

การศึกษาทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น  
อำเภอปากเกร็ด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นนทบุรี จังหวัดนนทบุรี

Studying Life Skill Learning in the Digital Age of Junior Secondary School  
Students Pak Kret District Under the Jurisdiction of Nonthaburi Secondary  
Educational Service Office Nonthaburi Province

พัฒนบงกช ปาณมมาลา<sup>1</sup>, กิตติชัย รุจิมงคล<sup>2</sup> และ ประสิทธิ์ ศรีเดช<sup>3</sup>

Panbongkoj Panamala<sup>1</sup>, Kiichai Rujimongkon<sup>2</sup> and Prasit Sorndej<sup>3</sup>

มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น

Western University, Thailand

Corresponding Author, Email: [1panbongkoj@gmail.com](mailto:1panbongkoj@gmail.com)

Retrieved: October 10, 2023; Revised: December 13, 2024; Accepted: December 14, 2024

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาองค์ประกอบทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่อำเภอปากเกร็ด จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 366 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (Mean) มาตรฐานประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) และใช้ตารางการคำนวณค่าขนาดกลุ่มตัวอย่างของ (Krejcie & Morgan) กำหนดระดับความเชื่อมั่นที่ 95% ผลการวิจัย พบว่า องค์ประกอบทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ด้านและมีผล ดังนี้ 1) องค์ความรู้สำหรับทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล อยู่ในระดับมาก 2) การส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล อยู่ในระดับมาก 3) สื่อและแหล่งเรียนรู้ทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล อยู่ในระดับมากที่สุด 4) การประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล อยู่ในระดับมากที่สุดและมีระดับความเชื่อมั่นขององค์ประกอบทั้ง 4 ด้าน ในระดับความเชื่อมั่นที่ 95%

**คำสำคัญ:** การศึกษาทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล; นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

## Abstract

The research aimed to study studying life skill learning in the digital age of junior secondary school. The sample group is junior secondary school students, Pak Kret District area. The sample size 366 people by questionnaires as a tool to collect data. Data analysis by finding percentage, mean and rating scale according of the Likert method and using the sample size calculation table of (Krejcie & Morgan). The confidence level at 95%. The research results found that the results



of studying life skill learning in the digital age of junior secondary school. Consists of 4 components elements and has a following result: 1) Knowledge for life learning skills in the digital age at a high level 2) Promoting of life learning skills in the digital age at a high level 3) Media and learning resources for life learning skills in the digital age at a highest level. 4) Application of life learning skills in the digital age at a highest level. And there is a confidence level for all 4 components elements at a confidence level of 95%.

**Keyword:** Studying Life Skill Learning in the Digital Age, Junior Secondary School Students

## บทนำ

โลกยุคดิจิทัลสร้างโอกาสให้กับสังคมไทย และสังคมการศึกษามีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ความท้าทายใหม่ ๆ ในยุคดิจิทัล การใช้ชีวิตของของเยาวชนจำเป็นต้องมีการปรับตามสภาพแวดล้อม และก้าวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่มีกระแสของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว อันเนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แม้ว่าเยาวชนจะเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตเหมือนกับว่าเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน แต่เยาวชนจะต้องมีทักษะ ความรู้ และพัฒนาองค์ความรู้ด้านดิจิทัลให้ทันสมัย หรือทันต่อการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและองค์กรอย่างสร้างสรรค์และเกิดประโยชน์สูงสุด ในขณะที่เดียวกัน เยาวชนจะต้องเรียนรู้การลดผลกระทบจากความเสี่ยงจากโลกออนไลน์ ตลอดจนถึงการเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคมและเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก รวมถึงทักษะชีวิต ของเยาวชนในยุคดิจิทัลนี้ โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2554) ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ถือว่าเป็นทักษะที่สำคัญ นับว่าเป็นความสามารถของบุคคลที่จะเผชิญกับสภาพการณ์และจัดการกับปัญหาต่าง ๆ รอบตัวในสภาพสังคมปัจจุบันและเตรียมพร้อม สำหรับการปรับตัวในอนาคต สอดคล้องกับแนวทางขององค์การอนามัยโลก Organization (1993) กล่าวถึงกลยุทธ์ที่เหมาะสมของการนำทักษะชีวิตมาใช้ว่าควรเริ่มต้นจากกลุ่มเด็กและเยาวชนที่อยู่ในระบบโรงเรียน ซึ่งการส่งเสริมการเรียนรู้การสอนทักษะชีวิตเป็นการสนับสนุนให้เด็กมีพฤติกรรมสุขภาพที่ดี มีสัมพันธภาพที่ดีระหว่างบุคคล และการมีสุขภาพจิตที่ดี นอกจากนี้ยังเป็นการป้องกันเด็กและเยาวชนตั้งแต่เริ่มแรกก่อนที่จะเกิดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในอนาคตและได้กล่าวสนับสนุนว่า สถานศึกษาเป็นสถานที่ ที่เหมาะสมสำหรับการเริ่มต้นการสอน ทักษะชีวิต เนื่องจากเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่อยู่ในระบบโรงเรียนซึ่งเข้าถึงได้ง่าย มีโครงสร้างชัดเจนคุ้มค่าต่อการนำไปใช้ เพื่อหาแนวทางพัฒนาทักษะชีวิตที่เหมาะสมให้กับเด็กและเยาวชน สอดคล้องกับความเห็นของ สถาบันส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนาเยาวชน (2553) กล่าวว่า การเสริมสร้างและพัฒนาทักษะชีวิตให้กับเด็ก และเยาวชน เพื่อให้สามารถเผชิญกับสถานการณ์หรือสิ่งท้าทายที่จะเข้ามาในชีวิตและพาตัวเองรอดพ้นจากสภาพการณ์ ที่ไม่พึงประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงให้ความสนใจและจะนำผลข้อมูลจากงานวิจัย เรื่อง การศึกษาทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อใช้เป็นแนวทางใน การพัฒนากระบวนการความคิด กระบวนการ

ส่งเสริมความสามารถในการค้นหาสื่อและแหล่งเรียนรู้ทางด้านเทคโนโลยีและการนำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนรู้ เพื่อเตรียมความพร้อมทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัลต่อไป โดยผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

### วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดวัตถุประสงค์การวิจัยไว้ดังนี้ เพื่อศึกษาองค์ประกอบทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้

- 1) องค์ความรู้สำหรับทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัลการศึกษา
- 2) การส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล
- 3) สื่อและแหล่งเรียนรู้สำหรับทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล
- 4) การประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1) กลุ่มประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อำเภอปากเกร็ด จำนวนนักเรียน 7,631 คน
- 2) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อำเภอปากเกร็ด จำนวนนักเรียน 366 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (PURPOSIVE SAMPLING)

#### เครื่องมือในการวิจัยขาดการหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัย คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่สร้างขึ้นเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยสร้างขึ้นจากการศึกษาค้นคว้าทบทวนแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้ แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา ลักษณะคำถามเป็นแบบเลือกตอบ โดยนำข้อมูลมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (MEAN)

ตอนที่ 2 การศึกษาทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น อำเภอปากเกร็ด ประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้

- 1) องค์ความรู้สำหรับทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล
- 2) การส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล
- 3) สื่อและแหล่งเรียนรู้สำหรับทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล
- 4) การประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามงานวิจัย เรื่อง การศึกษาทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ไปสอบถามกลุ่มตัวอย่างจำนวน 366 คน และผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่สมบูรณ์แล้วกลับมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์

**การวิเคราะห์ข้อมูล**

การวิจัยครั้งนี้ได้วิเคราะห์ข้อมูล เรื่อง โดยมีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

- 1) นำแบบสอบถามที่ได้รับมาตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้อง
- 2) ข้อมูลที่ใช้ในแบบสอบถามเป็นแบบให้เลือกตอบและเติมข้อความ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์หาค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (Mean)
- 3) เกณฑ์พิจารณาระดับคะแนนแบบสอบถาม โดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งมี 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์พิจารณาของบุญชม ศรีสะอาด (2545)
- 4) การคำนวณกลุ่มตัวอย่าง ใช้ตารางการคำนวณค่าขนาดกลุ่มตัวอย่างของ (Krejcie & Morgan) โดยผู้วิจัยได้กำหนดระดับความเชื่อมั่นที่ 95 %

**ผลการวิจัย**

ผลข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา ลักษณะคำถาม เป็นแบบเลือกตอบ โดยนำข้อมูลมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (Mean)

การวิจัยการศึกษาองค์ประกอบทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 366 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 207 คน คิดเป็นร้อยละ 56.56 รองลงมาคือเพศชายจำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 43.44 ส่วนใหญ่อายุ 12-13 ปี จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 42.62 รองลงมาคืออายุ 14-15 ปี จำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 47.00 และอายุมากกว่า 15 ปี จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 10.38 และส่วนใหญ่ระดับการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 190 คน คิดเป็นร้อยละ 51.92 รองลงมาคือระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 37.70 และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 10.38 และผลการวิจัย องค์ประกอบทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ด้าน พบว่า

ด้านที่	วัตถุประสงค์งานวิจัย	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ระดับคะแนน	ระดับความเชื่อมั่น
1	องค์ความรู้สำหรับทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล	3.89	มาก	95%
2	การส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล	3.94	มาก	95%
3	สื่อและแหล่งเรียนรู้สำหรับทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล	4.53	มากที่สุด	95%
4	การประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล	4.65	มากที่สุด	95%



## อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า องค์ความรู้สำหรับทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น อยู่ในระดับมากและมีผลระดับความเชื่อมั่นที่ 95 % ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ กลุ่มตัวอย่างเรียนรู้ การใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล ให้เกิดประโยชน์ทางด้านการพัฒนาโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อมุ่งใจในการเรียนเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับความเห็นของ Martin (2005) อธิบายว่า การรู้ดิจิทัลเกี่ยวข้องกับการแสวงหาและการใช้ความรู้ เทคนิค ทักษะ และคุณสมบัติส่วนบุคคล รวมถึงความสามารถในการวางแผนดำเนินการ และประเมินดิจิทัลในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน และความสามารถในการสะท้อนพัฒนาการของการรู้ดิจิทัลและความเห็นของ วิจารณ์ พาณิช (2554) ในยุคดิจิทัล เนื้อหา ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ มีมากขึ้น และได้รับการแทนด้วยดิจิทัลมีอยู่รอบ ๆ ตัวเป็น Cloud Knowledge ผู้เรียนมีขีดความสามารถเข้าถึงเนื้อหา Accessible ได้ง่ายและเร็วทำให้มีขีดความสามารถในการมองเห็นเนื้อหา Visibility ได้ประหนึ่งเสมือนจดจำไว้ในสมอง

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า การส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น อยู่ในระดับมากและมีผลระดับความเชื่อมั่นที่ 95 % ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ กลุ่มตัวอย่างได้รับการส่งเสริมสนับสนุน การเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี โดยโรงเรียนได้มีการผนวกความรู้ ด้านความรู้ดิจิทัลเข้ากับหลักสูตรที่มีอยู่ โดยมีเป้าหมายให้เยาวชนมีทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับความเห็นของนิติยา วงศ์ใหญ่ (2560) มีความเห็นว่า ปัจจัยสำคัญและนำไปสู่การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล (Digital Citizen) ได้ภายใต้กรอบของการรู้ดิจิทัล คือ รู้ใช้ (Use) รู้เข้าใจ (Understand) และรู้สร้างสรรค์(Create)

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า สื่อและแหล่งเรียนรู้สำหรับทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น อยู่ในระดับมากที่สุดและมีผลระดับความเชื่อมั่น 95 % ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ กลุ่มตัวอย่างเรียนรู้ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล ความเข้าใจสื่อทางดิจิทัล รวมถึง การใช้สื่อ (Media literacy) คือทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ สามารถสร้างสรรค์ สร้างสื่อ ใช้สื่อ เพื่อการสื่อสาร เพื่อการเรียนรู้และสร้างคุณค่าให้กับตัวเอง สังคม แยกแยะสื่อที่เป็นความจริง (Fact) และความเห็น (Opinion) ออกจากกันได้ รู้ผลกระทบ และ ผลที่ติดตามมาจากการใช้สื่อทักษะการใช้ดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้ (Learning skills) ทักษะการใช้ข้อมูลข่าวสารเพื่อประโยชน์เชิงวิชาการ (Digital scholarship) และทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล สอดคล้องกับงานวิจัยของพีระ จิโรสภณ (2559) อธิบายว่า ความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลในการกำหนดแนวทางการปฏิบัติการใช้สื่อในสังคมไทย พบว่า ทุกคนมีความตระหนักในการมีความรู้ และองค์ประกอบทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล ด้วยการมีความรู้ความเข้าใจทักษะในการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ในทางสร้างสรรค์

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 4 พบว่า การประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น อำเภอปากเกร็ด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นนทบุรี จังหวัดนนทบุรี อยู่ในระดับมากที่สุด และมีผลระดับความเชื่อมั่น 95% ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ กลุ่มตัวอย่าง ได้รับการเรียนรู้ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT literacy) และยอมรับการปรับตัวประยุกต์ใช้อุปกรณ์ โปรแกรมดิจิทัล และความเป็นวิชาการดิจิทัล (Digital scholarship) รวมถึงการมีส่วนร่วมทางวิชาการที่อุบัติใหม่ นำมาประยุกต์ใช้ในการสืบค้นการตีความ การประเมิน การจัดการ การเข้าถึงสื่อและการใช้ข้อมูลเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นต้น สอดคล้องกับความเห็นของ UNESCO's Information for All Programme, (IFAP) (2011) อธิบายว่า การ

ประยุกต์ใช้ทักษะดิจิทัล มีความเกี่ยวข้องกับทักษะหลายประเภท ได้แก่ ทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT skills) ทักษะพลเมือง (Civic skills) ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Learning to learn skills) และทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต อีกทั้งยังมีความสอดคล้องกับความเห็นของ Joint Information Systems Committee, (JISC) (2014) อธิบายว่า การรู้ดิจิทัล มีความจำเป็นทางด้านวิชาการที่สนับสนุนโดยเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงและหลากหลาย มีความสำคัญในบริบทของระดับมหาวิทยาลัย วิทยาลัย หน่วยบริการ สาธารณสุข และวิชาชีพ

### องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย



ที่มา: พัฒนงกช ปาณมาลา

### ทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล

1. การเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มีทักษะการเรียนรู้ชีวิต ในยุคดิจิทัล ด้าน Communication Skill คือ การพูด และการฟัง การสร้างทักษะการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มีทักษะการเรียนรู้ชีวิต ในยุคดิจิทัล ด้าน Creative thinking คือ มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะที่สร้างแนวคิดใหม่ ๆ การเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และการเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ ๆ
3. การเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มีทักษะการเรียนรู้ชีวิต ในยุคดิจิทัล ด้าน Complex Problem Solving คือ มีการคิดเชิงวิเคราะห์ การตั้งคำถาม การหาเหตุผลการประเมินและตัดสินใจได้ดีมากขึ้น
4. การเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มีทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล ด้าน Flexibility and Adaptability คือ มีทักษะ/ความสามารถที่จะปรับเปลี่ยนการกระทำหรือวิธีการที่เหมาะสมกับสถานการณ์ใหม่ ๆ
5. การเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มีทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล ด้าน Time management คือ มีการวางแผน ควบคุมระยะเวลา และจัดลำดับความสำคัญของงานที่ได้รับมอบหมาย
6. การเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มีทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล ด้าน Emotional Intelligence คือ มีความสามารถในการรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเอง สังเกตและเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่นได้ดี

## ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า องค์กรความรู้สำหรับทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล อยู่ในระดับมากและมีระดับความเชื่อมั่นที่ 95 % ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการ ส่งเสริมและพัฒนาองค์ความรู้ทักษะการเรียนรู้ชีวิต ในการใช้เทคโนโลยี ให้เกิดความชำนาญและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ให้ได้มากที่สุด

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า การส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล อยู่ในระดับมากและมีระดับความเชื่อมั่นที่ 95 % ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการ ดังนี้ ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เทคโนโลยีในปัจจุบันและนวัตกรรมที่สร้างสรรค์คอนเทนต์ (Content) การเรียนรู้วิถีใหม่ (New Normal) และการสร้างปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ระหว่างผู้เรียน และผู้สอนให้มีเพิ่มมากขึ้น สร้างความรับผิดชอบต่อหน้าที่ เพื่อพัฒนาไปสู่ความเป็นเลิศในอนาคต

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า สื่อและแหล่งเรียนรู้สำหรับทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล อยู่ในระดับมากที่สุด และมีระดับความเชื่อมั่นที่ 95% ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการ เลือกใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อความสะดวกและราบรื่นในการถ่ายทอดองค์ความรู้

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 4 พบว่า การประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล อยู่ในระดับมากที่สุดและมีระดับความเชื่อมั่นที่ 95% ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการ บูรณาการ-การเรียนการสอน เสริมสร้างการเรียนรู้เชิงรุกนอกชั้นเรียน ฝึกฝนทักษะคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุมีผล มีความกล้าคิด กล้าแสดงออก บนฐานของการศึกษาและพัฒนาต่อยอดทักษะความสามารถด้วยตนเองเป็นอย่างดี

## 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบ องค์ความรู้สำหรับทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล มีความจำเป็นต่อการเรียน การศึกษา ดังนั้นผู้ที่เกี่ยวข้องหรือองค์กรที่จัดกระบวนการจัดการเรียนรู้ จะต้องมีการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ชีวิต ในยุคดิจิทัลให้มากขึ้น เพื่อหาความต้องการและเหตุผลที่แท้จริง ที่สำคัญ คือ อย่างน้อยที่สุดจะต้องตระหนักถึง การประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล ที่สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยให้ความสำคัญ กับการส่งเสริมและการพัฒนาการศึกษาด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้สำหรับทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัล สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับ ความสำคัญในการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล ควร ต้องหาแนวทางที่จะอำนวยความสะดวกช่วยให้มีการพัฒนาทางการเรียน การศึกษาค้นคว้ามากยิ่งขึ้น เพิ่มความ มั่นใจให้แก่ผู้ใช้งานและง่ายในการสื่อสาร การค้นคว้าข้อมูล รวมถึงมาตรฐานการสืบค้นข้อมูล โดยมีความ ต้องการและคาดหวังในด้านของการเข้าถึงข้อมูลที่สำคัญของผู้ใช้งาน

## เอกสารอ้างอิง

- จุฑา ภักดิ์กุล. (2559). *เด็กยุคดิจิทัล*. สารานุกรม ศึกษาศาสตร์. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2566, จาก <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/ENEDU/article/download>
- นิตยา วงศ์ใหญ่. (2560). แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ. *Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 10(2), 1630-1642.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน.
- วิจารณ์ พานิช. (2554). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรีสฤษดิ์วงศ์
- สถาบันส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนาเยาวชน. (2553). *การส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนา คุณภาพเยาวชน*. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนาเยาวชน.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2554). *การพัฒนาทักษะชีวิตในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- Joint Information Systems Committee, (JISC). (2014). *Developing Digital literacies: Briefing paper*. Retrieved September 20, 2023, from [https://digitalcapability.jiscinvolve.org/wp/files/2014/09/JISCREPORT\\_Digital\\_Literacies\\_280714\\_PRINT.pdf](https://digitalcapability.jiscinvolve.org/wp/files/2014/09/JISCREPORT_Digital_Literacies_280714_PRINT.pdf)
- Martin, A. (2005). DigEuLit – a European framework for digital literacy: a Progress report. *Journal of eLiteracy*, 2, 130-136.
- Martin, J. (2010). The Meaning of the 21st Century. *Framework for 21<sup>st</sup> Century Learning*. Retrieved September 20, 2023, from <http://21st Century skill. Org/index.php>
- Organization, W. H. (1993). *Life Skills Education in School*. Geneva: WHO.
- Krejcie, R. & Morgan, D. (1970). Determining sample sizes for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30, 607-610.



UNESCO's Information for All Programme (IFAP). (2011). *Digital literacy in education*. Retrieved September 22, 2023, from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000214485?posInSet=1&queryId=242f2a3a-1edd-4395-91d0-83917729e705>

