จำเป็นต้องใช้การลงมือปฏิบัติจริงเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขึ้นภายในตน จากนั้นผู้วิจัยทำการออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ และนำรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้เสนอผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน เพื่อประเมินคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้ฯ ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้มีคุณภาพผ่านเกณฑ์ที่กำหนด มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ทำให้รูปแบบการเรียนรู้ฯ ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสามารถนำไปทดลองใช้ได้ โดยผู้ทรงคุณวุฒิให้ความเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม สรุปได้ดังนี้ ในด้านที่ 1 ภาพรวม ผู้วิจัยสามารถออกแบบรูปแบบออกมาได้ดี ถ้าสามารถทำได้จริงจะเป็นประโยชน์ต่อกิจการลูกเสือไทย และกระทรวงศึกษาธิการ มีข้อควรระวังสำหรับการวิจัยคือ เวลาเปลี่ยน สังคมเปลี่ยน ลูกเสือเปลี่ยน รูปแบบฯ จะต้องออกแบบให้มีความยืดหยุ่นมากๆ และสิ่งสำคัญคือระยะเวลาที่ใช้ในการสร้างภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลให้กับลูกเสือ ด้านที่ 2 องค์ประกอบ ควรคำนึงถึงสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ของลูกเสือ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ ด้านที่ 3 ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ ปรับชื่อขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้มีความสอดคล้องและกระชับมากขึ้น ด้านที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ การใช้ Google classroom มาช่วยในการจัดการเรียนการสอนทำให้สามารถตรวจสอบเวลาเข้าเรียนของลูกเสือได้ ด้านที่ 5 การประเมินผลการเรียน ควรมีการวัดผลจากบุคคลที่ลูกเสือได้ไปถ่ายทอดความรู้ เพื่อเก็บข้อมูลว่าลูกเสือมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเป็นอย่างไร

จากที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ได้รูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพผ่านเกณฑ์ที่กำหนด มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และสามารถนำไปทดลองใช้ได้ รูปแบบการเรียนรู้ฯ เป็นรูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลให้กับลูกเสือ โดยมีองค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล 5 ด้าน ได้แก่ 1) มีความรับผิดชอบ 2) ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี

ดี 3) มีจริยธรรม 4) คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล และ 5) รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ฯ 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) เครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ 2) เนื้อหา 3) แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม 4) กิจกรรมการเรียนรู้ 5) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และ 6) การวัดและประเมินผล และมีขั้นตอนการเรียนรู้ 7 ขั้นตอนประกอบด้วย 1) การกำหนดปัญหา 2) การสำรวจและค้นหา 3) การอธิบายและลงข้อสรุป 4) การแสดงความคิดเห็น 5) การถ่ายทอดความรู้ 6) การนำเสนอผลงาน และ 7) การติดตามและประเมินผลที่สามารถช่วยเสริมสร้างภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลให้กับลูกเสือ

เมื่อเปรียบเทียบกับขั้นตอนในรูปแบบการสอนโดยวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น Eisenkraft (2003 quoted in Jeff & Julie, 2013) จะเห็นว่ารูปแบบการสอนโดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น มี 2 ขั้นตอนสำคัญ คือ 1) ขั้นตรวจสอบพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียนที่ในขั้นนี้เป็นขั้นที่มีความจำเป็นสำหรับการสอนที่ดีมีเป้าหมายที่สำคัญ คือ การกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจกับการเรียน สามารถสร้างความรู้อย่างมีความหมาย ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ และ 2) ขั้นการนำความรู้ไปใช้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้จากสิ่งที่ได้เรียนให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน สำหรับรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือนั้น มี 2 ขั้นตอนสำคัญ คือ 1) ขั้นถ่ายทอดความรู้ ลูกเสือแต่ละหมู่จะได้แสดงความเป็นผู้นำ โดยการขยายผลและถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่นในหลายๆ วิธี ภายใต้โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล เช่น การทำวิดีโอแสดงละครสั้น เสียงตามสาย ทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ การรณรงค์ภายในโรงเรียน การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อเครือข่ายสังคม เป็นต้น ในขั้นนี้ถือว่าเป็นหัวใจในการส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล เพราะลูกเสือได้นำสิ่งที่ได้เรียนรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลไปเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่น ทำให้ลูกเสือได้ฝึกทักษะการนำเสนอ ความกล้าแสดงออก 2) ขั้นนำเสนอผลงาน เมื่อลูกเสือแต่ละหมู่ได้ทำการเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้ผู้อื่นแล้ว ลูกเสือแต่ละหมู่จะรายงานผลและนำเสนอผลจากการเผยแพร่ความรู้ ในรูปแบบการนำเสนอหน้าชั้นเรียน สื่อนำเสนอด้วย Power Point และสัมภาษณ์ถึงผลสำเร็จจากการดำเนินโครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ลูกเสือจะได้นำเสนอผลการทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ และความตั้งใจของลูกเสือที่ได้ทำกิจกรรมดีๆ ในรณรงค์เปลี่ยนแปลงสังคมในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล รวมทั้ง เป็นแรงบันดาลใจให้กับลูกเสือในเรื่องความเป็นผู้นำ เป็นต้นแบบในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล เพราะลูกเสือคือเยาวชนที่เป็นพลังสำคัญในการทำคุณประโยชน์เพื่อสังคมและประเทศชาติต่อไป รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล สอดคล้องกับ Shinde (2010 quote in Al-Jammal, 2015) การสอนความเป็นผู้นำของผู้เรียนคือการจัดกิจกรรมหรือกิจกรรมนอกหลักสูตรเป็นประจำให้ผู้ปกครองและครูจัดกิจกรรมหลายอย่างเพื่อปลูกฝังคุณลักษณะและทักษะความเป็นผู้นำซึ่งจะไม่

เพียงแต่สอนเกี่ยวกับความสำคัญของการเป็นผู้นำเท่านั้น แต่ยังคงสอนทักษะการเป็นผู้นำใหม่ๆ และส่งเสริมสิ่งที่มีอยู่เดิม ประกอบกับงานวิจัยของ อุทุมพร ชื่นวิญญา (2554) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ผสมผสานรูปแบบ INFOHIO DIALOGUE และกระบวนการการเรียนรู้แบบสืบสอบเพื่อเสริมสร้างการรู้สารสนเทศของผู้เรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าขั้นตอนการเรียนรู้สืบสอบช่วยเสริมสร้างการรู้สารสนเทศของนักเรียน และงานวิจัยของ ญาณี นาแถมพลอย (2555) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้บนสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการสืบสอบแบบชื่นชมจากกรณีตัวอย่างที่มีต่อทักษะการคิดขั้นสูงด้านการดำเนินชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผู้เรียนที่เรียนจากกิจกรรมการเรียนรู้บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยการสืบสอบอย่างชื่นชมจากกรณีตัวอย่างมีทักษะการคิดขั้นสูงด้านการดำเนินชีวิต ดังนั้น จึงสรุปได้ว่ารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยและแนวคิดของนักการศึกษาหลายท่าน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมในการส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือและสามารถนำไปเป็นต้นแบบในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ได้

2. ผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่มีต่อภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

ตัวอย่างวิจัยที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่มีต่อภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ประกอบด้วย 6 องค์กรประกอบ และ 7 ขั้นตอน จำนวน 64 คน เป็นระยะเวลา 10 สัปดาห์ ผลการทดสอบภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียน ในห้องเรียนนี้มีลูกเสือที่มีคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลระดับสูง จำนวน 18 คน ระดับกลาง จำนวน 34 คน และระดับต่ำจำนวน 12 คน ลักษณะของตัวอย่างวิจัยที่ใช้ในการทดลอง แต่ละหมู่จะประกอบด้วยลูกเสือที่มีคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนแตกต่างกัน ได้แก่ ระดับสูง ระดับกลาง และระดับต่ำ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนอยู่ที่ 72.10-73.50 คะแนน อภิปรายได้ดังต่อไปนี้

2.1 ผลการวิจัยพบว่า ลูกเสือที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่มีต่อภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยของคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย ทั้งนี้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานสามารถส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ได้ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบสืบสอบแบบผสมผสาน ซึ่งมีขั้นตอนการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมให้ลูกเสือได้แสดงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลดังนี้

ในการเตรียมความพร้อมก่อนเรียน ผู้สอนได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นประเด็นคำถาม เพื่อเป็นกระตุ้นความคิดของลูกเสือ และสร้างแรงบันดาลใจ ความเชื่อมั่นในการทำความดี สร้างสิ่งดีๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลนรี ถนอมสุข (2551) ได้ทำการศึกษาการวิเคราะห์หัตถิทธิพลทางตรง และทางอ้อมของภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้สอนที่มีต่อคุณภาพนักเรียน 1) การมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ 2) การสร้างแรงจูงใจที่เป็นแรงบันดาลใจ 3) การกระตุ้นทางปัญญา โดยใช้ความเป็นลูกเสือ ในการเป็นแกนนำ ทำให้ลูกเสือมีความพร้อมในการทำกิจกรรมต่อไป และในการเตรียมพร้อมก่อนเรียนนี้ ผู้สอนได้อธิบายวิธีการใช้เครื่องมือเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ ซึ่งได้แก่ Google Classroom เพื่อให้ลูกเสือสามารถใช้เครื่องมือดังกล่าวในการศึกษาเนื้อหา แหล่งเรียนรู้ต่างๆ ส่งงาน และแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน ทำให้ลูกเสือมีความพร้อมสำหรับการเรียนรู้ในสัปดาห์ถัดไป เมื่อลูกเสือได้มีการเตรียมพร้อมการเรียนรู้ ในขั้นที่ 1 การกำหนดปัญหา ให้ผู้สอนได้กำหนดคำถามในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล และให้ลูกเสือได้สืบสอบค้นหาความรู้จากคำถามที่ได้รับจากแหล่งข้อมูลเพิ่มเติม ขั้นนี้ถือว่าเป็นขั้นต้นที่จะทำให้ลูกเสือมีความสนใจที่จะเรียนรู้ และสืบสอบค้นหาความรู้เพิ่มเติม

ในขั้นที่ 2 สืบหาและค้นหา ขั้นนี้ลูกเสือจะสืบสอบค้นหาความรู้จากคำถามที่ได้รับจากขั้นที่ 1 จากแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม ซึ่งเป็นสารสนเทศทั้งในรูปแบบเอกสารและสื่อวีดิทัศน์ที่ผู้สอนได้คัดสรรและจัดเตรียมไว้ให้ ทำให้ลูกเสือได้ทำความเข้าใจกับคำถาม มีการพิจารณาเลือกสารสนเทศตามที่ผู้สอนได้คัดสรร จัดเตรียมไว้และคิดหาคำตอบที่เป็นได้สูงสุดโดยรวมกับองค์ความรู้เดิมที่ลูกเสือมีอยู่มาเพื่อตอบคำถามที่ผู้สอนกำหนดขึ้น ในขั้นต่อไปขั้นที่ 3 อธิบายและลงข้อสรุป ขั้นนี้ลูกเสือนำข้อมูลที่ได้จากการสืบสอบค้นหาความรู้จากแหล่งข้อมูลเพิ่มเติมมาอธิบายและสรุปลงในเครื่องมือเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ หรือ Google classroom ซึ่งเป็นการทบทวนความรู้ความเข้าใจในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้ เนื่องจากการตั้งคำถามที่มีความท้าทาย เป็นการกระตุ้นให้ลูกเสืออยากรู้อยากเห็นและได้ทำการสืบสอบค้นหาความรู้จากคำถามที่ได้รับ และให้ลูกเสือได้พิจารณาสารสนเทศจากแหล่งข้อมูลที่ได้จัดสรรและจัดเตรียมไว้ สอดคล้องกับ ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ (2557) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry based learning) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้สืบสอบค้นหาความรู้จากคำถามที่ได้รับ การตั้งคำถามที่ท้าทายผู้เรียน ซึ่งเป็นการกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นอันเป็นหัวใจหลักสำคัญ การเรียนรู้แบบสืบสอบจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พิจารณาสารสนเทศ และคิดหาคำตอบที่เป็นไปได้สูงสุดตามคำถามท้าทายหรืองานที่กำหนด ทั้งนี้ รูปแบบสืบสอบจะช่วยตอบสนองต่อหลักการการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนาสมองได้เป็นอย่างดี

ขั้นตอนที่ 4 แสดงความคิดเห็น ขั้นนี้เป็นการนำความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือแนวคิดที่ได้สืบสอบค้นหาความรู้มาพูดคุยแลกเปลี่ยนในห้องสนทนาของหมู่ทาง

Facebook Messenger เพื่อทำความเข้าใจกับเนื้อหาในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลให้มากขึ้น ซึ่งเมื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันหลายๆ คน ทำให้ลูกเสือได้คำตอบและมีความเข้าใจในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลชัดเจนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ทิศนา แคมมณี (2560) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสืบสอบ ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นต่อปัญหาหรือสถานการณ์นั้นอย่างกว้างขวาง เพื่อท้าทายให้ผู้เรียนพยายามหาทางเสาะแสวงหาข้อมูลหรือวิธีการพิสูจน์ทดสอบความคิดของตน การสืบสอบและเสาะแสวงหาความรู้ของกลุ่มตามขั้นตอนข้างต้นช่วยให้กลุ่มได้รับ ความรู้ความเข้าใจ และคำตอบในเรื่องที่ศึกษาอีกทั้งขั้นนี้ จะเป็นขั้นเริ่มต้นที่ลูกเสือจะได้ฝึกทักษะความกล้าแสดงออกในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งเป็นพื้นฐานในการส่งเสริมความเป็นผู้นำ ประกอบกับการที่ผู้เรียนได้เรียนแบบผสมผสาน ซึ่งเป็นการเรียนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความรู้และความคิดระหว่างผู้เรียน (Bonk & Graham, 2006) และทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ รวมทั้งเผยแพร่ความรู้และถ่ายทอดความรู้ไปสู่ผู้อื่นได้

ขั้นตอนที่ 5 ถ่ายทอดความรู้ ขั้นนี้ถือว่าเป็นหัวใจในการส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลให้แก่ เพราะลูกเสือได้นำสิ่งที่ได้เรียนรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลไปเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่น โดยการขยายผลไปที่ละชั้น ในขั้นแรก จะขยายผลเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลกันระหว่างหมู่ เพื่อฝึกความกล้าแสดงออก การแสดงความคิดเห็นกับคนหมู่มาก ในขั้นต่อไปให้ลูกเสือนำความรู้ที่ได้ไปเผยแพร่ 1) ถ่ายทอดความรู้หน้าชั้นเรียน ในชั้นเรียนปกติของลูกเสือ เพื่อฝึกทักษะการนำเสนอและความเป็นผู้นำ และในขั้นสุดท้ายให้ลูกเสือแต่ละหมู่ทำการเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลไปสู่วงกว้างขึ้น 2) ภายใต้โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล เช่น การทำวิดีโอเผยแพร่ความรู้ แสดงละครสั้น เสียงตามสายเผยแพร่ความรู้เรื่องมารยาทในสังคม การรณรงค์เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลกับเพื่อนๆ ในโรงเรียน ประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อเครือข่ายสังคม และโปสเตอร์ เป็นต้น เพื่อให้ผู้อื่นและสังคมวงกว้างได้มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล และมีความตระหนักในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไปในทางที่ถูกต้องและเหมาะสม จากการดำเนินการในขั้นตอนนี้ พบว่าสามารถส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลให้แก่ลูกเสือได้เพิ่มมากขึ้น ในขั้นแรก การถ่ายทอดความรู้เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลกันระหว่างหมู่ ทำให้ลูกเสือมีความกล้าแสดงออก โดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนหมู่อื่น ในขั้นต่อไปลูกเสือนำความรู้ที่ได้ไปเผยแพร่ ถ่ายทอดความรู้หน้าชั้นเรียน ในชั้นเรียนปกติของลูกเสือ ทำให้ลูกเสือทักษะการนำเสนอและความเป็นผู้นำ เพื่อเตรียมพร้อมในขั้นต่อไปคือถ่ายทอดความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลไปสู่วงกว้างภายใต้โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล ลูกเสือได้นำเสนอเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลด้วยรูปแบบต่างๆ เช่น การแสดงละครสั้นภาษาอังกฤษ เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล ลูกเสือได้ดำเนินการโดยเริ่มตั้งแต่การเขียนบทภายใต้หัวข้อเรื่อง Digital

Etiquette (การให้ร้ายผู้อื่นลงสื่อเครือข่ายสังคม) การชักจูง และแสดงละครสั้นภาษาอังกฤษหน้าเสาธง กิจกรรมนี้ ช่วยส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลให้แก่ลูกเสือได้มากขึ้น เนื่องจากในการแสดงละคร ลูกเสือจะต้องใช้กระบวนการสืบสอบค้นหาความรู้เพิ่มเติมเพิ่มเติมดำเนินกิจกรรมในเรื่องการแสดงละครสั้นดังกล่าว จากนั้นลูกเสือได้มีการเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลไปสู่ผู้อื่น และได้รับเสียงตอบรับจากผู้ที่รับชมละครว่ามีความเข้าใจ และละครสามารถเป็นกรณีตัวอย่างที่ทำให้ผู้ที่ได้รับชมตระหนักในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล อีกตัวอย่างหนึ่งของโครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล คือการรณรงค์เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลกับเพื่อนๆ ในโรงเรียน ลูกเสือ สืบสอบ ค้นหาความรู้เพิ่มเติม เพื่อนำเสนอข้อมูลเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล โดยการประชาสัมพันธ์ในโรงเรียนและทางสื่อเครือข่ายสังคม กิจกรรมนี้ทำให้ลูกเสือมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเพิ่มขึ้น เนื่องจากลูกเสือได้ฝึกทักษะการนำเสนอ ความกล้าแสดงออกในการให้ข้อมูลความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล สอดคล้องกับ Eisenkraft (2003 quoted in Jeff & Julie, 2013) กล่าวว่า การนำความรู้ไปใช้ คือการที่ผู้เรียนได้นำสิ่งที่ได้เรียนมาไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ผู้สอนจะเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปสร้างเป็นความรู้ที่เรียกว่า “การถ่ายโอนการเรียนรู้”

ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอผลงาน เมื่อลูกเสือแต่ละหมู่ได้ทำการเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้ไปสู่ผู้อื่นในแต่ละชั้น ได้แก่ การถ่ายทอดความรู้ระหว่างหมู่ การนำเสนอหน้าชั้นเรียน และการดำเนินโครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล ลูกเสือแต่ละหมู่จะรายงานผลและนำเสนอผลจากการเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่น ในรูปแบบการนำเสนอหน้าชั้นเรียน สื่อนำเสนอด้วย Power Point และสัมภาษณ์ถึงผลสำเร็จของโครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล รวมถึงความเป็นผู้นำในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินโครงการฯ ทั้งนี้ กิจกรรมที่ลูกเสือไปเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้ผ่านโครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล ทำให้ลูกเสือมีความมั่นใจ กล้าแสดงออก และมีภาวะผู้นำมากขึ้น สังเกตได้จากพฤติกรรมของลูกเสือที่อยู่ในห้องเรียนปกติลูกเสือไม่ได้มีโอกาสดำเนินกิจกรรมในลักษณะเป็นแกนนำ หรือต้นแบบ ซึ่งเมื่อลูกเสือได้ดำเนินโครงการดังกล่าว ทำให้ลูกเสือมีเวทีที่จะแสดงความเป็นผู้นำ โดยการเผยแพร่เรื่องความรู้มารยาทในสังคมดิจิทัล ลูกเสือมีความมั่นใจในการทำกิจกรรมดีๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม มีความพร้อมที่จะเป็นรุ่นพี่ที่จะดำเนินโครงการฯ ต่อไป และทำให้ลูกเสือมีมุมมองในการตระหนักเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลมากขึ้น และสามารถถ่ายทอดโดยการเผยแพร่และเป็นต้นแบบให้แก่ผู้อื่นได้ สอดคล้องกับอมร พัฒน์ทอง (2560) กล่าวว่า การสร้างคนให้มีภาวะผู้นำ จะต้องเริ่มจากการปฏิบัติกิจกรรมที่ให้คุณค่านั้นได้ฝึกปฏิบัติและฝึกทักษะความเป็นผู้นำ ประกอบกับงานวิจัยของ สุทธิ สีพิก้า (2560) ได้นำเสนอแนวทางการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมลูกเสือสามัญ ระดับประถมศึกษา ด้านวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้

ผู้เรียนเรียนรู้จากสถานการณ์จริง และงานวิจัยสุภาพร จตุรภัทร (2556) ได้ศึกษาแนวทางการพัฒนาการลูกเสือไทยเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี พบว่าแนวทางการพัฒนาการลูกเสือไทยเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี การจัดกิจกรรมลูกเสือที่ต้องเน้นความซื่อสัตย์ มีจิตอาสาและเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง โดยการสร้างความตระหนักควรเริ่มต้นจากตัวผู้เรียนและจากประสบการณ์ตรงของผู้เรียน เป็นการฝึกให้แกนนำเยาวชน “รู้จักตนเองให้ดี เสียก่อน” และการเรียนเรื่องกระบวนการคิดไม่สามารถใช้การสอนหรือการบรรยายได้ จำเป็นต้องใช้การลงมือ ปฏิบัติจริงเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขึ้นภายในตน (อุลิษา ครุฑเสนา, 2556)

2.2 จากการวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล พบว่าในการวัดพัฒนาการสัมพัทธ์ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ หลังเรียนเพิ่มสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 เนื่องจากในการวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ในช่วงที่ 1 ซึ่งคือก่อนเรียน และช่วงที่ 2 ช่วงหลังเรียน ซึ่งนักเรียนได้เรียนตามรูปแบบฯ และขั้นตอนที่ได้กำหนด เป็นการจัดการกระบวนการเรียนรู้แบบสืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ลูกเสือได้เรียนรู้เพื่อเข้าใจในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล และถ่ายทอดความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลไปสู่ผู้อื่น ส่งผลให้คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังเรียนสูงขึ้น

จากการพิจารณาจากค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ผลการสังเกตระหว่างการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสืบสอบแบบผสมผสาน สามารถช่วยส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลได้ เนื่องจากก่อนเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ ลูกเสือไม่มั่นใจว่าลูกเสือจะสามารถเป็นผู้นำทางด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลได้หรือไม่ เพราะลูกเสือไม่มีความรู้และเข้าใจเนื้อหาในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล ทำให้ลูกเสือไม่เข้าใจว่าจะมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเพิ่มขึ้นได้อย่างไร แต่หลังจากที่ลูกเสือได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ ในขั้นตอนที่ 1-4 ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบสืบสอบผสมผสาน ซึ่งได้เรียนรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล ได้แก่ 1) สิทธิและความรับผิดชอบ 2) การสื่อสารในสังคมดิจิทัล 3) ความปลอดภัยในสังคมดิจิทัล 4) แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล ทำให้ลูกเสือมีความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลมากขึ้น และในขั้นตอนที่ 5 ลูกเสือได้ปฏิบัติกิจกรรมโครงการที่ส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ทำให้ลูกเสือมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลมากขึ้น

ทั้งนี้ การวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการมารยาทในสังคมดิจิทัลและคะแนนพัฒนาการภาวะผู้นำมารยาทในสังคมดิจิทัล ลูกเสือส่วนใหญ่จะมีคะแนนพัฒนาการภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับกลาง โดยมีลูกเสือ จำนวน 1 คน มีพัฒนาการระดับสูงมาก (ลูกเสือ 7_G8_H) เป็นลูกเสือระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นลูกเสือที่มีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนอยู่ในระดับสูงอยู่แล้ว ลูกเสือคนนี้เป็นลูกเสือที่มีภาวะผู้นำสูง มีความตั้งใจและมุ่งมั่นในการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ ตามขั้นตอนการเรียนรู้ในทุกๆ ขั้นตอนอย่างเต็มที่ จนได้รับคัดเลือกจากสมาชิกภายในหมู่ให้เป็นนายหมู่ในการทำกิจกรรมเผยแพร่ความรู้ด้วยการประชาสัมพันธ์เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลผ่านเสียงตามสาย ซึ่งจะต้องทำหน้าที่เป็นผู้นำ เตรียมข้อมูลเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล มอบหมายงานให้แก่สมาชิกภายในหมู่ นัดหมายวันเวลา ประสานกับครูฝ่ายประชาสัมพันธ์เพื่อดำเนินกิจกรรมเสียงตามสาย และกำกับงานเพื่อให้การเผยแพร่ความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลด้วยเสียงตามสายเป็นไปด้วยความเรียบร้อย จากภาระหน้าที่ดังกล่าวส่งผลให้ลูกเสือมีพัฒนาการภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลที่สูงมาก และจากการสอบถามลูกเสือมีความพร้อมการเป็นแกนนำต้นแบบในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลให้กับน้องๆ รุ่นต่อไป

ตัวอย่างที่ 2 ลูกเสือมีพัฒนาการภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลระดับสูง (ลูกเสือ 59_G1_M) เป็นลูกเสือที่มีคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนอยู่ในระดับกลาง และเมื่อทำการวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการมารยาทในสังคมดิจิทัล พบว่า อยู่ในระดับกลางเช่นเดียวกัน แต่คะแนนพัฒนาการภาวะผู้นำมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสืออยู่ในระดับสูง ลูกเสือคนนี้เป็นลูกเสือระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากการสังเกตพฤติกรรม ลูกเสือเป็นคนทำงานเก่ง แต่ขาดความมั่นใจในตนเอง เนื่องจากไม่ได้รับโอกาสหรือสถานการณ์ในการที่จะแสดงภาวะผู้นำ ทำให้คะแนนพัฒนาการด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลอยู่ในระดับกลาง แต่เมื่อลูกเสือได้เผยแพร่ความรู้ด้วยการแสดงบทบาทสมมติหน้าเสาธงของโรงเรียนซึ่งต้องนำเสนอต่อคนหมู่มาก ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมภาวะผู้นำได้ในระดับดี ต้องเตรียมความพร้อมด้วยกระบวนการสืบสอบแบบผสมผสานก่อนที่จะไปเผยแพร่ความรู้ ทำให้ลูกเสือมีพัฒนาการภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลอยู่ในระดับสูง เพราะลูกเสือได้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ทำให้มีความมั่นใจในการเผยแพร่ความรู้ในเรื่องดังกล่าวเพิ่มมากขึ้นและจากการสอบถามลูกเสือมีความพร้อมการเป็นแกนนำต้นแบบในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลให้กับน้องๆ รุ่นต่อไป

ตัวอย่างที่ 3 ลูกเสือมีพัฒนาการภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลระดับกลาง (ลูกเสือ 36_G6_M) เป็นลูกเสือที่มีคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนอยู่ในระดับกลาง และเมื่อทำการวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการมารยาทในสังคมดิจิทัลและคะแนนพัฒนาการภาวะผู้นำมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือพบว่าอยู่ในระดับกลางเช่นเดียวกัน ลูกเสือคนนี้เป็นลูกเสือระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสังเกตพฤติกรรม ลูกเสือได้เรียนรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลอย่างครบถ้วน โดยการแสดงความคิดเห็นร่วมกับเพื่อนๆ ในหมู่ และระหว่างหมู่ จากนั้นเผยแพร่ความรู้ด้วยการทำคลิปวิดีโอเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล ลูกเสือสามารถดำเนินกิจกรรมไปพร้อมกับสมาชิกภายในหมู่ แต่เนื่องจากกิจกรรมที่ลูกเสือเลือกเผยแพร่ความรู้ นั้น ช่วยส่งเสริมภาวะผู้นำได้ในระดับกลาง ลูกเสือได้ฝึกพูด ฝึกปฏิบัติแต่ไม่ได้แสดงในสถานการณ์จริง เหมือนลูกเสือในตัวอย่างที่ 2 ทำให้ลูกเสือมีพัฒนาการภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลอยู่ในระดับกลาง และจากการสอบถาม ลูกเสือมีความพร้อมการเป็นแกนนำต้นแบบในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลให้กับน้องๆ รุ่นได้

ตัวอย่างที่ 4 ลูกเสือมีพัฒนาการภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลระดับต่ำ (ลูกเสือ 52_G3_L) เป็นลูกเสือที่มีคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนอยู่ในระดับต่ำและเมื่อทำการวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการมารยาทในสังคมดิจิทัลและคะแนนพัฒนาการภาวะผู้นำมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือพบว่าอยู่ในระดับต่ำเช่นเดียวกัน ลูกเสือคนนี้เป็นลูกเสือระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการสังเกตพฤติกรรม ลูกเสือมีความสนใจในการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ น้อย ผู้สอนต้องคอยกระตุ้น ดูแลใส่ใจ ให้ข้อมูลเพื่อให้ลูกเสือมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลตามที่กำหนด และเมื่อได้เผยแพร่ความรู้ ลูกเสือแสดงบทบาทกระตือรือร้นในการเผยแพร่ความรู้ น้อย จากการเหตุผลดังกล่าวทำให้ลูกเสือมีพัฒนาการภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลอยู่ในระดับต่ำ ซึ่งจากการสอบถามลูกเสือ พบว่า ลูกเสือมีความพึงพอใจที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ เพราะอย่างน้อยได้ช่วยส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลให้แก่ลูกเสือมากขึ้นจากเดิม

3. ผลการศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลของลูกเสือ

ในการศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมหลังจากที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ เครื่องมือที่ใช้ประเมิน ได้แก่ 1) แบบสอบถามความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือหลังจากที่ได้เผยแพร่ความรู้ 2)

แบบสังเกตพฤติกรรมของลูกเสือ พบว่า ลูกเสือนิยมมองในเรื่องเรื่องมารยาทในสังคมเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น กล่าวคือลูกเสือตระหนักถึงเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลมากขึ้น เคารพสิทธิของผู้อื่น รู้ว่าสิ่งไหนควรทำหรือไม่ควรทำ มีความรอบคอบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ว่า ตระหนักว่าสิ่งที่กระทำในโลกออนไลน์จะกระทบต่อผู้อื่นหรือไม่ ตระหนักเรื่องการพิมพ์ข้อความ ภาษาในการพูดคุยกับเพื่อนหรือผู้อื่นให้มีความสุขมากขึ้น เห็นใจผู้อื่น ไม่สร้างความรำคาญ ก่อแค้นหรือให้ร้ายผู้อื่น และคิดก่อนที่จะโพสต์ข้อความต่างๆ รวมถึงพฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคมที่ดีขึ้น ใช้คำพูดที่สุภาพในสื่อเครือข่ายสังคม แบ่งปันข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น ไม่สร้างความรำคาญให้แก่ผู้อื่นในโลกออนไลน์ ไม่โพสต์ว่าหรือให้ร้ายผู้อื่น หรือโพสต์รูปภาพอนาจาร อีกทั้งได้นำความรู้ที่ได้เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ทั้งนี้ ลูกเสือสามารถเป็นต้นแบบให้แก่เพื่อนๆ และน้องๆ ในการรณรงค์เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล เนื่องจากลูกเสือได้ทำกิจกรรมภายใต้โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล เช่น การแสดงละครบทบาทสมมุติรณรงค์ในเรื่องการมีมารยาทในสังคมดิจิทัล รณรงค์เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลทางเสียงตามสาย ทำโปสเตอร์เพื่อรณรงค์และประชาสัมพันธ์ จากกิจกรรมทำให้ลูกเสือมีความพร้อมที่จะเป็นแกนนำและต้นแบบสำหรับน้องๆ เนื่องจากลูกเสือได้เป็นแกนนำในการรณรงค์เรื่องดังกล่าว ทำให้ลูกเสือเห็นเป็นประโยชน์และคุณค่าในเรื่องนี้ และมีความพร้อมที่จะถ่ายทอดแบ่งปันความเป็นภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลไปสู่รุ่นน้องๆ รุ่นต่อไป

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผลการวิจัยนี้พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน มีค่าเฉลี่ยของคะแนนภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ใช้ระยะเวลาทั้งสิ้น 10 สัปดาห์ นักวิจัยหรือครูผู้สอนสามารถนำรูปแบบการเรียนรู้ฯ ที่พัฒนาขึ้นไปใช้โดยคำนึงถึงการให้ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ และวางแผนกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับพฤติกรรมอย่างเพียงพอและสามารถสร้างภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลได้
2. งานวิจัยนี้ออกแบบการเรียนการสอนทั้งในห้องเรียนและออนไลน์ โดยใช้เครื่องมือเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ ดังนั้นโครงสร้างพื้นฐานที่มีความจำเป็นสำหรับรูปแบบการเรียนรู้ฯ นี้ในห้องเรียนคือคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ส่วนอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการเรียนรู้ออนไลน์ของผู้เรียน คือคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ/คอมพิวเตอร์พกพา/แท็บเล็ต/สมาร์ทโฟนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
3. ในระหว่างการทดลองระยะแรกจากคาบปฐมนิเทศ พบว่า เป็นช่วงเวลาที่จำเป็นสำหรับทำความเข้าใจกับเครื่องมือเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ ดังนั้น ควรใช้เวลาและความสำคัญกับการทดลอง

ใช้เครื่องมือ ตลอดจนการปรับลักษณะการเรียนรู้ใหม่แก่ผู้เรียนภายใต้คำแนะนำหรือการช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้จากครู

4. ควรมีการศึกษาวิจัยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือที่ได้พัฒนาขึ้น นำไปใช้กับตัวอย่างวิจัยในกิจกรรมอื่นๆ เช่น ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ เป็นต้น โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง เพื่อเพิ่มศักยภาพความเป็นผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลให้แก่ผู้เรียนได้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาตัวแปร ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ผู้วิจัยพบว่า มีตัวแปรอื่นที่น่าสนใจอีก ในการวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาตัวแปร ภาวะผู้นำด้านความรู้เท่าทันสื่อ ภาวะผู้นำในการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ เป็นต้น

2. งานวิจัยนี้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่ออกแบบให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและออนไลน์ พบว่า สามารถส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือได้ จึงควรมีการศึกษาปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

บรรณานุกรม

- Al-Jammal, K. (2015). Student Leadership: Basic Skills and Appropriate Activities. 4(13), 20-39.
- Boy Scouts of America. (2018). What are the Scout Oath and Scout Law? Retrieved from <https://www.scouting.org/>
- Brodersen, R. M. (2017). Summary of research on online and blended learning programs that offer What's Known differentiated learning options. *University of Denver*.
- Buckingham, D. (2003). *The Media Literacy of Children and Young People*. University of London: Centre for the Study of Children
- Common Sense. (2018). Digital Citizenship. Retrieved from <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship>
- Jenkins, D. M. (2013). Exploring Instructional Strategies in Student Leadership Development Programming. *Journal of Leadership Studies*, 6(4), 48-62. doi:doi:10.1002/jls.21266
- Koschmann, T. (2002). Dewey's Contribution to the Foundations of CSCL Research *Proceedings of CSCL 2002*, 17-22.
- Kouzes, J. M., & Posner, P. Z. (2012). *The Leadership Challenge: How to Get Extraordinary Things Done in Organizations* (5th ed.). San Francisco: Jossey-Bass.
- Miniwatts Marketing Group. (2020). WORLD INTERNET USAGE AND POPULATION STATISTICS. Retrieved from <https://www.internetworldstats.com/stats.htm>
- Palincsar, S. (1998). SOCIAL CONSTRUCTIVIST PERSPECTIVES ON TEACHING AND LEARNING. *Annu. Rev. Psychol*, 345-375.
- Porter, A. (2017) *Digital Citizenship/Interviewer: C. S. Educators*. Facebook, Facebook Group.
- Potter, J. W. (2014). *Media Literacy* (7 ed.). University of California.
- Schinkten, O. (2018). What is digital etiquette? Retrieved from <https://www.lynda.com/Classroom-Management-tutorials/What-digital-etiquette/440956/476077-4.html>

- Shea, V. (1997). The Core Rules of Netiquette. Retrieved from <http://www.albion.com/netiquette/introduction.html>
- Silverblatt, A., Nagaraj, K. V., Kundu, V., & Yadav, A. (Producer). (2017). MEDIA LITERACY Keys to Interpreting Media Messages. *Digital International Media Literacy eBook Project (DIMLE)*. Retrieved from http://www.dimle.org/img/copertine/Culture_Digital_Messages__20170419043626_FFBAFBAH.pdf
- Singh, H. (2003). Building Effective Blended Learning Programs. *Educational Technology*, 43(6), 51-54.
- Stacey, E., & Gerbic, P. (2007). Teaching for blended learning—Research perspectives from on-campus and distance students. *Education and Information Technologies*, 12(3), 165-174. doi:10.1007/s10639-007-9037-5
- Stahl, G., Koschmann, T., & Suthers, D. (2006). *Computer-supported collaborative learning: An historical perspective*(pp. 409-426).
- Summit, J. (2016). Fostering Digital Citizenship—A School District’s Role. *School CIO*, 23-40.
- Thorne, K. (2003). *Blended Learning: How to Integrate Online and Traditional Learning* Imprint London: Kogan Page.
- Ullman, E. (2017). Digital Citizenship Lessons for Everyone. *WWW.TECHLEARNING.COM*, 18-22.
- Vygotsky, L. (1980). SOCIAL DEVELOPMENT THEORY (VYGOTSKY). Retrieved from <https://www.learning-theories.com/vygotskys-social-learning-theory.html>
- Yurdagül. (2017) *Digital Citizenship/Interviewer: C. S. Educators*. Facebook, Facebook Group.
- เกียรติก้อง ใจเจริญวงศ์ศักดิ์. (2551). สร้างภาวะผู้นำในเด็กและเยาวชนไทย Retrieved from <http://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID=2567&Key=hotnews>
- เกียรติก้องและคณะ. (2562). ผลกระทบและแนวทางการแก้ไขต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในเยาวชน ; Effects and Solutions of the Use of Online Social Networks in Youths. Retrieved from <http://ezproxy.car.chula.ac.th/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.CD9F1199&site=eds-live>

- เมลมาสเตอร์. (2017). ทุกไอเดียจัดไว้ไม่มีลืม ด้วยบริการสมุดจดบันทึกออนไลน์. Retrieved from <https://www.mailmaster.co.th/blog/detail>
- เยาวภา บัวเวช และมาริษา สุจิตวนิช. (2558). การรู้เท่าทันสื่อ : ประโยชน์และการนำไปใช้ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. Retrieved from กรุงเทพฯ:
- โครงการวัยมันส์เท่าทันสื่อ. (2552). วัยมันส์เท่าทันสื่อคู่มือจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (พิมพ์ครั้งที่ 2 ed.).
- โตมร อภิวันทนการ. (2552). คิดอ่านปฏิบัติการเท่าทันสื่อคู่มือสำหรับจัดกระบวนการและกิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ.
- โพสต์ทูเดย์. (2559). ปรามเกรียนคีย์บอร์ดไทย! คอมเมนต์ที่ไอจี "เจ้าชายบรูโน" ไม่เหมาะสม. Retrieved from <https://www.posttoday.com/ent/news/418163>
- กนกวรรณ โพธิ์ทอง. (2559). ผลของภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีของผู้บริหารโรงเรียนและบรรยากาศโรงเรียนโดยมีการรู้เทคโนโลยีและการบูรณาการเทคโนโลยีในการสอนของครูเป็นสื่อกลางต่อประสิทธิผลครูใน โรงเรียนดีศรีตำบล ระดับมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย ฉบับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 10(3).
- กมลวรรณ เกษะนันท์. (2555). กลยุทธ์การพัฒนาภาวะผู้นำ การเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารระดับกลางของโรงเรียน ในเครือคณะภคินีเซนต์ปอล เดอ ชาร์ตร ในประเทศไทย. (ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2017). แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette) หลักสูตรความเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy). In. Retrieved from <http://www.yorosor.com/21101/6.pdf>
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กิตติรานีย์ ขวงพร. (2554). การพัฒนาแบบวัดทักษะภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตนักศึกษา ระดับปริญญาบัณฑิต. (ครุศาสตรมหาบัณฑิต วิทยานิพนธ์ปริญามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- กุลชัย กุลตวนิช และคณะ. (2554). FACEBOOK: การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดโซเซียลคอนสตรัคติวิสต์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 367-373.
- กุลนรี ถนอมสุข. (2551). การวิเคราะห์อิทธิพลทางตรงและทางอ้อมของภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของครูที่มีต่อคุณภาพนักเรียน. (ครุศาสตรมหาบัณฑิต วิทยานิพนธ์ปริญามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

- จตุพร ชีราภรณ์. (2561). แนวทางพัฒนาโครงการโรงเรียนวิวัฒน์พลเมืองราชภัฏด้วยกระบวนการลูกเสือเพื่อคืนคนดีสู่สังคม (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ชนัญสรุยา อรณพ ณ อยู่ธยา. (2560). การรู้เท่าทันการสื่อสารกับการขับเคลื่อนวาระปฏิรูปสังคมไทยในยุคดิจิทัล. สุทธิปริทัศน์, 31(97), 21-32.
- ญาณี นานาผลอย. (2555). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้บนสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการสืบสอบแบบชื่นชมจากกรณีตัวอย่างที่มีต่อการคิดขั้นสูง สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 : การวิเคราะห์เครือข่าย สังคมออนไลน์. (ครุศาสตรมหาบัณฑิต วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ทิตนา แชมมณี. (2550). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพมหานคร: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ทิตนา แชมมณี. (2560). รูปแบบการเรียนการสอน ทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีระศาสตร์ อายุเจริญ. (2557). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เป็นทีมตามแนวคิดชุมชนนักปฏิบัติ โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนิสิตปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา. (ครุศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นันทลักษณ์ สถาพรนานนท์. (2549). ผลของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ตามหลักโซเซียลคอนสตรัคติวิสต์ ที่มีต่อสัมฤทธิ์ผลการเรียนในระบบออนไลน์ของวิชาเภสัชกรรมชุมชน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- นิธิดา วิวัฒน์พาณิชย์. (2558). การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 9(3), 209-219.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2553). เทคนิคการสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย. กรุงเทพฯ: ศรีอนันต์การพิมพ์.
- ประเวศ วะสี. (2557). ระบบการสร้างผู้นำสำหรับประเทศไทยยุคใหม่. มหาวิทยาลัยมหิดล: ศูนย์จิตตปัญญาศึกษา.
- ประพรธน์ พลชีวะ. (2560). การเสริมสร้างทักษะเมตาคognitionชั้นด้วยคอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกันที่ใช้เทคนิค การระดมสมองและเทคนิคการโต้แย้งในการเรียนแบบโครงงานเป็นฐานที่ใช้ค าดาม เิงกลยุทธ์เมตาคognitionชั้นสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 11(1), 68-77.
- ปราวีณา สุวรรณรัฐโชติ. (2557). การออกแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยเทคโนโลยีเครือข่ายสังคมเพื่อขยายการมีส่วนร่วมในการเรียนของผู้เรียน. In ประกอบ กรณีกิจ เนวนินิตย์ สงคราม จินตวีร์ คล้ายสังข์ (Ed.), รวมบทความเรื่องเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา : นวัตกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน (pp. 47-62). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปราวีณา สุวรรณรัฐโชติ. (2561). วัคซีนคุ้มภัยคนยุคดิจิทัล. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- พรรณพิมล วิบุลากร. (2559). โขเชียยลมีเดีย สื่อไร้สายมหันตภัยร้ายรุ่น. โพสต์ทูเดย์. Retrieved from <https://www.posttoday.com/politic/report/430928>
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2544). การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ : แนวคิด วิธีการ เทคนิคการสอน 2. กรุงเทพมหานคร: บริษัทเดอะมาสเตอร์กรุ๊ป เมเจนเมนท์ จำกัด.
- พีระพงศ์ ตริยเจริญ. (2563). ทปอ.เดือนเด็กะวังใช้สื่อสังคมออนไลน์. ไทยรัฐ. Retrieved from <https://www.thairath.co.th/news/local/1860866>
- ภารดี หนูสังข์. (2556). ผลการใช้เครื่องมือการสื่อสารในเฟซบุ๊กกรุป จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดโซเชียลคอนสตรัคติวิสต์ (*Social Constructivist*) ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 เรื่องการสร้างเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรม *Adobe Dreamweaver cs4* สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/11. Retrieved from กรุงเทพฯ:
- มหาวิทยาลัยมหิดล. (2559). หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (*Digital Literacy Curriculum*). กรุงเทพฯ: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย. (2554). เด็กไอทีรู้ทัน พ.ร.บ. คอมฯ. กรุงเทพฯ: บริษัทเอเชีย แปะซิฟิคออฟเซ็ท จำกัด.
- รัตมา รัตนวงศา. (2555). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้โซเชียลบุ๊กมาร์กและวิธีการทางประวัติศาสตร์ เพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. (ครุศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณโชค ไชยสะอาด. (2558). "เกรียนไทยป่วนนาซา" มารยาทออนไลน์ที่คนไทยควรตระหนัก. Retrieved from <https://www.posttoday.com/politic/report/376450>
- วรรณณี แกมเกตุ. (2555). วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วันเพ็ญ พันธุ์รักษ์. (2526). ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของลูกเสือและเนตรนารี ต่อการเรียนรู้วิชาลูกเสือเนตรนารีกับมโนทัศน์ความเป็นพลเมืองดี ในระบอบประชาธิปไตย. (ครุศาสตรมหาบัณฑิต วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- วันชัย ทองเกิด. (2531). การวิเคราะห์ตัวประกอบของสมรรถภาพของผู้กำกับลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ ในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดกรมสามัญศึกษา กรุงเทพมหานคร. (ครุศาสตรมหาบัณฑิต วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์. (2558). มารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต (Netiquette). Retrieved from <http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digital/Netiquette-.pdf>
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2556). ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สำนักงานลูกเสือยุวกาชาดและกิจการนักเรียน. (2559). คู่มือการจัดกิจกรรมลูกเสือเสริมสร้างทักษะชีวิต ประเภท ลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).
- สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม (กสทช.). (2557). รู้เท่าทันสื่อ (*Media Literacy*)โครงการการสร้างความร่วมมือกับสถาบันการศึกษาเพื่อพัฒนาหลักสูตรและส่งเสริม ประชาชนในการรู้เท่าทันสื่อ.
- สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน. (2555). 8 ทักษะ ‘ความฉลาดทางดิจิทัล’ ที่จำเป็นต่อ การเรียนรู้ของเด็กเยาวชนในศตวรรษที่ 21. Retrieved from <http://www.qlf.or.th/Mobile/Details?contentId=1137>
- สุดารัตน์ ดิษยวรรณนะ. (2554). โซเชียลมีเดีย ใช้อย่างไรให้รู้เท่าทัน. In แ. (สสย.) (Ed.), รู้ทันสื่อ.
- สุทธิ สีพิกา. (2560). แนวทางการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมลูกเสือสามัญ ระดับประถมศึกษา. (ครุศาสตร์มหา บัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- สุนีย์ จุไรสินธุ์. (2549). การสืบสอบสไตล์การเป็นผู้นำและสไตล์การบริหารของอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏที่มีผลต่อ คณาจารย์และนักศึกษา. (ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต วิทยานิพนธ์ปริญญาเอกดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- สุภาพร จตุรภัทร. (2556). ยุทธศาสตร์การพัฒนาการลูกเสือไทยเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี. (ครุศาสตรดุษฎี บัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- สุรไกร นันทบุรมย์. (2560). ความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้แบบผสมผสานวิธี ห้องเรียนกลับด้าน พื้นที่การเรียนรู้ และการ เรียนรู้เชิงรุก. วารสารห้องสมุด, 61(2), 51-52.
- อติดิษฐ์ ชูตระกูลวงศ์. (2556). ผลของการเรียนการสอนแบบสืบสอบโดยใช้คำถามตามการจำแนกประเภทวัตถุประสงค์ ทางการศึกษาของบลูมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฟิสิกส์ และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้น ผสมผสานของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. (ครุศาสตร์มหาบัณฑิต วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- อมร พัฒนทอง. (2560) ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบสืบสอบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมภาวะ ผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล/*Interviewer*: จ. ไกรวรรณ.
- อมรรัตน์ ทิพย์เลิศ. (2550). รู้ทันตนเอง รู้เก่งใช้สื่อ. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- อัญชญา สุขสมจิตร. (2556). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนด้วยหลักการเรียนรู้โดยการรับใช้สังคมโดยใช้ คอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้อร่วมกันในการทำโครงการเพื่อสร้างจิตสำนึกสาธารณะของนักศึกษาปริญญา ตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ. (ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต วิทยานิพนธ์ปริญญาโทดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , กรุงเทพฯ.

- อัณชลี ศรีรุ่งเรือง. (2558). ผลการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยการเรียนแบบร่วมมือ วิชาคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความรู้พื้นฐานด้านสื่อ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *Veridian E-Journal มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 8(3).
- อุทุมพร ชื่นวิญญา. (2554). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ผสมผสานรูปแบบ *INFOHIO DIALOGUE* และกระบวนการการเรียนรู้แบบสืบสอบ เพื่อเสริมสร้างการรู้สารสนเทศ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1. (ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- อุลิษา ครุฑะเสน. (2556). แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน. (ดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- อุษา บิ๊กกินส์. (2555). การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ. *สุทธิปริทัศน์*, 26(80), 147-161.



ภาคผนวก



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้เชี่ยวชาญในการสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักการ องค์ประกอบของรูปแบบ ขั้นตอน และ กิจกรรมเรียนรู้ สำหรับพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้าน มารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1. ดร.วรัท พุกษากุลนันท์ | ผู้ตรวจราชการกระทรวงศึกษาธิการ
วุฒิทางลูกเสือ L.T |
| 2. อาจารย์ ดร.นพศักดิ์ ตันติสัตยานนท์ | รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน
คณะอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
รัตนโกสินทร์ |
| 3. อาจารย์ ดร.ณัฐกานต์ ภาคพรต | รองคณบดีคณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี |
| 4. อาจารย์ ดร.ศิริเพ็ญ ภู่มหิณโญ | อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี |
| 5. นายพงศ์ปณต ผ่องพันธุ์งาม | ผู้ช่วยผู้ตรวจการประจำสำนักงาน
คณะกรรมการลูกเสือแห่งชาติ
วุฒิทางลูกเสือ L.T |
| 6. นายอมร พัฒน์ทอง | ผู้ทรงคุณวุฒิประจำสำนักงานลูกเสือ
จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ วุฒิทางลูกเสือ
L.T |
| 7. ดร.สมชัย สีนแท้ | ผู้อำนวยการลูกเสือโรงเรียน
เตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการปราณบุรี
วุฒิทางลูกเสือ A.T.C |

ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

- | | |
|--|--|
| 1. อาจารย์ ดร.รักษนกชรินทร์ พูลสุวรรณนธิ | คณบดีคณะอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
รัตนโกสินทร์ |
| 2. อาจารย์ ดร.ณัฐกานต์ ภาคพรต | รองคณบดีคณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี |
| 3. อาจารย์ ดร.ศิริเพ็ญ ภู่มหิณฺโญ | อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี |
| 4. นายอมร พัฒน์ทอง | ผู้ทรงคุณวุฒิประจำสำนักงานลูกเสือ
จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ วุฒิทางลูกเสือ
L.T |
| 5. นางดวงเดือน นามนัย | ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
หัวหน้ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโรงเรียน
หัวหิน วุฒิทางลูกเสือ L.T.C |

ผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบโครงสร้างเนื้อหา ความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

- | | |
|---|--|
| 1. อาจารย์ ดร. ณัฐกานต์ ภาคพรต | รองคณบดีคณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี |
| 2. อาจารย์ ดร. สุกัญญรัตน์ คงงาม
ประกาศนียบัตรบัณฑิต | อาจารย์ประจำหลักสูตร
สาขาวิชาซีพครุ คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี |
| 3. อาจารย์ ดร. ศิริเพ็ญ ภู่มหิณฺโญ | อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี |

ผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนจัดการเรียนรู้

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1. อาจารย์ ดร.ศิริเพ็ญ ภู่มหิณฺโณ | อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี |
| 2. ดร.นวลใย นิลบรรพ์ | นายกสมาคมสโมสรลูกเสือจังหวัด
ประจวบคีรีขันธ์ วุฒิทาลูกเสือ L.T |
| 3. นางดวงเดือน นามนัย | ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
หัวหน้ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โรงเรียน
หัวหิน วุฒิทาลูกเสือ L.T.C |

ผู้เชี่ยวชาญในการประเมินสื่อการเรียนรู้

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1. อาจารย์ ดร.ศิริเพ็ญ ภู่มหิณฺโณ | อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี |
| 2. นายสุรพงศ์ นามนัย | ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้
วิทยาศาสตร์
และเทคโนโลยี โรงเรียนหัวหิน |
| 3. นางมยุรี บุญทอง | ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และ
เทคโนโลยี โรงเรียนหัวหิน |



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และเทคโนโลยี โรงเรียนหัวหิน

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

- แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญสำหรับการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
- แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล
- แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล
- แบบประเมินดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือ
- แบบประเมินดัชนีความสอดคล้องของแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของลูกเสือ
- ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ฯ
- แบบประเมิน (ร่าง) รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
- คะแนนพัฒนาการด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียน
- คะแนนพัฒนาการภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียน

แบบสัมภาษณ์
สำหรับการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน
เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

ผู้วิจัย นางสาวจิตราภรณ์ ไกรวรรณ
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ
คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

คุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญ ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และด้านลูกเสือ จำนวน 5 คน
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่มีต่อภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมที่แสดงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

กรอบความคิดในการตั้งคำถาม	ข้อความคำถาม
คำถามตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์	
1.1 ข้อมูลและประสบการณ์การทำงาน	1. ชื่อผู้เชี่ยวชาญ 2. อายุ ปี 3. ตำแหน่ง 4. สถานที่ทำงาน 5. ประสบการณ์ทำงาน
คำถามตอนที่ 2	
2.1 องค์กรประกอบ	6. ท่านคิดว่าองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ทั้ง 4 องค์ประกอบ มีความเหมาะสมหรือไม่และควรที่จะเพิ่มเติมองค์ประกอบใดเพื่อให้รูปแบบสมบูรณ์มากขึ้น

กรอบความคิดในการตั้งคำถาม	ข้อคำถาม
	<ol style="list-style-type: none"> 1. สื่อเครือข่ายสังคม 2. สื่อการสอน 3. เครื่องมือค้นคว้า 4. การวัดและประเมินผล
2.2 ขั้นตอน	<p>7. ท่านคิดว่าขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือทั้ง 8 ขั้นตอน มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ชั้นแสดงความรู้เดิม 2. ชั้นกำหนดปัญหา 3. ชั้นสำรวจและค้นหา 4. ชั้นอธิบายและลงข้อสรุป 5. ชั้นขยายความคิดและแสดงความคิดเห็น 6. ชั้นนำความรู้ไปใช้และถ่ายทอดความรู้ 7. ชั้นนำเสนอผลงาน 8. ชั้นติดตามและประเมินผล <p>8. ท่านคิดว่าลักษณะกระบวนการสืบสอบที่นำมาใช้เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลควรเป็นไปในลักษณะใด</p> <p>9. ท่านคิดว่าสัดส่วนในการผสมผสานระหว่างการเรียนในชั้นเรียนและการเรียนออนไลน์ควรเป็นเท่าใด</p>
2.3 กิจกรรม/ขอบเขตเนื้อหา	<p>10. ท่านคิดว่าขอบเขตเนื้อหาของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือควรเป็นลักษณะอย่างไร</p>
	<p>11. ท่านคิดว่ากิจกรรมในแต่ละขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือมีความเหมาะสมหรือไม่ และควรปรับแก้ในรายละเอียดในข้อใดบ้าง อย่างไร</p>

กรอบความคิดในการตั้งคำถาม	ข้อคำถาม
	12. ท่านคิดว่าสื่อเครือข่ายสังคมควรมีคุณสมบัติ หรือองค์ประกอบอะไรบ้างเพื่อรองรับการใช้รูปแบบการเรียนรู้ สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
2.4 ระยะเวลา	13. ควรใช้ระยะเวลาเท่าใดสำหรับการสอนด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
2.5 การวัดและประเมินผลผู้เรียน	14. วิธีการติดตามผลผู้เรียนควรเป็นอย่างไร 15. วิธีการวัดผลและประเมินผู้เรียนควรเป็นอย่างไร
2.6 ข้อเสนอแนะ	16. การนำรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือไปใช้ในการสอน ท่านคิดว่ามีข้อเสนอแนะ และข้อพึงระวังในการใช้รูปแบบอย่างไร

**แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ
แบบทดสอบด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล**

ชื่อวิทยานิพนธ์ (ภาษาไทย)	การพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริม ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
ชื่อวิทยานิพนธ์ (ภาษาอังกฤษ)	Development of an Inquiry Blended Learning Model to Enhance Digital Etiquette Leadership for the Boy Scouts
เสนอโดย	นางสาวจิตรารมณีย์ ไกรวรรณ
รหัสนิสิต	5983812127
ภาควิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย	
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปราวีณา สุวรรณณัฐโชติ
ปีการศึกษา	2560

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่มีต่อภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมที่แสดงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

ขอบเขตของการวิจัย

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ที่กำลังศึกษาอยู่ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกโรงเรียนแบบเจาะจงและสุ่มตัวอย่างลูกเสือในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอย่างง่ายได้ลูกเสือ จำนวน 64 คน ซึ่งหลักเกณฑ์ในการพิจารณาจะต้องเป็นโรงเรียนที่มีคุณสมบัติดังนี้ 1) เป็นโรงเรียนต้นแบบลูกเสือของสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ 2) เป็นโรงเรียนที่มีความเคลื่อนไหวของกิจกรรมลูกเสือเชิงประจักษ์อย่างต่อเนื่อง และ 3) เป็นโรงเรียนที่มีผู้กำกับลูกเสือดีเด่นเป็นระยะเวลาติดต่อกัน

นิยามเชิงทฤษฎี

1. สิทธิและความรับผิดชอบ หมายถึง สิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบเมื่อใช้สิทธินั้นบนสื่อสาธารณะยุคดิจิทัล ในฐานะเป็นประชากรของสังคมในระดับต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นระดับชุมชน ระดับประเทศ ระดับโลก โดยความรับผิดชอบนี้รวมถึงความรับผิดชอบต่อตัวเอง และความรับผิดชอบต่อสังคม ทั้งผลกระทบที่เกิดจากการกระทำและทางกฎหมาย ด้วยการใช้สิทธิ เสรีภาพอย่างถูกต้อง จะทำให้การอยู่ร่วมกันในสังคมเดียวกัน เกิดความสงบสุข ไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม ของสังคม ถือเป็นพื้นฐานประการแรกที่ต้องทราบ เพื่อจะอยู่ในสังคมออนไลน์ที่มีการเชื่อมโยงประชากรจากทุกประเทศทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน

2. การสื่อสารยุคดิจิทัล หมายถึง การสื่อสารผ่านทางสื่อ และเครื่องมือทางดิจิทัลในแง่มุมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นความเหมาะสม ความแตกต่าง ความเสี่ยงของสื่อ และเครื่องมือพร้อมทั้งสามารถสื่อสารโดยการใช้ข้อความหรือถ้อยคำอย่างสร้างสรรค์ มีประโยชน์ และเคารพผู้อื่น เพื่อประโยชน์ต่อส่วนรวมนอกจากนี้ยังรวมถึง ความสามารถวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่บนสื่อดิจิทัลต่างๆ ว่าสิ่งไหนเป็นข้อเท็จจริง สิ่งไหนเป็นความเห็น สิ่งไหนเป็นความจริงบางส่วน สิ่งไหนเป็นความจริงเฉพาะเหตุการณ์นั้น ๆ เพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของการสื่อสารทางดิจิทัล

3. ความปลอดภัยยุคดิจิทัล หมายถึง ความมั่นคง ความเป็นส่วนตัว และการทิ้งรอยเท้าดิจิทัล ในการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในยุคดิจิทัล รวมถึงภัยในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในแง่วิธีการที่ได้รับการคุกคาม ผลกระทบที่เกิดขึ้น การป้องกัน การลดความเสี่ยง ต่อภัยเหล่านั้น

4. แนวทางปฏิบัติในยุคดิจิทัล หมายถึง แนวทางปฏิบัติในสังคม มารยาท และ พฤติกรรมอันพึงปฏิบัติเมื่ออยู่ร่วมในสังคมดิจิทัล เพื่อไม่สร้างความเดือดร้อน ความรำคาญ ความเครียด ความกังวลใจ รวมถึงเป็นสาเหตุของปัญหาทางสุขภาพจิตของบุคคลอื่นและตัวเอง การประพฤติตามมารยาทที่เหมาะสม จะทำให้สังคมยอมรับ นับถือ และให้เกียรติเราดังนั้นมารยาทในสังคมดิจิทัล จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องเรียนรู้ และปูพื้นฐานไว้ในการใช้งานสังคมดิจิทัล

นิยามเชิงปฏิบัติการ

1. สิทธิและความรับผิดชอบ หมายถึง สิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบเมื่อใช้สิทธินั้นบนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัลในฐานะเป็นประชากรของสังคมในระดับต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นระดับชุมชน ระดับประเทศ ระดับโลก โดยความรับผิดชอบนี้รวมถึงความรับผิดชอบต่อตัวเอง และความรับผิดชอบต่อสังคม ทั้งผลกระทบที่เกิดจากการกระทำและทางกฎหมายด้วยการใช้สิทธิ เสรีภาพอย่างถูกต้อง ทำให้การอยู่ร่วมกันในสังคมเดียวกันเกิดความสงบสุข ไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรมของสังคม

2. การสื่อสารยุคดิจิทัล หมายถึง การสื่อสารผ่านทางสื่อ และเครื่องมือทางดิจิทัลในแง่มุมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นความเหมาะสม ความแตกต่าง ความเสี่ยงของสื่อ และเครื่องมือพร้อมทั้งสามารถสื่อสารโดยการใช้ข้อความหรือถ้อยคำอย่างสร้างสรรค์ มีประโยชน์ และเคารพผู้อื่น เพื่อประโยชน์ต่อส่วนรวม นอกจากนี้ยังรวมถึง ความสามารถวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ ที่มีอยู่บนสื่อดิจิทัลต่างๆ ว่าสิ่งไหน

เป็นข้อเท็จจริง สิ่งไหนเป็นความเห็น สิ่งไหนเป็นความจริงบางส่วน สิ่งไหนเป็นความจริงเฉพาะ เหตุการณ์นั้นๆ เพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของการสื่อสารทางดิจิทัล

3. ความปลอดภัยยุคดิจิทัล หมายถึง ความมั่นคง ความเป็นส่วนตัว และการทิ้งร่องรอยดิจิทัล ในการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในยุคดิจิทัล รวมถึงภัยในรูปแบบต่างๆ ทั้งในแง่วิธีการที่ได้รับการคุกคาม ผลกระทบที่เกิดขึ้น การป้องกัน การลดความเสี่ยงต่อภัยเหล่านั้น

4. แนวทางปฏิบัติในยุคดิจิทัล หมายถึง แนวทางปฏิบัติในสังคม มารยาท และพฤติกรรมอันพึงปฏิบัติเมื่ออยู่ร่วมในสังคมดิจิทัล เพื่อไม่สร้างความเดือดร้อน ความรำคาญ ความเครียด ความกังวลใจ รวมถึง เป็นสาเหตุของปัญหาทางสภาพจิตของบุคคลอื่นและตัวเอง การประพฤติตามมารยาทที่เหมาะสมจะทำให้สังคมยอมรับ นับถือ และให้เกียรติเรา ดังนั้นมารยาทในสังคมดิจิทัล จึงเป็นสิ่งที่จะต้อง เรียนรู้ และปูพื้นฐานไว้ในการใช้งานสังคมดิจิทัล

คำชี้แจง : แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบว่าข้อคำถามแต่ละข้อ มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์หรือไม่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์/เนื้อหานั้น

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์/เนื้อหานั้น

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์/เนื้อหานั้น


จุดประสงค์	ข้อสอบ	คะแนนประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1. สิทธิและความรับผิดชอบ					
1. ระบุสิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบ	1. เสรีภาพในการแสดงออก ข้อใดถูกต้อง ก. เอ สามารถพูดอะไร หรือทำอะไรก็ได้ ไม่ว่าที่ไหน ข. บี สามารถพูดอะไร หรือ ทำอะไรก็ได้ใน Facebook ของเรา ค. ซี สามารถแสดงออกได้ตามที่กฎหมายกำหนดสิทธิให้ และ ไม่รบกวนผู้อื่น				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>ง. ดี ไม่สามารถแสดงออกอะไรได้เลย</p> <p>2. ข้อตกลงการให้บริการ (Terms of Service) มีประโยชน์อย่างไร</p> <p>ก. เพื่อให้ผู้ใช้กดปุ่ม ยอมรับ ก่อนเริ่มใช้บริการ</p> <p>ข. เพื่อเข้าใจว่าผู้ให้บริการ/ผู้ผลิตจะรับผิดชอบแค่ไหน และเราต้องรับผิดชอบอะไร</p> <p>ค. ช่วยให้เราเข้าใจขั้นตอนการใช้บริการหรือโปรแกรม</p> <p>ง. ช่วยให้หาผู้ให้บริการทางออนไลน์ได้ง่ายขึ้น</p>				
2. บอกความแตกต่างในการกำหนดความเป็นส่วนตัวได้	<p>3. ข้อมูลใดถือว่าเป็นพื้นที่ส่วนตัว</p> <p>ก. รูปภาพที่โพสต์บน Facebook</p> <p>ข. สถานที่ทำงาน หรือ Home office</p> <p>ค. สตอรี่ที่แชร์ใน Instagram</p> <p>ง. ข้อความที่ทวีตใน Twitter</p>				
	<p>4. อะไรคือข้อมูลส่วนตัวของเรา</p> <p>ก. คำสัมภาษณ์ที่ให้ไว้กับหนังสือพิมพ์</p> <p>ข. บทความวิชาการ</p> <p>ค. เบอร์โทรศัพท์</p> <p>ง. หนังสือที่เราเป็นผู้แต่ง</p>				
3. จำแนกได้ว่าข้อความและการกระทำชนิด	5. ข้อใดถือว่าเป็นการละเมิดสิทธิส่วนตัว (Privacy)				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
ไหนด เป็นการละเมิดสิทธิผู้อื่นหรือหมิ่นประมาท	<p>ก. ผู้อื่นเข้ามาอ่าน E-mail ของเรา ขณะที่เราเปิดอีเมลทิ้งไว้</p> <p>ข. ผู้อื่นเข้ามาดู Instagram ของเรา</p> <p>ค. ผู้อื่นมาแสดงความคิดเห็นบน Facebook ของเรา</p> <p>ง. ผู้อื่นแชร์ข้อความของเราโดยไม่บอกที่มา</p>				
	<p>6. การกระทำข้อใด ไม่ถือเป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลทางอินเทอร์เน็ต</p> <p>ก. การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร</p> <p>ข. การนำข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่นออกมาเผยแพร่ต่อสาธารณชน</p> <p>ค. ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อรวบรวมข้อมูลส่วนบุคคลสร้างเป็นฐานข้อมูลแล้วเอาไปขาย</p> <p>ง. การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นข่าวที่น่าสนใจต่างๆ ไป</p>				
	<p>7. เมื่อเราพิมพ์ข้อความกล่าวหาหรือให้ร้ายบุคคลอื่นใน Facebook ของเรา โดยระบุชื่อบุคคลนั้นอย่างชัดเจนจะเข้าข่ายหมิ่นประมาทหรือไม่</p> <p>ก. เข้าข่ายหมิ่นประมาท เพราะเป็นการกล่าวหาหรือให้ร้ายบุคคลอื่นทำให้บุคคลนั้นได้รับความเสียหาย</p>				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	ข. เข้าข่ายหมิ่นประมาท เพราะว่าอยู่ใน Facebook ของเรา ค. ไม่เข้าข่ายหมิ่นประมาท เพราะว่าอยู่ใน Facebook ของเรา ง. ไม่เข้าข่ายหมิ่นประมาท เพราะเรามีเสรีภาพ จะทำอะไรก็ได้ตามที่เราร้องการ				
4. อธิบายความ รับผิดชอบต่อสังคม ดิจิทัลในฐานะพลเมือง ดิจิทัลได้	8. เมื่อต้องการดูภาพยนตร์ออนไลน์ต้อง ทำอย่างไร ก. หาเพจหรือเว็บที่ช้อน เพื่อดาวน โหลดฟรีมาดู ข. ขอไฟล์ภาพยนตร์จากเพื่อนที่ Save ไว้จากการส่งต่อ ค. ใช้อินเทอร์เน็ตที่ต้องการ มาอย่างถูกกฎหมาย ง. ถามคนที่ใช้กระดานสนทนา เช่น pantip.com ว่าใครมีภาพยนตร์ บ้างช่วยเผยแพร่ฟรีได้บ้าง				
	9. เมื่อเราต้องการเผยแพร่ข้อมูลที่ น่าสนใจบน Facebook เราควรทำ อย่างไร ก. กด LIKE ก่อนแชร์ ข. คัดลอกมาเก็บไว้ก่อน 10 วัน แล้ว จึงโพสต์ใหม่เป็นของเรา ค. แสดงความขอบคุณก่อนนำไปแชร์				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>ง. ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล และระบุแหล่งที่มาก่อนเผยแพร่</p>				
	<p>10. ถ้าพบการกระทำความผิดทางกฎหมายในอินเทอร์เน็ต เราควรทำอย่างไร</p> <p>ก. ขอร่วมกระทำความผิดทางกฎหมายในอินเทอร์เน็ตด้วย</p> <p>ข. แจ้งผู้รับผิดชอบเว็บไซต์นั้นให้ดำเนินการ หรือกด Report</p> <p>ค. ไม่ต้องสนใจ เนื่องจากไม่เกี่ยวอะไรกับเรา</p> <p>ง. เรียกเงินจากผู้กระทำผิด ถ้าไม่ให้เงินควรยื่นเงื่อนไขว่าจะแจ้ง</p>				
2. การสื่อสารยุคดิจิทัล					
1. เลือกใช้สื่อและเครื่องมือทางดิจิทัลให้เหมาะสมกับประเภทการใช้งานได้	<p>11. ถ้าต้องการข้อมูลเร่งด่วน ควรเลือกติดต่อยังวิธีใดเป็นลำดับแรก</p> <p>ก. ส่ง E-mail ไปขอข้อมูล</p> <p>ข. ส่ง LINE ไปขอข้อมูล</p> <p>ค. โพสต์ Facebook ไปขอข้อมูล</p> <p>ง. โทรศัพท์ไปพูดคุยขอข้อมูล</p>				
	<p>12. ถ้าต้องการเก็บหลักฐานการคุย/ติดต่อ เพื่อใช้ อ้างอิงในอนาคต ไม่ควรใช้วิธีไหน</p>				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	ก. พูดคุยแบบเห็นหน้า (Face-to-Face) ข. E-mail ค. LINE ง. Facebook Massager				
2. วิเคราะห์ความเสี่ยง การป้องกันและการรับมือกับบุคคลที่รู้จัก เฉพาะทางอินเทอร์เน็ต ได้	13. เมื่อมีเพื่อนแชร์ข้อมูลดังรูปด้านล่างนี้ ผ่านทาง Line เราควรทำอย่างไร  ก. นำข้อมูลไปแชร์ต่อเลย เนื่องจาก เป็นของฟรี ข. เชื่อถือ และปฏิบัติตาม โดยการคลิก link ดังกล่าว ค. พิจารณาความน่าเชื่อถือ และตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ง. แสดงความขอบคุณเพื่อนที่แชร์ข้อมูลมาให้ และนำไปแชร์ต่อในกลุ่มต่างๆ				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>14. ถ้าต้องการเปลี่ยน Facebook ให้เป็นส่วนตัว เห็นเฉพาะคนที่เราต้องการเท่านั้น ต้องทำอย่างไร</p> <p>ก. ตั้งค่า Privacy ใน Facebook</p> <p>ข. ตั้งค่า Privacy ในการตั้งค่าของโทรศัพท์</p> <p>ค. ติดต่อผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อตั้งค่า Privacy</p> <p>ง. แจ้งคำร้องไปยัง Facebook เพื่อให้แสดงข้อความเฉพาะคนที่เราต้องการเท่านั้น</p>				
	<p>15. การโพสต์ข้อความไปยังสื่อเครือข่ายสังคมควรพิจารณาในด้านใดก่อนเป็นอันดับแรก</p> <p>ก. จัดภาพหน้าจอเพื่อเป็นหลักฐานทุกครั้งที่โพสต์ข้อความ</p> <p>ข. คิดพิจารณาความเหมาะสมและถูกต้องหรือผลกระทบก่อนโพสต์ข้อความ</p> <p>ค. เตรียมข้อความยาวๆ เพื่อใช้ในการโพสต์ข้อความ</p> <p>ง. ดูว่าคนที่เราต้องการให้รับข้อความที่เราจะโพสต์ ใช้งานอยู่หรือไม่</p>				
3. ใช้ภาษา สื่อภาพ สื่อเสียง สื่อวิดีโอ ทาง	16. เมื่อต้องการติดต่อกับคุณครูผ่านสื่อเครือข่ายสังคมควรติดต่อสื่อสารอย่างไร				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
ออนไลน์อย่าง สร้างสรรค์ ชัดเจนและ เคารพผู้อื่น	<p>ก. สื่อสารให้เหมือนกับการสื่อสารกับเพื่อน เพื่อสร้างความคุ้นเคย</p> <p>ข. สื่อสารโดยการใช้ภาษาสมัยใหม่หรือภาษาวัยรุ่น เพื่อแสดงความทันสมัยให้เห็น</p> <p>ค. สื่อสารด้วยภาษาทางการ และชัดเจน</p> <p>ง. สื่อสารให้เกิดความงุนงงมากที่สุด เพื่อให้คุณครูติดต่อกลับมาหาเราเอง</p>				
	<p>17. เราควรแสดงความคิดเห็นในสื่อเครือข่ายสังคมอย่างไร จึงจะเป็นไปในทางสร้างสรรค์</p> <p>ก. ปลุกระดม เพื่อให้เกิดการรวมกลุ่มเรียกร้องในสิ่งที่ต้องการ</p> <p>ข. ให้ข้อเท็จจริงที่เหมาะสมกับสถานการณ์ และเกิดประโยชน์</p> <p>ค. แสดงอารมณ์ร่วมกับเหตุการณ์หรือข้อความนั้น</p> <p>ง. พยายามโต้แย้ง เพราะให้คนอื่นเข้าใจตามที่เราต้องการให้เข้าใจ</p>				
4. แยกข้อเท็จจริง (Fact) ออกจากความคิดเห็นได้ (Opinion)	<p>18. ประทศุษาจา ทำให้เกิดผลลัพธ์ในด้านใด</p> <p>ก. ทำให้เกิดความรัก ความสามัคคี</p> <p>ข. ทำให้เราสามารถมีอารมณ์ร่วมกับเหตุการณ์นั้นได้</p>				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	ค. ทำให้ผู้อื่นรู้สึกต้องการพัฒนา ตนเองให้ดีขึ้น ง. ทำให้เกิดการทำร้ายและทำลาย ผู้อื่นได้				
	19. เมื่อมีคนมาแสดงความคิดเห็นตำหนิ เราใน Facebook ที่เรากำหนดให้เป็น สาธารณะ เราควรทำอย่างไร ก. ยอมรับว่า การกำหนดให้ Facebook ของเราเป็นสาธารณะ ต้องยอมรับให้คนอื่นสามารถ แสดงความคิดเห็นได้ ข. โต้ตอบว่า Facebook เป็นพื้นที่ ส่วนตัว ของเราคนอื่นไม่มีสิทธิ มาแสดงความคิดเห็น ค. แจ้ง Facebook ว่ามีคนมาแสดง ความคิดเห็นใน Facebook ที่เรา เปิดเป็นสาธารณะ ง. ไปโพสต์เพื่อเรียกร้องใน Pantip ว่าโดนคนอื่นมาโพสต์ใน Facebook ของเราที่เปิดเป็น สาธารณะ				
	20. เมื่อเกิดความคิดเห็นที่ขัดแย้งทาง สาธารณะ หรือที่เรียกว่า ดราม่าทาง ออนไลน์เราควรทำอย่างไร				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	ก. ติดตามทุก 10 นาที เพื่อไม่พลาด เหตุการณ์สำคัญ ข. ติดตามทุก 6 ชั่วโมง ว่ามีความ คืบหน้าอะไรบ้าง ค. ช่วยหาข้อมูล และ อ่านทุก ข้อความที่มี การโพสต์ เพื่อมี ส่วนร่วมในดราม่า ง. ตรวจสอบตัวเป็นกลาง โดยไม่ใช้อคติ ในการตัดสินผู้อื่น				
3. ความปลอดภัยยุคดิจิทัล					
1. ประเมินได้ว่าการ กระทำใดเป็นการเสี่ยง ต่อความมั่นคง เปิดเผย ข้อมูลส่วนตัว และทั้ง ร่องรอยดิจิทัลได้	21. ข้อใดเป็นการทิ้งร่องรอยดิจิทัลได้ ชัดเจนที่สุด ก. โพสต์ว่าไปกินข้าวกับเพื่อนที่ไหน ข. อ่าน E-mail ของตนเอง ค. ใช้ข้อมูลปลอมในการกรอก รายละเอียดบนโลกออนไลน์ ง. อ่านบทความออนไลน์				
	22. การทิ้งร่องรอยดิจิทัลทำให้เกิด อันตรายต่อตนเองอย่างไร ก. เป็นการเปิดเผยข้อมูลทั่วไปให้คน อื่นได้ทราบ ข. ผู้ประสงค์ร้ายสามารถทราบความ เคลื่อนไหว ของชีวิตเรา และอาจ สร้างปัญหาให้กับเราได้ ค. ผู้อื่นสามารถอ่านข้อมูลของเราได้				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	ง. ทำให้ผู้อื่นสามารถเข้ามาแสดง ความคิดเห็นได้				
2. ประเมินได้ว่าการ กระทำใดเป็นการ หลอกลวง จุโจมซึ่งจะ เป็นภัยต่อเราได้	23. WPA2 คืออะไร ก. การตั้งรหัสผ่านเพื่อไม่ให้คนอื่นมา ใช้เครื่องของเรา ข. วิธีการเข้ารหัสข้อมูลเมื่อส่งข้อมูล ผ่าน WiFi ค. ระบบป้องกันไวรัสที่จะเข้ามาทำ อันตรายเรา ง. ระบบป้องกันการคัดลอกไฟล์ผิด ลิขสิทธิ์				
	24. ข้อใดไม่จัดเป็นมัลแวร์ ก. ไวรัส (Virus) ข. โทรจัน (Trojan Horse) ค. สบายแวร์ (Spyware) ง. แชร์แวร์ (Shareware)				
	25. การกระทำในข้อใด ที่ทำให้เสี่ยงต่อ การถูกขโมยข้อมูลมากที่สุด ก. กรอกข้อมูลหมายเลขบัตรเครดิต ผ่านทางเว็บไซต์ ข. ส่งรูปภาพให้เพื่อนทาง Facebook Messenger ค. ดาวโหลดแอปพลิเคชันที่รู้จักลงใน โทรศัพท์ ง. ส่งข้อมูลที่อยู่ให้ร้านค้าใน Instagram เพื่อส่งของที่สั่ง				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>26. เราจะทราบได้อย่างไรว่าเว็บไซต์ที่เรากำลังใช้งาน มีการเข้ารหัสข้อมูลเพื่อความปลอดภัยก่อนส่ง</p> <p>ก. บริษัทเจ้าของเว็บไซต์อยู่ในตลาดหุ้น</p> <p>ข. มีการแสดงรูปกุญแจ ตรงกลางหน้าจอ</p> <p>ค. มีการใช้ https ในการติดต่อ</p> <p>ง. ได้มีการประกาศรับรองจากหน่วยงานของรัฐที่เกี่ยวข้อง</p>				
	<p>27. เมื่อใช้ WiFi สาธารณะจะมีความเสี่ยงอย่างไร</p> <p>ก. ข้อมูลที่ส่งผ่าน WiFi ได้มีการเข้ารหัสไว้</p> <p>ข. เชื่อมต่อกับจุดกระจายสัญญาณอื่นๆ ได้ง่าย</p> <p>ค. มีการดักจับข้อมูล</p> <p>ง. สัญญาณ WiFi อาจจะไม่สม่ำเสมอหรือคงที่</p>				
3. ปฏิบัติตามขั้นตอนที่เหมาะสมเพื่อป้องกันและลดความเสี่ยงต่อการถูกภัยคุกคามได้	<p>28. คอมพิวเตอร์ของเรา เมื่อไม่ได้มีการใช้ เป็นระยะเวลาหนึ่ง เช่น ไปห้องน้ำ ควรทำอย่างไร</p> <p>ก. เปิดทิ้งไว้ เพราะคอมพิวเตอร์จะมีการล็อกอัตโนมัติ</p> <p>ข. Lock User เพื่อไม่ให้คนอื่นมาใช้</p>				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	ค. เรียกเพื่อน มานั่งเฝ้าในช่วงที่เราไป ห้องน้ำ ง. ปิดคอมพิวเตอร์ ถอดปลั๊ก				
	29. รหัสผ่าน (Password) แบบไหนที่เรา ควรตั้งเป็นรหัสผ่าน ก. 12345678 ข. 00000000 ค. AqKjc\$_43!O> ง. P@ssword				
	30. เมื่อเว็บไซต์มีการขอหมายเลขบัตร เครดิตของเรา เราต้องทำอะไร ก. รีบให้ข้อมูล เนื่องจากเป็นข้อมูล สำคัญ ข. ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของ เว็บไซต์ และการเข้ารหัสข้อมูล แล้วจึงให้ข้อมูล ค. แจ้งตำรวจ เพื่อดำเนินการจับกุม โดยทันที ง. เลิกใช้งานเว็บไซต์นั้น				
4. แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล					
1. ปฏิบัติตามหลัก มารยาทที่เป็นที่ยอมรับ ในสากลได้	31. เมื่อมีการติดต่อกับผู้อื่นทางออนไลน์ เราควรตั้งความคิดไว้อย่างไร ก. เราทำอะไรก็ได้ เพราะไม่มีใคร รู้ว่าเราเป็นใคร ข. ตระหนักว่าผู้那也是เป็นบุคคลจริงๆ ที่มีตัวตน มีจิตใจเหมือนเรา				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>ค. ปลดปล่อยความคิดได้เต็มที่ เพราะว่า เราไม่จำเป็นต้องเปิดเผย ตัว</p> <p>ง. สร้างตัวแทนเราขึ้นมาหลายตัว (Avatar) เพื่อใช้ในกรณีต่าง ๆ และ ปลอมเป็นหลายบุคคล</p>				
	<p>32. การกระทำใดจัดเป็นมารยาทที่ดีใน การใช้สื่อเครือข่ายสังคม</p> <p>ก. เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น</p> <p>ข. กล่าวโทษผู้อื่นในความผิดพลาด ของตนเอง</p> <p>ค. เรากำลังคุยกับคนที่ไม่รู้จักตัวตน ของเราในโลกออนไลน์ซึ่งสามารถ พูดคุยอย่างไรก็ได้</p> <p>ง. ใช้ Facebook ของเพื่อนโดยไม่ได้ รับอนุญาต</p>				
	<p>33. ข้อใดเป็นการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลในที่ สาธารณะอย่างมีมารยาท</p> <p>ก. ปิดเสียงโทรศัพท์ เมื่อต้องเข้า ประชุม โรงหนัง หรือห้องสมุด</p> <p>ข. พยายามเปิดเพลงให้เสียงดังที่สุด เพื่อที่ผู้อื่นจะได้ยินชัดเจน</p> <p>ค. พยายามคุยให้เสียงดังที่สุด เพื่อที่ คนอื่นจะได้ทราบว่าเรากำลังติด โทรศัพท์อยู่</p>				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	ง. พยายามใช้โทรศัพท์ระหว่างข้ามถนน หรือ ลงรถยนต์ เพื่อที่รถคันที่ขับตามมาจะได้ระวังเรา				
	<p>34. เมื่อมีการถ่ายทอดสดเหตุการณ์สำคัญระดับนานาชาติ ระหว่างชมการถ่ายทอดสด เราควรพิมพ์ข้อความแสดงความคิดเห็นหรือไม่อย่างไร</p> <p>ก. พยายามพิมพ์ข้อความให้มากที่สุด เพื่อให้คนอื่นเห็นข้อความเรา ไม่เห็นข้อความของคนอื่น</p> <p>ข. รับชมด้วยการไม่รบกวนหรือสร้าง ความวุ่นวายให้แก่ผู้อื่น</p> <p>ค. พยายามใช้คำไม่สุภาพ คำหยาบ เพื่อให้ผู้คนจากทั่วโลกให้ความสนใจ</p> <p>ง. พยายามส่งคำถามไปให้มากที่สุด เพื่อที่จะเป็นการมั่นใจว่าเราจะได้รับคำตอบ</p>				
	<p>35. การสนทนาบนเครือข่ายสังคมที่ดี ควรทำอย่างไร</p> <p>ก. ใช้ภาษาแบบง่ายๆ เป็นกันเอง</p> <p>ข. ใช้ข้อความยาวๆ ทำให้เข้าใจยาก</p> <p>ค. ใช้ข้อความเชิงบวกในการติดต่อสื่อสาร</p> <p>ง. ใช้ข้อความให้ร้ายคนอื่นในทางที่ผิด</p>				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
2. แยกแยะพฤติกรรมที่ จะสร้างความรำคาญให้ คนอื่นได้	<p>36. เมื่อเราโพสต์ข้อความผิดกฎของการ ใช้เครือข่ายสังคม จนทำให้เกิดความ เสียหายต่อตัวเองหรือผู้อื่น เราควรทำ อย่างไร</p> <p>ก. แสดงความรับผิดชอบ โดยการขอ โทษผู้ที่เสียหายต่อการกระทำของ ตนเอง</p> <p>ข. โพสต์ใน Facebook เพื่อให้ข้อมูล ที่ถูกต้อง</p> <p>ค. แต่งเรื่องโดยใช้เทคนิคการนำเสนอ พร้อมสร้างหลักฐานเท็จ เพื่อให้ คนอื่นเห็นใจ</p> <p>ง. หลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดความ เสียหายต่อตนเองและผู้อื่น</p>				
	<p>37. การกระทำใดสร้างความรำคาญให้ ผู้อื่นมากที่สุด</p> <p>ก. แบ่งปันข้อมูล ข่าวสารที่เป็น ประโยชน์ต่อผู้อื่น</p> <p>ข. ส่งโฆษณาชวนเชื่อไปยัง เพื่อนๆ ในโลกออนไลน์ ในลักษณะแชร์ ลูกโซ่</p> <p>ค. แสดงความคิดเห็นที่มีประโยชน์ต่อ ส่วนร่วม</p> <p>ง. แบ่งปันความรู้ที่ตนเองมีอยู่ให้กับ ผู้อื่น</p>				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>38. เมื่อมีปัญหาทะเลาะกับเพื่อน สิ่งใดที่ควรทำ</p> <p>ก. ระบายความในใจในสื่อออนไลน์ เช่น Facebook</p> <p>ข. ตั้งกระทู้ ถามใน Facebook ว่ามีใครเคยเจอเหตุการณ์เช่นนี้บ้าง หรือ เรียกร้องความสนใจ</p> <p>ค. นำข้อมูลส่วนตัวของเพื่อนมาเผยแพร่ เพื่อให้ผู้อื่นทราบถึงปัญหาของเรา</p> <p>ง. พูดคุยกับเพื่อนให้เข้าใจ โดยไม่ต้องโพสต์ลงในสื่อเครือข่ายสังคม</p>				
3. ปฏิบัติเมื่อโดนบุคคลอื่นสร้างความรำคาญได้อย่างเหมาะสม	<p>39. เมื่อเห็นผู้อื่น/เพื่อน โดนกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เราควรทำอย่างไร</p> <p>ก. ช่วยตอบโต้โดยตรงไปตรงมา เพื่อรักษาสติของเพื่อนเรา</p> <p>ข. ติดต่อเพื่อน เพื่อช่วยวางแผนการโต้กลับ</p> <p>ค. แจ้งผู้ปกครอง/ครอบครัว/ผู้รับผิดชอบระบบ ให้ดำเนินการจัดการปัญหา</p> <p>ง. ปลุกระดม ยุแหย่ เพื่อให้มีผู้เกิดอารมณ์ร่วมกับเหตุการณ์มากขึ้น</p>				
	40. ไซเบอร์ สต็อกกิ้ง (Cyber Stalking) ทำให้เกิดผลลัพธ์ข้อใดกับผู้ที่ถูกติดตาม				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	ก. ทำให้คนที่โดนเกาะติด เกิดความ รำคาญ/หวาดกลัว ข. ทำให้เรารู้การเคลื่อนไหวของคน อื่น ค. ทำให้เรามีเรื่องไปพูด/เล่าให้คนอื่น ฟังได้ ง. ทำให้เราเกิดการวิตกกังวล และเสีย สุขภาพจิต				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
CHULALONGKORN UNIVERSITY (.....)

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอย่างสูงที่กรุณาให้ข้อมูลและความคิดเห็น

อันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัย

ผู้วิจัย นางสาวจิตราภรณ์ ไกรวรรณ

ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ติดต่อผู้วิจัย jitraporn.kaiwan@gmail.com

โทร. 097-1349654

**แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ
แบบวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล**

ชื่อวิทยานิพนธ์ (ภาษาไทย)	การพัฒนาแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
ชื่อวิทยานิพนธ์ (ภาษาอังกฤษ)	Development of an Inquiry Blended Learning Model to Enhance Digital Etiquette Leadership for the Boy Scouts
เสนอโดย	นางสาวจิตราภรณ์ ไกรวรรณ
รหัสนิสิต	5983812127
ภาควิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย	
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปราวีณา สุวรรณณัฐโชติ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่มีต่อภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมที่แสดงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

ขอบเขตของการวิจัย

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ที่กำลังศึกษาอยู่ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกโรงเรียนแบบเจาะจงและสุ่มตัวอย่างลูกเสือในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอย่างง่ายได้ลูกเสือ จำนวน 64 คน ซึ่งหลักเกณฑ์ในการพิจารณาจะต้องเป็นโรงเรียนที่มีคุณสมบัติดังนี้ 1) เป็นโรงเรียนต้นแบบลูกเสือของสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ 2) เป็นโรงเรียนที่มีความเคลื่อนไหวของกิจกรรมลูกเสือเชิงประจักษ์อย่างต่อเนื่อง และ 3) เป็นโรงเรียนที่มีผู้กำกับลูกเสือดีเด่นเป็นระยะเวลาติดต่อกัน

นิยามเชิงทฤษฎี

1. มีความรับผิดชอบ หมายถึง มีความมุ่งมั่นในการทำงานโดยมีการวางแผนและปฏิบัติตามแผนการทำงาน รวมทั้งยอมรับผลจากการทำงานทั้งต่อตนเองและผู้อื่น

2. ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี หมายถึง เป็นแบบอย่างที่ดีของผู้อื่นทำให้ผู้อื่นเกิดความไว้วางใจ
3. มีจริยธรรม หมายถึง ยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้องชอบธรรม
4. คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล หมายถึง เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น
5. รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น หมายถึง รับฟังปัญหาผู้อื่น และให้ความช่วยเหลือด้วยความเต็มใจ

นิยามเชิงปฏิบัติการ

ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล หมายถึง พฤติกรรมของผู้นำที่แสดงออก โดยการประพฤติและปฏิบัติในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมอย่างมีมารยาทและเหมาะสม เพื่อเป็นแบบอย่างต่อผู้อื่น ซึ่งก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีและถูกต้องในสังคมดิจิทัล โดยมีองค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) มีความรับผิดชอบ 2) ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี 3) มีจริยธรรม 4) คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคลและ 5) รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น

องค์ประกอบภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลได้ 5 องค์ประกอบดังนี้

1. มีความรับผิดชอบ หมายถึง มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนในสื่อสังคมออนไลน์ โดยคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมที่เกิดจากการกระทำของตนเอง
2. ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี หมายถึง เป็นแบบอย่างที่ดีของผู้อื่น รู้จักกาลเทศะ ประพฤติตนอย่างเหมาะสมในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม
3. มีจริยธรรม หมายถึง ในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้องชอบธรรม ไม่ทำผิดกฎหมาย หรือผิดศีลธรรม มีวินัยตามกฎหมายกติกาที่วางไว้
4. คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล หมายถึง เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น คำนึงถึงความปลอดภัยทั้งต่อตนเองและผู้อื่นในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม
5. รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น หมายถึง การให้เกียรติและใช้ข้อความที่สุภาพในการสื่อสารกับผู้อื่นบนสื่อเครือข่ายสังคม และให้ความช่วยเหลือด้วยความเต็มใจ

คำชี้แจง : แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบว่าข้อคำถามแต่ละข้อมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์หรือไม่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- | | | |
|-------------|---------|--|
| ให้คะแนน +1 | หมายถึง | แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์/เนื้อหา |
| ให้คะแนน 0 | หมายถึง | ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์/เนื้อหา |
| ให้คะแนน -1 | หมายถึง | แน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์/เนื้อหา |

ข้อ	รายการ	5	4	3	2	1	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
							+1	0	-1	
14)	ลูกเสือไม่นำ หรือคัดลอกข้อมูลของผู้อื่น มาเป็นของตนเอง									
15)	ลูกเสือไม่กดไลค์ข้อมูลหรือแบ่งปันข้อมูล ที่ไม่เหมาะสม หลอกลวง หรือข้อมูล ที่ตรวจสอบข้อเท็จจริงไม่ได้									
4. คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล										
16)	ลูกเสือไม่นำข้อมูลของผู้อื่นมาเผยแพร่บนสื่อเครือข่ายสังคม โดยไม่ได้รับอนุญาต									
17)	ลูกเสือคำนึงอยู่เสมอว่าบุคคลในเครือข่ายสังคมเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริงๆ									
18)	ลูกเสือไม่สอบถามข้อมูลของผู้อื่นมากเกินไป เมื่อพูดคุยกับผู้อื่นบนสื่อเครือข่ายสังคม จนทำให้ผู้อื่นขาดความเป็นส่วนตัว									
19)	ลูกเสือไม่กล่าวให้ร้าย หรือกล่าวประทุษร้ายผู้อื่นบนสื่อเครือข่ายสังคม									
20)	ลูกเสือไม่ก่อกวนหรือสร้างความรำคาญต่อผู้อื่นเมื่อใช้สื่อเครือข่ายสังคม									
5. รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น										

ข้อ	รายการ	5	4	3	2	1	คะแนน ประเมิน จาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
							+1	0	-1	
21)	ลูกเสือแสดงความชื่นชมอย่างจริงใจ บนสื่อเครือข่ายสังคม เมื่อเห็นผู้อื่น ประสบความสำเร็จหรือทำความดี									
22)	ลูกเสือแสดงความคิดเห็นอย่าง สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น ในการใช้งานสื่อเครือข่ายสังคม									
23)	ลูกเสือแสดงความเห็นใจต่อเพื่อน เมื่อ เห็นเพื่อนโพสต์ข้อความที่ไม่สบายใจ บนเครือข่ายสังคม									
24)	ลูกเสือยอมรับ และเคารพในความคิด ของผู้อื่น เมื่อผู้อื่นโพสต์ข้อความต่างๆ บนสื่อเครือข่ายสังคม									
25)	ลูกเสือไม่เผยแพร่ข้อมูลล้อเลียน เหน็บแนม หรือกลั่นแกล้งผู้อื่นบน อินเทอร์เน็ต									

เกณฑ์การประเมิน

ระดับคะแนน	หมายถึง
5	ทำสิ่งนั้นมากที่สุด
4	ทำสิ่งนั้นมาก
3	ทำสิ่งนั้นปานกลาง
2	ทำสิ่งนั้นน้อย
1	ไม่เคยทำสิ่งนั้นเลย

ข้อเสนอแนะ

.....
.....

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
(.....)



ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอย่างสูงที่กรุณาให้ข้อมูลและความคิดเห็น

อันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัย

ผู้วิจัย นางสาวจิตราภรณ์ ไกรวรรณ

ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ติดต่อผู้วิจัย jitraporn.kaiwan@gmail.com

โทร. 097-1349654

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบประเมินดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือ
หลังจากเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน
เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

ชื่อวิทยานิพนธ์ (ภาษาไทย)	การพัฒนาแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำ ด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
ชื่อวิทยานิพนธ์ (ภาษาอังกฤษ)	Development of an Inquiry Blended Learning Model to Enhance Digital Etiquette Leadership for the Boy Scouts
เสนอโดย	นางสาวจิตรภรณ์ ไกรวรรณ
รหัสนิสิต	5983812127
ภาควิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปราวีณา สุวรรณณัฐโชติ
ปีการศึกษา	2560

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่มีต่อภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมที่แสดงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

ขอบเขตของการวิจัย

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ที่กำลังศึกษาอยู่ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกโรงเรียนแบบเจาะจงและสุ่มตัวอย่างลูกเสือในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอย่างง่ายได้ลูกเสือ จำนวน 64 คน

นิยามเชิงทฤษฎี

ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล หมายถึง การประพฤติและปฏิบัติตนเป็นผู้นำในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมอย่างมีมารยาทและเหมาะสม เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่น ซึ่งก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีและถูกต้องในสังคมดิจิทัล โดยมีองค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) มีความรับผิดชอบ 2) ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี 3) มีจริยธรรม 4) คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคลและ 5) รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น

1. มีความรับผิดชอบ หมายถึง มีความมุ่งมั่นในการทำงานโดยมีการวางแผนและปฏิบัติตามแผนการทำงาน รวมทั้งยอมรับผลจากการทำงานทั้งต่อตนเองและผู้อื่น
2. ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี หมายถึง เป็นแบบอย่างที่ดีของผู้อื่นทำให้ผู้อื่นเกิดความไว้วางใจ
3. มีจริยธรรม หมายถึง ยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้องชอบธรรม
4. คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล หมายถึง เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น
5. รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น หมายถึง รับฟังปัญหาผู้อื่น และให้ความช่วยเหลือด้วยความเต็มใจ

นิยามเชิงปฏิบัติการ

ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล หมายถึง พฤติกรรมของผู้นำที่แสดงออก โดยการประพฤติและปฏิบัติในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมอย่างมีมารยาทและเหมาะสม เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่น ซึ่งก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีและถูกต้องในสังคมดิจิทัล โดยมีองค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) มีความรับผิดชอบ 2) ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี 3) มีจริยธรรม 4) คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคลและ 5) รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น

องค์ประกอบภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลได้ 5 องค์ประกอบดังนี้

1. มีความรับผิดชอบ หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจ เอาใจใส่ ระมัดระวังต่อการกระทำของตนในสื่อสังคมออนไลน์ โดยคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมที่เกิดจากการกระทำของตนเอง
2. ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี หมายถึง พฤติกรรมการเป็นแบบอย่างที่ดีของผู้อื่น รู้จักกาลเทศะ ประพฤติตนอย่างเหมาะสมในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม
3. มีจริยธรรม หมายถึง พฤติกรรมในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้องชอบธรรม ไม่ทำผิดกฎหมาย หรือผิดศีลธรรม มีวินัยตามกฎกติกาที่วางไว้

4. คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล หมายถึง พฤติกรรมที่เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น
คำนึงถึงความปลอดภัยทั้งต่อตนเองและผู้อื่นในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม

5. รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น หมายถึง พฤติกรรมการให้เกียรติและเห็นคุณค่าผู้อื่น
ในการสื่อสารกับผู้อื่นบนสื่อเครือข่ายสังคม และให้ความช่วยเหลือด้วยความเต็มใจ

วัตถุประสงค์การประเมิน

เพื่อประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือ
หลังจาก เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทใน
สังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ และความคิดเห็นและพฤติกรรมหลังจากการเผยแพร่ความรู้ในเรื่อง
มารยาทในสังคมดิจิทัลว่าลูกเสือนั้นมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเป็นอย่างไร ตามความเห็น
ของผู้เชี่ยวชาญ ผลที่ได้จากการประเมินจะนำไปปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์ก่อนนำไปทดลอง
การเรียนการสอนจริง

คำชี้แจง : แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบว่าข้อคำถามแต่ละข้อ
มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์หรือไม่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์/เนื้อหา นั้น
- ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์/เนื้อหา นั้น
- ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์/เนื้อหา นั้น

รายละเอียด	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล				
1. เพศ <input type="checkbox"/> ชาย <input type="checkbox"/> หญิง				
2. ระดับชั้น <input type="checkbox"/> ม. 1 <input type="checkbox"/> ม.2 <input type="checkbox"/> ม.3				
ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นและพฤติกรรมหลังจากเรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ				
1. ลูกเสือนั้นมองความคิดในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล เปลี่ยนจากเดิมเป็นอย่างไร				
2. ลูกเสือนั้นมีพฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคมเป็นอย่างไร				
3. ลูกเสือนั้นยกตัวอย่างพฤติกรรมในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม ที่บ่งบอกว่าลูกเสือนั้นมีมารยาทในสังคมดิจิทัล				

ตอนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นและพฤติกรรมหลังจากที่ลูกเสือได้เผยแพร่ความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล				
1. ลูกเสือได้เผยแพร่และให้ความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล ไปยังผู้อื่นอย่างไรและด้วยวิธีการใดบ้าง				
2. ลูกเสือคิดว่าสิ่งที่ทำให้ลูกเสือมีความเป็นผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล จากการนำกิจกรรมไปเผยแพร่หรือขยายผลต่อผู้อื่นคืออะไร				
3. ผลจากกิจกรรมที่ลูกเสือได้เผยแพร่หรือขยายผลต่อทำให้ผู้อื่นมีมารยาทการใช้สื่อเครือข่ายสังคมเป็นอย่างไร				
4. ลูกเสียดังกล่าวอย่างการกระทำของลูกเสือที่บ่งบอกถึงการมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ที่นอกเหนือจากกิจกรรมการเผยแพร่ความรู้ (โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล)				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 (.....)
 CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอย่างสูงที่กรุณาให้ข้อมูลและความคิดเห็น

อันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัย

ผู้วิจัย นางสาวจิตราภรณ์ ไกรวรรณ

ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ติดต่อผู้วิจัย jitraporn.kaiwan@gmail.com

โทร. 097-1349654

**แบบประเมินดัชนีความสอดคล้องของแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้
ของลูกเสือด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน
เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ**

ชื่อวิทยานิพนธ์ (ภาษาไทย)	การพัฒนาแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำ ด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
ชื่อวิทยานิพนธ์ (ภาษาอังกฤษ)	Development of an Inquiry Blended Learning Model to Enhance Digital Etiquette Leadership for the Boy Scouts
เสนอโดย	นางสาวจิตราภรณ์ ไกรวรรณ
รหัสนิสิต	5983812127
ภาควิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปราวีณา สุวรรณณัฐโชติ
ปีการศึกษา	2560

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่มีต่อภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมที่แสดงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

ขอบเขตของการวิจัย

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ที่กำลังศึกษาอยู่ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกโรงเรียนแบบเจาะจงและสุ่มตัวอย่างลูกเสือในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอย่างง่ายได้ลูกเสือ จำนวน 64 คน

นิยามเชิงทฤษฎี

ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล หมายถึง การประพฤติและปฏิบัติตนเป็นผู้นำในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมอย่างมีมารยาทและเหมาะสม เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่น ซึ่งก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีและถูกต้องในสังคมดิจิทัล โดยมีองค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านมารยาทใน

สังคมดิจิทัล 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) มีความรับผิดชอบ 2) ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี 3) มีจริยธรรม 4) คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคลและ 5) รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น

1. มีความรับผิดชอบ หมายถึง มีความมุ่งมั่นในการทำงานโดยมีการวางแผนและปฏิบัติตามแผนการทำงาน รวมทั้งยอมรับผลจากการทำงานทั้งต่อตนเองและผู้อื่น

2. ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี หมายถึง เป็นแบบอย่างที่ดีของผู้อื่นทำให้ผู้อื่นเกิดความไว้วางใจ

3. มีจริยธรรม หมายถึง ยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้องชอบธรรม

4. คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล หมายถึง เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น

5. รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น หมายถึง รับฟังปัญหาผู้อื่น และให้ความช่วยเหลือด้วยความเต็มใจ

นิยามเชิงปฏิบัติการ

ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล หมายถึง พฤติกรรมของผู้นำที่แสดงออก โดยการประพฤติและปฏิบัติในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมอย่างมีมารยาทและเหมาะสม เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่น ซึ่งก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีและถูกต้องในสังคมดิจิทัล โดยมีองค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) มีความรับผิดชอบ 2) ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี 3) มีจริยธรรม 4) คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคลและ 5) รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น

องค์ประกอบภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลได้ 5 องค์ประกอบดังนี้

1. มีความรับผิดชอบ หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจ เอาใจใส่ รับผิดชอบต่อการกระทำของตนในสื่อสังคมออนไลน์ โดยคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมที่เกิดจากการกระทำของตนเอง

2. ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี หมายถึง พฤติกรรมการเป็นแบบอย่างที่ดีของผู้อื่น รู้จักกาลเทศะ ประพฤติตนอย่างเหมาะสมในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม

3. มีจริยธรรม หมายถึง พฤติกรรมในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้องชอบธรรม ไม่ทำผิดกฎหมาย หรือผิดศีลธรรม มีวินัยตามกฎหมายกติกาที่วางไว้

4. คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล หมายถึง พฤติกรรมที่เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น คำนึงถึงความปลอดภัยทั้งต่อตนเองและผู้อื่นในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม

5. รับฟังและเห็นคุณค่าของผู้อื่น หมายถึง พฤติกรรมการให้เกียรติและเห็นคุณค่าผู้อื่นในการสื่อสารกับผู้อื่นบนสื่อเครือข่ายสังคม และให้ความช่วยเหลือด้วยความเต็มใจ

วัตถุประสงค์การประเมิน

เพื่อประเมินความเหมาะสมของแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ผลที่ได้จากการประเมินจะนำไปปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์ก่อนนำไปทดลองการเรียนการสอนจริง

คำชี้แจง : แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบว่าข้อคำถามแต่ละข้อมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์หรือไม่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์/เนื้อหา นั้น
- ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์/เนื้อหา นั้น
- ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์/เนื้อหา นั้น

รายละเอียด	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
ตอนที่ 1 พฤติกรรมการเรียนรู้ของลูกเสือในเครื่องมือเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์				
1. ลูกเสือนีมีระยะเวลาการเข้าใช้ Google classroom อย่างสม่ำเสมอ				
2. ลูกเสือนีมีปฏิสัมพันธ์กับลูกเสือคนอื่นหรือหมู่อื่นใน Google classroom				
3. ลูกเสือนีมีส่วนร่วมการแสดงความคิดเห็นใน Google classroom				
4. ลูกเสือนีมีการพูดคุยกันในหมู่ผ่าน Google hangout				
5. ลูกเสือนีมีการตอบคำถามผ่าน Google classroom				
6. ลูกเสือนีมีการส่งงานผ่าน Google classroom ได้ตรงเวลา				
ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคมและพฤติกรรมที่แสดงถึงการมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล				
1. ลูกเสือนีมีความรับผิดชอบต่อการทำของตน โดยคำนึงถึงสิ่งที่จะโพสต์หรือแสดงความคิดเห็นในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม				

รายละเอียด	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
2. ลูกเสือปฏิบัติตนเป็นตัวอย่างที่ดี ตักเตือนเมื่อเห็นเพื่อน/ผู้อื่นกระทำการใดๆ ที่ไม่เหมาะสมในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม				
3. ลูกเสือเคารพกฎ กติกาที่ตั้งไว้ในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมร่วมกับผู้อื่น				
4. ลูกเสือคำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล คำนึงถึงความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่นในการใช้สื่อเครือข่ายสังคม				
5. ลูกเสือใช้คำพูดในสื่อเครือข่ายสังคมด้วยความสุภาพและเหมาะสม				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอย่างสูงที่กรุณาให้ข้อมูลและความคิดเห็น

อันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัย

ผู้วิจัย นางสาวจิตราภรณ์ ไกรวรรณ

ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ติดต่อผู้วิจัย jitraporn.kaiwan@gmail.com

โทร. 097-1349654

**ภาพรวมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบสืบสอบผสมผสาน
เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล**

<p>สัปดาห์ที่ 1 : เตรียมพร้อมก่อนเรียน</p> <p>1. แนะนำการใช้ Google for Education</p> <p>2. ทดสอบก่อนเรียน</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบบทดสอบด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล - แบบวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล 	<p>สัปดาห์ที่ 2 : แผนฯ การเรียนรู้ที่ 1,2 เรื่อง สิทธิและความรับผิดชอบ</p> <p>1. ชั้้นกำหนดปัญหา</p> <p>2. ชั้้นสำรวจและค้นหา</p> <p>3. ชั้้นอธิบายและลงข้อสรุป</p> <p>4. ชั้้นขยายความคิดและแสดงความคิดเห็น</p> <p>5. ชั้้นนำความรู้ไปใช้และถ่ายทอดความรู้</p> <p>6. ชั้้นนำเสนอผลงาน</p> <p>7. ชั้้นติดตามและประเมินผล</p>	<p>สัปดาห์ที่ 3 : แผนฯ การเรียนรู้ที่ 3,4 เรื่อง การสื่อสารในสังคมดิจิทัล</p> <p>1. ชั้้นกำหนดปัญหา</p> <p>2. ชั้้นสำรวจและค้นหา</p> <p>3. ชั้้นอธิบายและลงข้อสรุป</p> <p>4. ชั้้นขยายความคิดและแสดงความคิดเห็น</p> <p>5. ชั้้นนำความรู้ไปใช้และถ่ายทอดความรู้</p> <p>6. ชั้้นนำเสนอผลงาน</p> <p>7. ชั้้นติดตามและประเมินผล</p>
<p>สัปดาห์ที่ 4 : แผนฯ การเรียนรู้ที่ 5,6 เรื่อง ความปลอดภัยในสังคมดิจิทัล</p> <p>1. ชั้้นกำหนดปัญหา</p> <p>2. ชั้้นสำรวจและค้นหา</p> <p>3. ชั้้นอธิบายและลงข้อสรุป</p> <p>4. ชั้้นขยายความคิดและแสดงความคิดเห็น</p> <p>5. ชั้้นนำความรู้ไปใช้และถ่ายทอดความรู้</p> <p>6. ชั้้นนำเสนอผลงาน</p> <p>7. ชั้้นติดตามและประเมินผล</p>	<p>สัปดาห์ที่ 5 : แผนฯ การเรียนรู้ที่ 7,8 เรื่อง แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล</p> <p>1. ชั้้นกำหนดปัญหา</p> <p>2. ชั้้นสำรวจและค้นหา</p> <p>3. ชั้้นอธิบายและลงข้อสรุป</p> <p>4. ชั้้นขยายความคิดและแสดงความคิดเห็น</p> <p>5. ชั้้นนำความรู้ไปใช้และถ่ายทอดความรู้</p> <p>6. ชั้้นนำเสนอผลงาน</p> <p>7. ชั้้นติดตามและประเมินผล</p>	<p>สัปดาห์ที่ 6 : แผนการการเรียนรู้ที่ 9,10 เรื่อง โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล</p> <p>1. ชั้้นกำหนดปัญหา</p> <p>2. ชั้้นสำรวจและค้นหา</p> <p>3. ชั้้นอธิบายและลงข้อสรุป</p> <p>4. ชั้้นขยายความคิดและแสดงความคิดเห็น</p> <p>5. ชั้้นนำความรู้ไปใช้และถ่ายทอดความรู้</p>
<p>สัปดาห์ที่ 7 : แผนการเรียนรู้ที่ 10,11 เรื่อง โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล และความเป็นผู้นำ</p> <p>3. ชั้้นอธิบายและลงข้อสรุป</p> <p>4. ชั้้นขยายความคิดและแสดงความคิดเห็น</p> <p>5. ชั้้นนำความรู้ไปใช้และถ่ายทอดความรู้</p> <p>6. ชั้้นนำเสนอผลงาน</p> <p>7. ชั้้นติดตามและประเมินผล</p> <p>1. ชั้้นกำหนดปัญหา</p> <p>2. ชั้้นสำรวจและค้นหา</p> <p>3. ชั้้นอธิบายและลงข้อสรุป</p> <p>4. ชั้้นขยายความคิดและแสดงความคิดเห็น</p> <p>5. ชั้้นนำความรู้ไปใช้และถ่ายทอดความรู้</p> <p>6. ชั้้นนำเสนอผลงาน</p> <p>7. ชั้้นติดตามและประเมินผล</p>	<p>สัปดาห์ที่ 8 : แผนฯ การเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล</p> <p>3. ชั้้นอธิบายและลงข้อสรุป</p> <p>4. ชั้้นขยายความคิดและแสดงความคิดเห็น</p> <p>5. ชั้้นนำความรู้ไปใช้และถ่ายทอดความรู้</p> <p>6. ชั้้นนำเสนอผลงาน</p> <p>7. ชั้้นติดตามและประเมินผล</p>	<p>สัปดาห์ที่ 9 : แผนฯ การเรียนรู้ที่ 12 เรื่อง รายงานผลโครงการฯ</p> <p>6. ชั้้นนำเสนอผลงาน</p> <p>7. ชั้้นติดตามและประเมินผล</p> <p>(นำเสนอโครงการฯ หลังการเผยแพร่ความรู้)</p>
	<p>สัปดาห์ที่ 10 : ทดสอบหลังเรียน</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบบทดสอบด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล - แบบวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล 	<p>การเรียนในชั้นเรียน</p> <p>การเรียนออนไลน์</p>

**แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน
เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล**

สัปดาห์	วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	การจัดกิจกรรม	ขั้นตอนการเรียนรู้	เครื่องมือ
1	1. เข้าใจการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ 2. ใช้เครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ได้ 3. ประเมินความรู้ก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ	1. แบ่งหมู่ลูกเสือ หมู่ละ 8 คน 2. แนะนำการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน และขอบเขตเนื้อหาที่ใช้เรียน 3. ลูกเสือเข้าร่วมห้องเรียน Scout Family ทาง Google classroom 4. แนะนำเกี่ยวกับการใช้งาน Google for Education 5. ลูกเสือทำแบบทดสอบก่อนเรียน	offline	-	- Google classroom -แบบทดสอบ
2	1. ระบุสิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบ 2. บอกความแตกต่างในการกำหนดความเป็นส่วนตัวได้	1. ผู้สอนอธิบายเรื่อง “สิทธิและความรับผิดชอบ” 2. ลูกเสือตอบคำถาม โดยศึกษาข้อมูลเรื่อง “สิทธิและความรับผิดชอบ” จากแหล่งข้อมูล 3. ลูกเสือตอบคำถามตามข้อ 2 ลงใน Google Classroom	offline	1. ชั้นกำหนดปัญหา 2. ชั้นสำรวจและค้นหา 3. ชั้นอธิบายและลงข้อสรุป	- Google Classroom - สื่อการเรียนรู้ - แหล่งข้อมูล
2	3. แยกแยะได้ว่าข้อความและการกระทำชนิดไหนเป็นการละเมิดสิทธิผู้อื่นหรือหมิ่นประมาท 4. อธิบายความรับผิดชอบต่อสังคมดิจิทัลใน	4. ลูกเสือนำคำตอบที่ได้พูดคุยกับเพื่อนในหมู่ ผ่านทาง Facebook Messenger 5. ลูกเสียบันทึกข้อมูล ผ่าน Google Classroom 6. นายหมุ่นำข้อสรุปที่ได้จากการแสดงความคิดเห็นของสมาชิกลงใน Google Classroom	online	4. ชั้นขยายความคิดและแสดงความคิดเห็น 5. ชั้นนำความรู้ไปใช้และ	- Google Classroom - Facebook Messenger

สัปดาห์	วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	การจัดกิจกรรม	ขั้นตอนการเรียนรู้	เครื่องมือ
	ฐานะพลเมือง ดิจิทัลได้	7. ผู้สอนติดตามและประเมินผลการ ทำงานของลูกเสือจากเครื่องมือเรียนรู้ ร่วมกันออนไลน์		ถ่ายทอด ความรู้ 6. ชั้น นำเสนอ ผลงาน 7. ชั้น ติดตาม และ ประเมินผล	
3	1. เลือกใช้สื่อและ เครื่องมือทาง ดิจิทัลให้เหมาะสม กับประเภทการใช้ งานได้ 2. วิเคราะห์ความ เสี่ยง การป้องกัน และการรับมือกับ บุคคลที่รู้จักเฉพาะ ทางอินเทอร์เน็ตได้	1. ผู้สอนอธิบายเรื่อง “การสื่อสาร ในสังคมดิจิทัล” 2. ลูกเสือตอบคำถาม โดยศึกษา ข้อมูลเรื่อง “การสื่อสารในสังคม ดิจิทัล” จากแหล่งข้อมูล 3. ลูกเสือตอบคำถามตามข้อ 2 ลง ใน Google Classroom	offline	1. ชั้น กำหนด ปัญหา 2. ชั้น สำรวจและ ค้นหา 3. ชั้น อธิบาย และลง ข้อสรุป	- Google Classroom - สื่อการ เรียนรู้ - แหล่งข้อมูล
3	3. ใช้ภาษา สื่อ ภาพ สื่อเสียง สื่อ วิดีโอ ทางออนไลน์ อย่างสร้างสรรค์ ชัดเจนและเคารพ ผู้อื่น 4. แยกข้อเท็จจริง (Fact) ออกจาก ความคิดเห็นได้ (Opinion) ได้	4. ลูกเสือนำคำตอบที่ได้พูดคุยกับ เพื่อนในหมู่ ผ่านทาง Facebook Messenger 5. ลูกเสียบันทึกข้อมูล ผ่าน Google Classroom 6. นายหมุ่นำข้อสรุปที่ได้จากการ แสดงความคิดเห็นของสมาชิกลงใน Google Classroom 7. ผู้สอนติดตามและประเมินผลการ ทำงานของลูกเสือจากเครื่องมือเรียนรู้ ร่วมกันออนไลน์	online	4. ชั้น ขยาย ความคิด และแสดง ความ คิดเห็น 5. ชั้นนำ ความรู้ไป ใช้และ ถ่ายทอด ความรู้	- Google Classroom - Facebook Messenger

สัปดาห์	วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	การจัดกิจกรรม	ขั้นตอนการเรียนรู้	เครื่องมือ
				6. ชั้น นำเสนอ ผลงาน 7. ชั้น ติดตาม และ ประเมินผล	
4	1. ประเมินได้ว่าการกระทำใดเป็นการเสี่ยงต่อความมั่งคั่ง เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว และทิ้งร่องรอยดิจิทัล 2. ประเมินได้ว่าการกระทำใดเป็นการหลอกลวง จู่โจมซึ่งจะเป็นภัยต่อเราได้	1. ผู้สอนอธิบายเรื่อง “ความปลอดภัยในสังคมดิจิทัล” 2. ลูกเสือตอบคำถาม โดยศึกษาข้อมูลเรื่อง “ความปลอดภัยในสังคมดิจิทัล” จากแหล่งข้อมูล 3. ลูกเสือตอบคำถามตามข้อ 2 ลงใน Google Classroom	offline	1. ชั้น กำหนด ปัญหา 2. ชั้น สำรวจและ ค้นหา 3. ชั้น อธิบาย และลง ข้อสรุป	- Google Classroom - สื่อการเรียนรู้ - แหล่งข้อมูล
4	3. ปฏิบัติตามขั้นตอนที่เหมาะสมเพื่อป้องกัน และลดความเสี่ยงต่อการถูกภัยคุกคามได้	4. ลูกเสือนำคำตอบที่ได้พูดคุยกับเพื่อนในหมู่ ผ่านทาง Facebook Messenger 5. ลูกเสือบันทึกข้อมูล ผ่าน Google Classroom 6. นายหมุ่นำข้อสรุปที่ได้จากการแสดงความคิดเห็นของสมาชิกลงใน Google Classroom 7. ผู้สอนติดตามและประเมินผลการทำงานของลูกเสือจากเครื่องมือเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์	online	4. ชั้น ขยาย ความคิด และแสดง ความคิด เห็น 5. ชั้นนำ ความรู้ไป ใช้และ ถ่ายทอด ความรู้ 6. ชั้น นำเสนอ ผลงาน	- Google Classroom - Facebook Messenger

สัปดาห์	วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	การจัดกิจกรรม	ขั้นตอนการเรียนรู้	เครื่องมือ
				7. ขั้นติดตามและประเมินผล	
5	1. ปฏิบัติตามหลักมารยาทที่เป็นที่ยอมรับในสากลได้ 2. แยกแยะพฤติกรรมที่จะสร้างความรำคาญให้ผู้อื่นได้	1. ผู้สอนอธิบายเรื่อง “แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล” 2. ลูกเสื่อตอบคำถาม โดยศึกษาข้อมูลเรื่อง “แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล” จากแหล่งข้อมูล 3. ลูกเสื่อตอบคำถามตามข้อ 2 ลงใน Google Classroom	offline	1. ขั้นกำหนดปัญหา 2. ขั้นสำรวจและค้นหา 3. ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป	- Google Classroom - สื่อการเรียนรู้ - แหล่งข้อมูล
5	3. ปฏิบัติตนได้อย่างเหมาะสมเมื่อได้รับความรำคาญจากผู้อื่น	4. ลูกเสื่อนำคำตอบที่ได้พูดคุยกับเพื่อนในหมู่ ผ่านทาง Facebook Messenger 5. ลูกเสื่อบันทึกข้อมูล ผ่าน Google Classroom 6. นายหมุ่นำข้อสรุปที่ได้จากการแสดงความคิดเห็นของสมาชิกลงใน Google Classroom 7. ผู้สอนติดตามและประเมินผลการทำงานของลูกเสื่อจากเครื่องมือเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์	online	4. ขั้นขยายความคิดและแสดงความคิดเห็น 5. ขั้นนำความรู้ไปใช้และถ่ายทอดความรู้ 6. ขั้นนำเสนอผลงาน 7. ขั้นติดตามและประเมินผล	- Google Classroom - Facebook Messenger

สัปดาห์	วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	การจัดกิจกรรม	ขั้นตอนการเรียนรู้	เครื่องมือ
6	1. บอกความหมายและความสำคัญของการเผยแพร่ความรู้ได้ 2. ออกแบบและผลิตสื่อ และนำไปใช้เผยแพร่ความรู้ได้	1. ลูกเสือร่วมกันอภิปรายบอกความหมายและความสำคัญของการเผยแพร่ความรู้ 2. ผู้สอนมอบหมายงานให้ลูกเสือจัดทำสื่อ เพื่อเผยแพร่ความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล ภายใต้โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล	offline	1. ขั้นกำหนดปัญหา 2. ขั้นสำรวจและค้นหา	- Google Classroom - Facebook Messenger
6	3. ลูกเสือสามารถเผยแพร่ความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลไปสู่ผู้อื่นได้	3. ลูกเสือแต่ละหมู่ดำเนินการจัดทำสื่อเพื่อเผยแพร่ความรู้ โดยพูดคุยผ่านทาง Facebook Messenger 4. นายหมู่แต่ละหมู่นำเสนอผลงาน (ก่อนเผยแพร่ความรู้) เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันกับลูกเสือหมู่อื่น ผ่านทาง Google Classroom 5. ลูกเสือนำผลงานไปเผยแพร่ทางออนไลน์หรือช่องทางต่างๆ 6. นายหมู่แต่ละหมู่รายงานผลการดำเนินงานเป็นระยะ ผ่านทาง Facebook Messenger 7. ผู้สอนแสดงความคิดเห็นจากรายงานผล	offline online	3. ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป 4. ขั้นขยายความคิดและแสดงความคิดเห็น 5. ขั้นนำความรู้ไปใช้และถ่ายทอดความรู้ 6. ขั้นนำเสนอผลงาน 7. ขั้นติดตามและประเมินผล	- Google Classroom - Facebook Messenger
7	1. บอกคุณสมบัตินำดีของผู้บังคับ	1. ผู้สอนอธิบายเรื่อง “ความเป็นผู้นำ”	offline	1. ขั้นกำหนดปัญหา	-

สัปดาห์	วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	การจัดกิจกรรม	ขั้นตอนการเรียนรู้	เครื่องมือ
	<p>มารยาทในสังคมดิจิทัลได้</p> <p>2. นำความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลไปเป็นแบบอย่างแก่ผู้อื่นได้</p> <p>3. พัฒนาบุคลิกภาพของตนเองให้เป็นผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล</p>	<p>2. ลูกเสื้หาคำตอบเรื่องคุณสมบัติที่ดีของผู้นำด้านมารยาทในสังคมต้องมีอะไรบ้าง</p> <p>3. ลูกเสื้บันทึกคำตอบที่ได้</p> <p>4. ลูกเสื้สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นคำตอบกับเพื่อนในหมู่</p> <p>5. ลูกเสื้แต่ละหมู่สรุปข้อมูลที่ได้หลังจากแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>6. นายหมู่ นำข้อสรุปที่ได้จากการแสดงความคิดเห็นของสมาชิกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน</p> <p>7. ผู้สอนสรุปเรื่อง “คุณสมบัติของผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล” และประเมินผล</p>		<p>2. ชั้นสำรวจและค้นหา</p> <p>3. ชั้นอธิบายและลงข้อสรุป</p> <p>4. ชั้นขยายความคิดและแสดงความคิดเห็น</p> <p>5. ช้้นนำความรู้ไปใช้และถ่ายทอดความรู้</p> <p>6. ช้้นนำเสนอผลงาน</p> <p>7. ช้้นติดตามและประเมินผล</p>	
8	<p>1. ลูกเสื้สามารถเผยแพร่ความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลไปสู่ผู้อื่นได้</p>	<p>1.ลูกเสื้แต่ละหมู่ดำเนินการจัดทำสื่อเพื่อเผยแพร่ความรู้ โดยพูดคุยผ่านทาง Facebook Messenger</p> <p>2. นายหมู่แต่ละหมู่ นำเสนอผลงาน (ก่อนเผยแพร่ความรู้) เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันกับลูกเสื้หมู่อื่น ผ่านทาง Google Classroom</p>	<p>offline</p> <p>online</p>	<p>3. ชั้นอธิบายและลงข้อสรุป</p> <p>4. ชั้นขยายความคิดและแสดง</p>	<p>- Google Classroom</p> <p>- Facebook Messenger</p>

สัปดาห์	วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนรู้	การจัดกิจกรรม	ขั้นตอนการเรียนรู้	เครื่องมือ
		3. ลูกเสือนำผลงานไปเผยแพร่ทางออนไลน์หรือช่องทางต่างๆ 4. นายหมู่แต่ละหมู่รายงานผลการดำเนินงานเป็นระยะ ผ่านทาง Facebook Messenger 5. ผู้สอนแสดงความคิดเห็นจากการรายงานผล		ความคิดเห็น 5. ช้้นนำความรู้ไปใช้และถ่ายทอดความรู้ 6. ช้้นนำเสนอผลงาน 7. ช้้นติดตามและประเมินผล	
9	1. ติดตามและประเมินผลสิ่งทีผู้เรียนได้เรียนรู้จากรูปแบบการเรียนรู้ฯ	1. แต่ละหมู่รายงานผลงานจากการดำเนินโครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล 3. ผู้สอนและเพื่อนๆ ลูกเสือแสดงความคิดเห็น	offline	6. ช้้นนำเสนอผลงาน 7. ช้้นติดตามและประเมินผล	- Power point
10	1. ประเมินความรู้หลังการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ฯ 2. สอบถามความคิดเห็นและพฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล	1. ทำแบบทดสอบหลังเรียน 2. ทำการสัมภาษณ์และสอบถามความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล	offline	7. ช้้นติดตามและประเมินผล	-แบบทดสอบ -แบบสอบถาม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

วิชา ผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

เวลา 15 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สิทธิและความรับผิดชอบ

เวลา 50 นาที

1. สาระสำคัญ

สิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบเมื่อใช้สิทธินั้นบนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัลในฐานะเป็นประชากรของสังคมในระดับต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นระดับชุมชน ระดับประเทศ ระดับโลก โดยความรับผิดชอบนี้รวมถึงความรับผิดชอบต่อตัวเอง และความรับผิดชอบต่อสังคม ทั้งผลกระทบที่เกิดจากการกระทำและทางกฎหมายด้วยการใช้สิทธิ เสรีภาพอย่างถูกต้อง ทำให้การอยู่ร่วมกันในสังคมเดียวกันเกิดความสงบสุข ไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรมของสังคม

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ลูกเสือสามารถ

- 2.1 ระบุสิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบ
- 2.2 บอกความแตกต่างในการกำหนดความเป็นส่วนตัวได้
- 2.3 แยกแยะได้ว่าข้อความและการกระทำชนิดไหน เป็นการละเมิดสิทธิผู้อื่นหรือหมิ่นประมาท
- 2.4 อธิบายความรับผิดชอบต่อสังคมดิจิทัลในฐานะพลเมืองดิจิทัลได้

3. ขอบข่ายรายวิชา

- 3.1 สิทธิ ความเป็นส่วนตัว ความเป็นสาธารณะของสื่อออนไลน์ ข้อมูลส่วนตัว
- 3.2 ความรับผิดชอบ การใช้งานข้อมูลของผู้อื่น การเผยแพร่ของข้อมูล การดูถูก หมิ่นประมาท

4. กิจกรรม

CHULALONGKORN UNIVERSITY

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นกำหนดปัญหา (ในชั้นเรียน)

ผู้กำกับลูกเสืออธิบายเรื่อง “สิทธิและความรับผิดชอบ”

2. ขั้นสำรวจและค้นหา (ในชั้นเรียน)

ลูกเสือตอบคำถามต่อไปนี้ โดยศึกษาข้อมูลเรื่อง “สิทธิและความรับผิดชอบ” จากแหล่งข้อมูลเพิ่มเติม

- 1) ลูกเสือคิดว่าอะไรคือความเป็นส่วนตัว (Privacy) พื้นที่สาธารณะ (Public) และพื้นที่ส่วนตัว (Private)
- 2) ลูกเสือคิดว่ากรกระทำใดที่เข้าข่ายละเมิดสิทธิผู้อื่น หมิ่นประมาท หรือ ผิดกฎหมายในสื่อเครือข่ายสังคม

3) ลูกเสือคิดว่าความรับผิดชอบที่ลูกเสือควรกระทำเมื่อติดต่อสื่อสารในสื่อเครือข่ายสังคมมีอะไรบ้าง

3. ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (ในชั้นเรียน)

ลูกเสือตอบคำถามตามข้อ 2 ลงใน Google classroom ในหัวข้อ สิทธิและความรับผิดชอบ

5. สื่อ/แหล่งความรู้

- วิดีโอเรื่องสิทธิและความรับผิดชอบ จาก
<https://www.youtube.com/watch?v=N7GxteTF25s>
- เอกสารประกอบการสอนเรื่อง “สิทธิและความรับผิดชอบ”
- แหล่งข้อมูลเพิ่มเติมในเรื่อง “สิทธิและความรับผิดชอบ”
- Computer หรือ Smartphone

6. การวัดผลและประเมินผล

วิธีการวัด/สิ่งที่วัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การวัด
การประเมินการทำงานร่วมกันและการนำเสนอผลงาน	แบบสังเกตพฤติกรรม	-ลูกเสือทุกคนให้ความสนใจและมีส่วนร่วมในการประชุม หมุ่ย่อยทาง Google Hangout และผ่านเกณฑ์ประเมินตามแบบสังเกตพฤติกรรม -ลูกเสือแต่ละหมุ่นำเสนอผลงานได้ถูกต้อง

ใบงาน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สิทธิและความรับผิดชอบ

ให้ลูกเสือตอบคำถามเรื่อง “สิทธิและความรับผิดชอบ” ดังนี้

- 1) ลูกเสือคิดว่าอะไรคือความเป็นส่วนตัว (Privacy) พื้นที่สาธารณะ (Public) และพื้นที่ส่วนตัว (Private)
- 2) ลูกเสือคิดว่ากรกระทำใดที่เข้าข่ายละเมิดสิทธิผู้อื่น หมิ่นประมาท หรือ ผิดกฎหมายในสื่อเครือข่ายสังคม
- 3) ลูกเสือคิดว่าความรับผิดชอบที่ลูกเสือควรกระทำเมื่อติดต่อสื่อสารในสื่อเครือข่ายสังคมมีอะไรบ้าง

จากนั้นบันทึกคำตอบลงใน Google classroom ในหัวข้อ สิทธิและความรับผิดชอบ



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

วิชา ผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

เวลา 15 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สิทธิและความรับผิดชอบ

เวลา 50 นาที

1. สาระสำคัญ

สิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบเมื่อใช้สิทธินั้นบนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัลในฐานะเป็นประชากรของสังคมในระดับต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นระดับชุมชน ระดับประเทศ ระดับโลก โดยความรับผิดชอบนี้รวมถึงความรับผิดชอบต่อตัวเอง และความรับผิดชอบต่อสังคม ทั้งผลกระทบที่เกิดจากการกระทำและทางกฎหมายด้วยการใช้สิทธิ เสรีภาพอย่างถูกต้อง ทำให้การอยู่ร่วมกันในสังคมเดียวกันเกิดความสงบสุข ไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรมของสังคม

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ลูกเสือสามารถ

- 2.1 ระบุสิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบ
- 2.2 บอกความแตกต่างในการกำหนดความเป็นส่วนตัวได้
- 2.3 แยกแยะได้ว่าข้อความและการกระทำชนิดไหน เป็นการละเมิดสิทธิผู้อื่นหรือหมิ่นประมาท
- 2.4 อธิบายความรับผิดชอบต่อสังคมดิจิทัลในฐานะพลเมืองดิจิทัลได้

3. ขอบข่ายรายวิชา

- 3.1 สิทธิ ความเป็นส่วนตัว ความเป็นสาธารณะของสื่อออนไลน์ ข้อมูลส่วนตัว
- 3.2 ความรับผิดชอบ การใช้งานข้อมูลของผู้อื่น การเผยแพร่ของข้อมูล การดูถูก หมิ่นประมาท

4. กิจกรรม

CHULALONGKORN UNIVERSITY กระบวนการจัดการเรียนรู้

4. ขั้นขยายความคิดและแสดงความคิดเห็น (ออนไลน์)

ลูกเสือนำคำตอบที่ได้ในแต่ละข้อไปพูดคุยกับเพื่อนในหมู่ ผ่านทาง Facebook Messenger ของหมู่ตนเอง เพื่อร่วมกันวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็น

5. ขั้นนำความรู้ไปใช้และถ่ายทอดความรู้ (ออนไลน์)

ลูกเสือบันทึกข้อมูลหลังจากที่ได้ขยายความคิดและแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในหมู่ว่าหลังจากที่ได้เรียนเรื่อง “สิทธิและความรับผิดชอบ” ลูกเสือได้รับความรู้อะไรบ้าง และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้อย่างไรผ่าน Google classroom ในหัวข้อ สิทธิและความรับผิดชอบ

6. ชั้นนำเสนอผลงาน (ออนไลน์)

- 1) นายหมู่ทุกหมู่ นำข้อสรุปที่ได้จากการวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นของสมาชิกจาก
- ข้อ 4 ไปตอบคำถามลงใน Google classroom ในหัวข้อ สิทธิและความรับผิดชอบ
- 2) ผู้กำกับลูกเสือแสดงความคิดเห็นและอธิบายเพิ่มเติมจากการตอบคำถามของแต่ละหมู่ ใน เรื่อง “สิทธิและความรับผิดชอบ”

7. ขั้นติดตามและประเมินผล (ออนไลน์)

- 1) ผู้กำกับลูกเสือติดตามและประเมินผลการทำงานของลูกเสือโดยประเมินจาก Google hangouts ของแต่ละหมู่

5. สื่อ/แหล่งความรู้

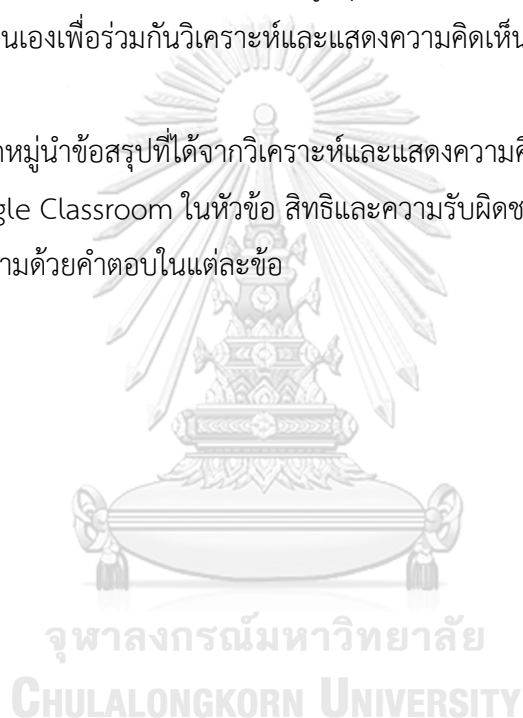
- วิดีโอเรื่องสิทธิและความรับผิดชอบ จาก <https://www.youtube.com/watch?v=N7GxteTF25s>
- เอกสารประกอบการสอนเรื่อง “สิทธิและความรับผิดชอบ”
- แหล่งข้อมูลเพิ่มเติมในเรื่อง “สิทธิและความรับผิดชอบ”
- Computer หรือ Smartphone

6. การวัดผลและประเมินผล

วิธีการวัด/สิ่งที่วัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การวัด
การประเมินการทำงานร่วมกัน และการนำเสนอผลงาน	แบบสังเกตพฤติกรรม	-ลูกเสือทุกคนให้ความสนใจ และมีส่วนร่วมในการประชุม หมู่ย่อยทาง Google hangouts และผ่านเกณฑ์ ประเมินตามแบบสังเกต พฤติกรรม -ลูกเสือแต่ละหมู่ นำเสนอ ผลงานได้ถูกต้อง

ใบงาน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สิทธิและความรับผิดชอบ

1. จากใบงาน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เมื่อลูกเสือบันทึกคำตอบ ลงใน Google classroom
ในหัวข้อ สิทธิและความรับผิดชอบ
2. ให้ลูกเสือนำคำตอบที่ได้ในแต่ละข้อไปพูดคุยกับเพื่อนในหมู่ ผ่านทาง Facebook Messenger ของหมู่ตนเองเพื่อร่วมกันวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็น
3. นายหมู่ทุกหมู่ นำข้อสรุปที่ได้จากวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นของสมาชิก มาตอบคำถาม 3 ข้อใน Google Classroom ในหัวข้อ สิทธิและความรับผิดชอบ โดยให้ใส่ Scout group... (หมู่ของตัวเอง) และตามด้วยคำตอบในแต่ละข้อ



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

วิชา ผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

เวลา 15 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล

เวลา 50 นาที

1. สาระสำคัญ

การเผยแพร่ความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลถือว่าเป็นหัวใจของผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล เพื่อเป็นการให้ความรู้และมีส่วนร่วมในการส่งเสริมให้ผู้อื่นมีมารยาทในสังคมดิจิทัลเพิ่มขึ้น ดังนั้นผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลที่ดีจึงต้องเรียนรู้หลักและวิธีการจัดทำสื่อ เพื่อเผยแพร่ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถเผยแพร่ให้ความรู้แก่ผู้อื่นได้ด้วย

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ลูกเสือสามารถ

- 2.1 บอกความหมายและความสำคัญของการเผยแพร่ความรู้ได้
- 2.2 ออกแบบและผลิตสื่อ และนำไปใช้เผยแพร่ความรู้ได้
- 2.3 แนะนำการผลิต และการใช้สื่อแก่เครือข่ายได้

3. ขอบข่ายรายวิชา

- 3.1 ความหมายและความสำคัญของการเผยแพร่ความรู้
- 3.2 หลักและวิธีการจัดทำสื่อเพื่อเผยแพร่ความรู้

4. กิจกรรม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY

1. ขั้นกำหนดปัญหา

ผู้กำกับลูกเสือนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการซักถามพื้นฐานความรู้ในเรื่องการเผยแพร่ความรู้ โดยร่วมอภิปรายบอกความหมายและความสำคัญของการเผยแพร่ความรู้

2. ขั้นสำรวจและค้นหา

ผู้กำกับลูกเสือมอบหมายงานให้ลูกเสือแต่ละหมู่ช่วยกันคิดออกแบบจัดทำสื่อ เพื่อเผยแพร่ความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลโดยเผยแพร่ทางออนไลน์ หรือช่องทางต่างๆ ภายใต้โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล โดยผู้กำกับลูกเสือให้คำแนะนำในการจัดทำสื่อแก่ลูกเสือเป็นรายหมู่

5. สื่อ/แหล่งความรู้

- ใบความรู้
- สื่อ Power point ประกอบบทเรียน
- แหล่งเรียนรู้ทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์

6. การวัดผลและประเมินผล

วิธีการวัด/สิ่งที่วัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การวัด
การประเมินการทำงานร่วมกัน และการนำเสนอผลงาน	แบบสังเกตพฤติกรรม	- ลูกเสือทุกคนให้ความสนใจ และมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ กิจกรรมตามใบงานและผ่าน เกณฑ์ประเมินตามแบบ สังเกตพฤติกรรม - ลูกเสือแต่ละหมู่ นำเสนอ ผลงานได้ถูกต้อง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

วิชา ผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

เวลา 15 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล

เวลา 100 นาที

1. สาระสำคัญ

การเผยแพร่ความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลถือว่าเป็นหัวใจของผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล เพื่อเป็นการให้ความรู้และมีส่วนร่วมในการส่งเสริมให้ผู้อื่นมีมารยาทในสังคมดิจิทัลเพิ่มขึ้น ดังนั้นผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลที่ดีจึงต้องเรียนรู้หลักและวิธีการจัดทำสื่อ เพื่อเผยแพร่ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถเผยแพร่ให้ความรู้แก่ผู้อื่นได้ด้วย

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ลูกเสือสามารถ

- 2.1 บอกความหมายและความสำคัญของการเผยแพร่ความรู้ได้
- 2.2 ออกแบบและผลิตสื่อ และนำไปใช้เผยแพร่ความรู้ได้
- 2.3 แนะนำการผลิต และการใช้สื่อแก่เครือข่ายได้

3. ขอบข่ายรายวิชา

- 3.1 ความหมายและความสำคัญของการเผยแพร่ความรู้
- 3.2 หลักและวิธีการจัดทำสื่อเพื่อเผยแพร่ความรู้

4. กิจกรรม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
จุฬา กระบวนการจัดการเรียนรู้
 CHULALONGKORN UNIVERSITY

3. ชั้นอธิบายและลงข้อสรุป (ออนไลน์)

ลูกเสือแต่ละหมู่ดำเนินการจัดทำสื่อเพื่อเผยแพร่ความรู้ตามข้อ 2 ตามที่ได้รับคำแนะนำจากผู้กำกับลูกเสือ

4. ชั้นขยายความคิดและแสดงความคิดเห็น (ออนไลน์)

1. นายหมู่แต่ละหมู่นำเสนอผลงาน (ก่อนเผยแพร่ความรู้) ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล ภายใต้โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันกับลูกเสือหมู่อื่น
2. ผู้กำกับลูกเสืออธิบายและลูกเสือหมู่อื่นให้ข้อเสนอแนะและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

5. ชั้นนำความรู้ไปใช้และถ่ายทอดความรู้ (ออนไลน์)

1. ลูกเสือแก้ไขผลงานหลังจากที่ได้รับคำแนะนำ ข้อคิดเห็นจากผู้กำกับลูกเสือหรือลูกเสือหมู่อื่น

2. ลูกเสื่อนำผลงานไปเผยแพร่ทางออนไลน์หรือช่องทางต่างๆ

6. ชั้นนำเสนอผลงาน (ในชั้นเรียนและออนไลน์)

1. นายหมู่แต่ละหมู่รายงานผลการดำเนินงานหลังจากที่ได้เผยแพร่ความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล ภายใต้โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล

7. ขั้นติดตามและประเมินผล (ในชั้นเรียนและออนไลน์)

1. ผู้กำกับลูกเสือลูกเสือและเพื่อนลูกเสือแสดงความคิดเห็นจากนำเสนอของลูกเสือแต่ละหมู่ตามข้อ 6

2. ผู้กำกับลูกเสือลูกเสือติดตามและประเมินผลการทำงานของลูกเสือโดยประเมินจาก Google hangouts ของแต่ละหมู่ และแบบสอบถามความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือหลังจากที่ได้เผยแพร่ความรู้

5. สื่อ/แหล่งความรู้

- ใบความรู้
- สื่อ Power point ประกอบบทเรียน
- แหล่งเรียนรู้ทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์

6. การวัดผลและประเมินผล

วิธีการวัด/สิ่งที่วัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การวัด
การประเมินการทำงานร่วมกันและการนำเสนอผลงาน	แบบสังเกตพฤติกรรม	-ลูกเสือทุกคนให้ความสนใจและมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมตามใบงานและผ่านเกณฑ์ประเมินตามแบบสังเกตพฤติกรรม -ลูกเสือแต่ละหมู่นำเสนอผลงานได้ถูกต้อง
ความคิดเห็นและพฤติกรรมของลูกเสือหลังการที่ได้เผยแพร่ความรู้	แบบสอบถาม	-ลูกเสือแสดงความคิดเห็นและมีพฤติกรรมในด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลดีขึ้น

ใบงาน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10
เรื่อง โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล

ให้หมู่ลูกเสือของท่านร่วมกันออกแบบจัดทำสื่อ เพื่อเผยแพร่ความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลภายใต้โครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล โดยเผยแพร่ทางออนไลน์ หรือช่องทางต่างๆ



โครงสร้างเนื้อหาวิชาในเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ : Google classroom

The screenshot displays a Google Classroom interface for a course titled 'Scout Digital Scout'. The left sidebar, highlighted with a red box, lists the course structure from Week 1 to Week 10. The main content area shows the following details:

- Week 1 : เตรียมความพร้อมก่อนเรียน (ในชั้นเรียน) :**
 - 1. ทศคุณเปลี่ยนความคิดเห็นประเด็นคำถามเรื่อง ... (ครบกำหนด 27 พ.ย. 2019)
 - 2. สาคัด และทดลองใช้ Google for Education (ใน... (ครบกำหนด 18 ธ.ค. 2019)
 - 3. แบบวัดด้านภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล (ก... (ครบกำหนด 15 ม.ค.)
 - 4. แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล (ครบกำหนด 15 ม.ค.)
- Week 2 : สิทธิและความรับผิดชอบ :**
 - 1. ทศคุณและอธิบายเรื่อง "สิทธิและความรับผิดชอบ... (แก้ไขเมื่อ 12 ม.ค.)
 - 2. ศึกษาเรื่อง "สิทธิและความรับผิดชอบ" จากแหล่ง... (แก้ไขเมื่อ 24 ม.ค.)
- Week 9 : รายงานผลโครงการลูกเสือไทยหัวใจดิจิทัล... :**
 - 1. นายหมู่แต่ละหมู่ทำเสนอผลงาน (ก่อนเผยแพร่คว... (ครบกำหนด 8 ก.พ.)
 - 2. ลูกเสือแก้ไขผลงานส่งจากที่สืบค้นและเข้า ชี... (โพสเมื่อ 12 ม.ค.)
 - 3. ลูกเสือนำผลงานไปเผยแพร่ทางออนไลน์หรือข้อ... (ครบกำหนด 19 ก.พ.)
 - 4. นายหมู่แต่ละหมู่รายงานผลการดำเนินงานหลังจ... (ครบกำหนด 19 ก.พ.)
- Week 10 : แบบทดสอบหลังเรียน (ในชั้นเรียน) :**
 - 1. แบบทดสอบหลังเรียน เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล (ครบกำหนด 26 ก.พ.)
 - 2. แบบวัดด้านภาวะผู้นำมารยาทในสังคมดิจิทัล (หลัง... (ครบกำหนด 26 ก.พ.)

ภาพตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน
เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

The infographic is divided into several sections. At the top left, it says "การสื่อสารในสังคมดิจิทัล" (Digital Communication) with icons for social media. Below this, it explains the difference between "ข้อเท็จจริง" (Fact) and "ข้อคิดเห็น" (Opinion). The "ข้อเท็จจริง" section states that facts are objective and verifiable, while "ข้อคิดเห็น" are subjective and based on personal feelings. A note at the bottom of this section says "หากจำไม่ได้ ข้อเท็จจริง ขึ้นอยู่เฉพาะสติของผู้สังเกตเป็นอันไม่ได้ ข้อคิดเห็น ขึ้นอยู่กับการตีความกันเป็นอันได้" (If you don't remember, facts depend on the observer's intelligence, while opinions depend on interpretation). The top right section is titled "แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette)" and the bottom right section, titled "ความหมาย" (Meaning), defines Netiquette as a set of rules for behavior in cyberspace, similar to codes of conduct in the real world, used to guide behavior and prevent harassment.

This is a screenshot of a YouTube video player. The video title is "อะไรคือความเป็นส่วนตัว | Privacy International" (What is Privacy | Privacy International). The video has 4,501 views and was uploaded on Feb 15, 2017. The video content shows a central smartphone icon surrounded by various social media and communication icons: Facebook, Messenger, Instagram, Twitter, Email, and a location pin. The video player interface includes a search bar, play/pause button, progress bar (0:24 / 4:07), and a subscribe button for Privacy International (2,076 subscribers). Links for more videos and support are provided at the bottom.

**แบบประเมิน (ร่าง) รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน
เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ**

ชื่อวิทยานิพนธ์ (ภาษาไทย)	การพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
ชื่อวิทยานิพนธ์ (ภาษาอังกฤษ)	Development of an Inquiry Blended Learning Model to Enhance Digital Etiquette Leadership for the Boy Scouts
เสนอโดย	นางสาวจิตราภรณ์ ไกรวรรณ
รหัสสถิติ	5983812127
ภาควิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปราวีณา สุวรรณณัฐโชติ
ปีการศึกษา	2560

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่มีต่อภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมที่แสดงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

คำชี้แจง

การประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ประกอบด้วยคำถามจำนวน 5 ตอน ได้แก่ 1) ภาพรวมของรูปแบบการเรียนรู้ฯ 2) องค์ประกอบตามรูปแบบเรียนรู้ฯ 3) ขั้นตอนการเรียนการสอนตามรูปแบบเรียนรู้ฯ 4) เครื่องมือที่ใช้ตามรูปแบบการเรียนรู้ฯ และ 5) วิธีการประเมินผลการเรียนตามรูปแบบเรียนรู้ฯ

**แบบประเมิน (ร่าง) รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน
เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ**

โปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์

ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

- 5 หมายถึง หัวข้อการประเมินมีความเหมาะสมในระดับดีมาก
- 4 หมายถึง หัวข้อการประเมินมีความเหมาะสมในระดับดี
- 3 หมายถึง หัวข้อการประเมินไม่มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง หัวข้อการประเมินมีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง หัวข้อการประเมินไม่มีความเหมาะสม

ชื่อผู้ประเมินรูปแบบ

ตำแหน่ง

สถานที่ทำงาน

ตอนที่ 1 ภาพรวมของรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการประเมิน มีความเหมาะสม	ความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. วัตถุประสงค์ของ รูปแบบการเรียนรู้						
2. หลักการและแนวคิด พื้นฐานในการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้						
3. กระบวนการเรียนการสอน 7 ขั้นตอน						
4. การประเมินผลการเรียนรู้						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับภาพรวมของรูปแบบการเรียนรู้ฯ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 2 **องค์ประกอบ**รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาท
ในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

รายการประเมิน มีความเหมาะสม	ความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. เครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกัน ออนไลน์						
2. สื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้ เพิ่มเติม						
3. อุปกรณ์สืบค้น						
4. การวัดและการประเมินผล						
5. สถานที่ในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้						
6. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัด กิจกรรม						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนตามรูปแบบการเรียนรู้ฯ

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 ขั้นตอนการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

รายการประเมิน มีความเหมาะสม	ความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. ขั้นกำหนดปัญหา						
2. ขั้นสำรวจและค้นหา						
3. ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป						
4. ขั้นขยายความคิดและแสดง ความคิดเห็น						
5. ขั้นนำความรู้ไปใช้และ ถ่ายทอดความรู้						
6. ขั้นนำเสนอผลงาน						
7. ขั้นติดตามและประเมินผล						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับกระบวนการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนรู้ฯ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ในรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

รายการประเมิน มีความเหมาะสม	ความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. เครื่องมือสำหรับแสดงภาพ และสื่อทัศนะ ได้แก่ วิดีทัศน์, PowerPoint, Online Video						

รายการประเมิน มีความเหมาะสม	ความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
2. เครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ Google Classroom						
3. เครื่องมือในการเขียนสะท้อนคิดของผู้เรียน ได้แก่ สมุดบันทึกออนไลน์ (Google Doc)						
4. เครื่องมือสำหรับออกแบบและสร้างผลงานของผู้เรียน ได้แก่ Online creating tools, Adobe Photoshop						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในรูปแบบการเรียนรู้ฯ

.....

.....

.....

.....

.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 5 การประเมินผลการเรียนในรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำ
ด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

รายการประเมิน มีความเหมาะสม	ความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. การประเมินความรู้ในขั้นก่อนการเรียนการสอน						
1.1 แบบทดสอบด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล						
1.2 แบบวัดด้านภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล						

รายการประเมิน มีความเหมาะสม	ความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
2. การประเมินในชั้นดำเนิน กิจกรรมการเรียนการสอน						
2.1 พฤติกรรมการเรียนรู้ของ ผู้เรียน (แบบสังเกตพฤติกรรม)						
2.2 ประเมินการนำเสนอผลงาน (สมุดบันทึกออนไลน์ Google Doc)						
3. การประเมินในชั้นการ ประเมินผลการเรียนรู้หลังเรียน						
3.1 แบบทดสอบด้านมารยาท ในสังคมดิจิทัล						
3.2 แบบวัดด้านภาวะผู้นำด้าน มารยาทในสังคมดิจิทัล						
3.3 แบบสอบถามความเห็นและ พฤติกรรมของลูกเสือ						
3.4 แบบสอบถามความคิดเห็น ของนักเรียนที่ลูกเสือได้ไป เผยแพร่ความรู้						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการประเมินผลการเรียนตามรูปแบบการเรียนรู้ฯ

.....

.....

.....

.....

.....

จากการประเมินความเหมาะสมของ (ร่าง) รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำ
ด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือข้าพเจ้ามีความเห็นว่า

- รูปแบบมีความเหมาะสมดีแล้ว สามารถนำไปใช้ทดลองได้
- รูปแบบมีความเหมาะสม แต่ควรปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปทดลองใช้
- รูปแบบยังไม่มีความเหมาะสม

ลงชื่อ

(.....)

วันที่.....

ผู้วิจัยขอกราบขอบขอบคุณท่านเป็นอย่างสูงที่กรุณาประเมินความเหมาะสมของรูปแบบอันเป็น
ประโยชน์ต่องานวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างมาก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 1 คะแนนพัฒนาการด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียน

คนที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	คะแนน ความแตกต่าง	คะแนนร้อยละ ของพัฒนาการผู้เรียน
1	16	23	7	50.00
2	3	10	7	25.93
3	4	11	7	26.92
4	4	10	6	23.08
5	23	26	3	42.86
6	21	27	6	66.67
7	22	29	7	87.50
8	20	23	3	30.00
9	20	25	5	50.00
10	19	25	6	54.55
11	19	25	6	54.55
12	18	25	7	58.33
13	17	25	8	61.54
14	19	25	6	54.55
15	19	21	2	18.18
16	18	21	3	25.00
17	14	19	5	31.25
18	15	23	8	53.33
19	20	23	3	30.00
20	16	19	3	21.43
21	20	23	3	30.00
22	19	24	5	45.45
23	20	24	4	40.00
24	27	29	2	66.67
25	12	23	11	61.11
26	25	27	2	40.00
27	19	21	2	18.18
28	26	28	2	50.00
29	14	19	5	31.25
30	13	23	10	58.82

คนที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	คะแนน ความแตกต่าง	คะแนนร้อยละ ของพัฒนาการผู้เรียน
31	19	24	5	45.45
32	20	25	5	50.00
33	25	27	2	40.00
34	15	23	8	53.33
35	14	25	11	68.75
36	27	28	1	33.33
37	20	25	5	50.00
38	21	24	3	33.33
39	20	25	5	50.00
40	24	26	2	33.33
41	20	25	5	50.00
42	21	23	2	22.22
43	23	27	4	57.14
44	24	28	4	66.67
45	20	26	6	60.00
46	25	28	3	60.00
47	23	27	4	57.14
48	22	26	4	50.00
49	22	26	4	50.00
50	21	26	5	55.56
51	20	22	2	20.00
52	14	18	4	25.00
53	15	20	5	33.33
54	5	13	8	32.00
55	20	22	2	20.00
56	20	23	3	30.00
57	25	27	2	40.00
58	26	28	2	50.00
59	8	18	10	45.45
60	7	17	10	43.48
61	15	22	7	46.67
62	14	20	6	37.50
63	20	26	6	60.00

คนที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	คะแนน ความแตกต่าง	คะแนนร้อยละ ของพัฒนาการผู้เรียน
64	20	23	3	30.00
ค่าเฉลี่ย	18.39	23.27	4.88	43.86

ตารางที่ 2 คะแนนพัฒนาการภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียน

คนที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	คะแนน ความแตกต่าง	คะแนนร้อยละ ของพัฒนาการ ผู้เรียน
1	79.20	88.00	8.80	42.31
2	77.60	82.40	4.80	21.43
3	80.00	85.60	5.60	28.00
4	71.20	83.20	12.00	41.67
5	60.00	84.00	24.00	60.00
6	92.00	96.80	4.80	60.00
7	92.80	98.40	5.60	77.78
8	54.40	64.00	9.60	21.05
9	75.20	82.40	7.20	29.03
10	75.20	88.00	12.80	51.61
11	84.80	93.60	8.80	57.89
12	59.20	80.80	21.60	52.94
13	68.00	82.40	14.40	45.00
14	50.40	67.20	16.80	33.87
15	69.60	76.00	6.40	21.05
16	74.40	80.00	5.60	21.88
17	80.80	87.20	6.40	33.33
18	76.80	88.00	11.20	48.28
19	88.00	93.60	5.60	46.67
20	60.00	68.80	8.80	22.00
21	81.60	88.00	6.40	34.78
22	81.60	87.20	5.60	30.43

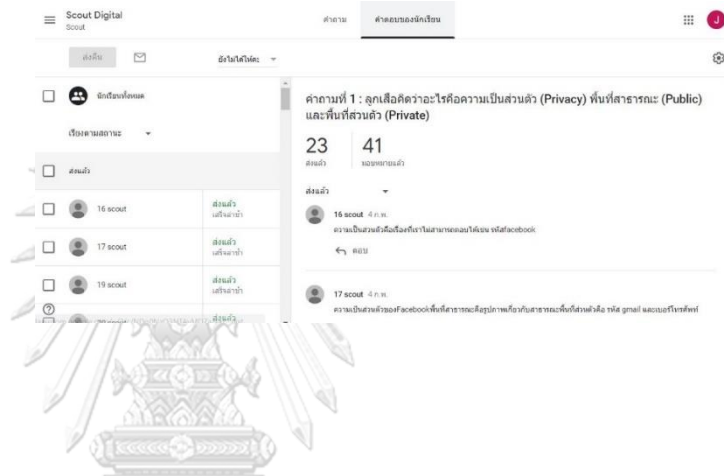
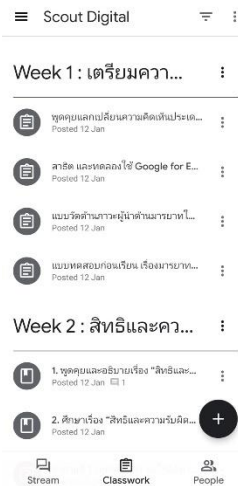
คนที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	คะแนน ความแตกต่าง	คะแนนร้อยละ ของพัฒนาการ ผู้เรียน
23	62.40	76.00	13.60	36.17
24	62.40	79.20	16.80	44.68
25	65.60	83.20	17.60	51.16
26	72.00	81.60	9.60	34.29
27	52.80	62.40	9.60	20.34
28	60.00	79.20	19.20	48.00
29	80.80	88.00	7.20	37.50
30	66.40	81.60	15.20	45.24
31	63.20	75.20	12.00	32.61
32	84.80	92.00	7.20	47.37
33	55.20	75.20	20.00	44.64
34	72.00	91.20	19.20	68.57
35	80.80	91.20	10.40	54.17
36	64.00	80.80	16.80	46.67
37	83.20	88.00	4.80	28.57
38	68.00	78.40	10.40	32.50
39	80.00	88.80	8.80	44.00
40	75.20	83.20	8.00	32.26
41	77.60	84.00	6.40	28.57
42	40.00	64.00	24.00	40.00
43	76.80	89.60	12.80	55.17
44	79.20	91.20	12.00	57.69
45	81.60	94.40	12.80	69.57
46	91.20	96.00	4.80	54.55
47	88.00	94.40	6.40	53.33
48	65.60	79.20	13.60	39.53
49	86.40	94.40	8.00	58.82
50	53.60	88.00	34.40	74.14

คนที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	คะแนน ความแตกต่าง	คะแนนร้อยละ ของพัฒนาการ ผู้เรียน
51	60.00	69.60	9.60	24.00
52	60.00	68.00	8.00	20.00
53	62.40	71.20	8.80	23.40
54	64.00	72.80	8.80	24.44
55	84.00	92.00	8.00	50.00
56	68.00	80.00	12.00	37.50
57	76.00	90.40	14.40	60.00
58	84.80	92.80	8.00	52.63
59	69.60	86.40	16.80	55.26
60	84.00	91.20	7.20	45.00
61	86.40	94.40	8.00	58.82
62	88.00	95.20	7.20	60.00
63	70.40	87.20	16.80	56.76
64	75.20	84.00	8.80	35.48
ค่าเฉลี่ย	72.73	83.93	11.20	43.19

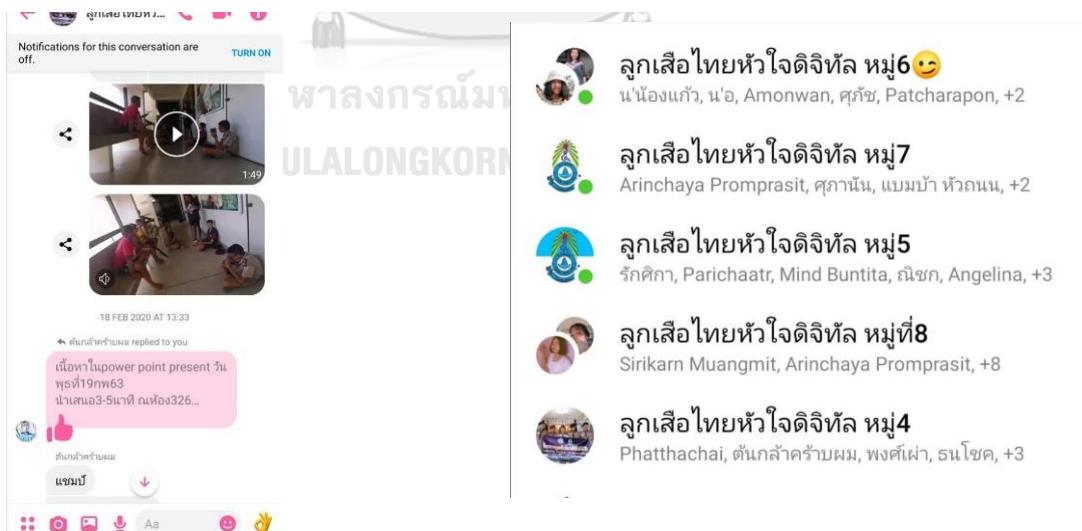
ภาคผนวก ค

ผลงานนักเรียน

การตอบคำถามของลูกเสือผ่านเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ : Google classroom



การแสดงความความคิดเห็นของลูกเสือผ่านเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ : Facebook Messenger



หมู่ที่ 1 :
กิจกรรมแสดงละครสั้นหน้าเสาธง เรื่อง Digital Etiquette
(การให้ร้ายผู้อื่นลงสื่อเครือข่ายสังคม)



หมู่ที่ 2 : เผยแพร่ความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลในพิธีประดับสายยงยศ ลูกเสือระดับชั้น ม.1



หมู่ที่ 3 : เผยแพร่ความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลในพิธีประดับสายยงยศ ลูกเสือระดับชั้น ม.1



หมู่ที่ 4 : แสดงละครณรงค์เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล



หมู่ที่ 5 : ทำคลิปวิดีโอเผยแพร่ความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล



หมู่ที่ 6 : ทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์เผยแพร่ความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล



หมู่ที่ 7 : พูดคุยกับเพื่อนๆ ภายนอกโรงเรียนเพื่อให้ความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล



หมู่ที่ 8 : จัดกิจกรรมเสียงตามสายเพื่อให้ความรู้ในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวจิตราภรณ์ ไกรวรรณ
วัน เดือน ปี เกิด	19 กุมภาพันธ์ 2534
สถานที่เกิด	จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับสอง) สาขา วิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ จาก มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เมื่อปีการศึกษา 2555 และเข้าศึกษาต่อในระดับ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2559



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY