

การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาทักษะพลเมืองดิจิทัล เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้
ปรากฏการณ์เป็นฐานในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

A STUDY OF THE CURRENT STATE AND THE PROBLEM OF DIGITAL CITIZEN SKILLS FOR
PHENOMENON-BASED LEARNING MANAGEMENT IN LIFE AND THAI SOCIETY COURSE
AT HIGH VOCATIONAL CERTIFICATE LEVEL

วารานนท์ คลังสีดา วรณารกุล, และอัจฉรา ศรีพันธ์

Varanon Klangsee.da Woranarakul, and Atchara Sriphan

มหาวิทยาลัยนเรศวร

Naresuan University

Email: varanonk64@nu.ac.th

Received 7 November 2022; Revised 21 November 2022; Accepted 28 October 2023.



บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยแบบผสมวิธี เป็นการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาทักษะพลเมืองดิจิทัล เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ที่เน้นกระบวนการจัดการศึกษาผ่านปรากฏการณ์ที่เป็นจริงในสังคม บูรณาการผ่านการตั้งคำถาม เพื่อให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา ร่วมกับการพัฒนาสื่อดิจิทัลประกอบการสอน และการประเมินผู้เรียนแบบพหุมิติ พื้นที่วิจัย คือ วิทยาลัยอาชีวศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก 5 แห่ง โดยมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูลจำนวน 354 คน ได้มาจากการสุ่มตามสูตรของ Krejcie&Morgan และกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาที่เรียนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 2 ชนิด คือ 1) แบบสอบถามการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาทักษะพลเมืองดิจิทัล 2) แนวคำถามในการสัมภาษณ์ครูผู้สอนและผู้เรียน ด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิธีการวิเคราะห์การวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหาและสังเคราะห์เขียนบรรยายเชิงพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า จากการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาทักษะพลเมืองดิจิทัล นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) มีทักษะพลเมืองดิจิทัลอยู่ในระดับ ปานกลาง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.54 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกนำมาพัฒนาและแก้ไขปัญหา ผู้วิจัยจึงดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แนวคำถามในการสัมภาษณ์กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ซึ่งมีความคิดเห็นว่าควรดำเนิน การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลให้กับนักศึกษา โดยใช้ปรากฏการณ์ในสังคมมาเป็นกรณีศึกษาแต่ละหน่วยการเรียนรู้ของรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นการสอน

คำสำคัญ: ทักษะพลเมืองดิจิทัล; การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน; วิชาชีวิตกับสังคมไทย

Abstract

This research article employs a mixed-method approach to examine the current status and challenges related to digital citizen skills in the context of phenomenon-based learning management. This approach emphasizes the process of educational management through real-world phenomena integrated with questioning techniques to facilitate collaborative problem-solving, along with the utilization of digital media for teaching and multidimensional analysis. The study was conducted in five vocational colleges located in Phitsanulok Province, involving a sample of 354 respondents determined by applying Krejcie & Morgan's formula. The sample group consisted of students enrolled in courses related to life and Thai society. Among them, 40 students were pursuing higher vocational certificates at Phitsanulok Technical College. The research employed two types of instruments: 1) a questionnaire to assess the current state and challenges of digital citizen skills, and 2) questionnaires for interviewing teachers and learners about the teaching and learning processes in courses related to Thai life and society. Quantitative data was analyzed using Percentage, Mean, and Standard Deviation, while qualitative research data was analyzed through content analysis and synthesized into descriptive summaries. The findings revealed that in terms of current conditions and challenges related to digital citizen skills among students pursuing a Higher Vocational Certificate, there was a moderate level of proficiency with a mean score of 2.54 and a standard deviation of 0.51, indicating a reasonable level of insight and problem-solving ability. This led the researcher to further investigate and collect data through questionnaires and interviews with key informant groups. These key informants expressed the view that learning management should focus on developing digital citizen skills in students. This can be achieved by utilizing social phenomena as case studies for each unit of the Life and Thai Society course, leveraging digital technology as a teaching medium.

Keywords: Digital Citizenship Skills; Phenomenon-Based Learning; Life and Thai Society.

บทนำ

ปัจจุบันโลกเริ่มเข้าสู่ยุคการศึกษาไร้พรมแดนที่ครูผู้สอนและผู้เรียน สามารถศึกษาหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ในสื่อดิจิทัลได้อย่างกว้างขวาง ทำให้ในปัจจุบันเกิดปรากฏการณ์ใช้เทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้น เพื่อสนองความต้องการของโลกยุคใหม่ ส่งผลให้ผู้ใช้นโยบายดิจิทัลต้องมีทักษะพลเมืองดิจิทัลที่จำเป็น เพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและปลอดภัย นอกจากนี้แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ยังมีการวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศ ในการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยทุกช่วงวัยให้เต็มตามศักยภาพ สามารถแสวงหาความรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยการขับเคลื่อนภายใต้วิสัยทัศน์คนไทยทุกคนได้รับการศึกษา และเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญด้านการศึกษา ในฐานะกลไกหลักในการพัฒนาประเทศมาโดยตลอดเพื่อวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศ โดยมุ่งจัดการศึกษาให้คนไทยทุกคนสามารถ

เข้าถึงโอกาสและความเสมอภาคในการศึกษาที่มีคุณภาพ พัฒนาระบบ การบริหาร จัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ พัฒนากำลังคนให้มีสมรรถนะในการทำงานที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศ โดยได้ศึกษาสภาวการณ์ และบริบทแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อพัฒนาการศึกษาของประเทศ ทั้งด้านความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลแบบก้าวกระโดดที่ส่งผลต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ภูมิภาค และโลก การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรไปสู่สังคมสูงวัย และทักษะของประชากรในศตวรรษ ที่ 21 ที่ทั่วโลกต่างต้องเผชิญกับความท้าทายและมุ่งพัฒนาประเทศไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมยุค 4.0 รวมทั้งการพัฒนาการศึกษากับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ นอกจากนี้ยังได้ศึกษาปัญหาและความท้าทายของระบบการศึกษา ทั้งที่เกิดจากปัญหาของระบบการศึกษา (Ministry of Education, 2017)

จากสถานการณ์ของสังคมโลกในปัจจุบัน ที่ทำให้การจัดการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงไป โดยการใช้เทคโนโลยีเข้ามาเพื่อเพิ่มขีดความสามารถคนไทยในทุกช่วงวัยให้เต็มศักยภาพ ซึ่งผู้เรียนถือว่าเป็นทรัพยากรบุคคลของชาติที่ต้องได้รับการพัฒนาให้เข้ากับสังคมดิจิทัลอย่างมีภูมิคุ้มกันต่อสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป จึงทำให้ครูผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบและวิธีการจัดการเรียนรู้ ด้วยแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยเฉพาะในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ต้องใช้ปรากฏการณ์ทางสังคมมาเป็นสื่อการสอน (Phenomenon-Based Learning : PhenoBL) ซึ่งคำนึงถึงความหลากหลายของการเรียนรู้ในลักษณะของสหวิทยาการ และไม่เพียงบูรณาการลงไปในรายวิชาแบบเดิม แต่มุ่งเน้นที่การสำรวจเหตุการณ์ปัจจุบันและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงอย่างเป็นระบบและครอบคลุม ใช้สภาพแวดล้อมจริง ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมแทนที่จะเป็นห้องเรียนแบบเดิม เนื่องจากสภาพจริงนั้นช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง ทำให้ผู้เรียนได้ใช้วิธีการ เครื่องมือ และวัสดุจำเป็นอย่างต่างๆ ในสถานการณ์จริงเพื่อแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิต และมีความสำคัญในชุมชน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ว่าทฤษฎีและข้อมูลต่างๆ มีประโยชน์ในชีวิตจริง ในขณะเดียวกันการมีผู้เชี่ยวชาญจากหลากหลายสาขารวมอยู่ในชุมชนการเรียนรู้ยังทำให้ผู้เรียนจะได้รับการสนับสนุนให้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ และได้เรียนรู้แนวทางการปฏิบัติหรือการแก้ปัญหาต่างๆ ได้ รวมทั้งบริบทที่ถูกสร้างขึ้นและสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ ในแง่ “ปรากฏการณ์” ไม่สามารถกำหนดไว้ล่วงหน้าได้ คือในช่วงเริ่มต้นของการเรียนรู้ ปรากฏการณ์ที่ผู้เรียนสนใจอาจจะค่อนข้างคลุมเครือและไม่ชัดเจน แต่จะค่อยๆ มีความชัดเจนมากขึ้นเนื่องจากผู้เรียนได้สังเกตและทำความเข้าใจบริบทที่กว้างขึ้น การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และข้อมูลความรู้คือผลที่เกิดจากการแก้ปัญหา สอดคล้องกับการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน หรือแม้กระทั่งการใช้แฟ้มสะสมผลงาน หรือ Portfolios จึงเหมาะสมกับลักษณะของ PhenoBL ซึ่งทำให้เกิดการบูรณาการข้ามศาสตร์ แต่ก็ไม่ได้ทำให้รายวิชาต่างๆ หายไปจากหลักสูตร เป็นการช่วยเสริมให้เนื้อหาสาระในรายวิชาต่างๆ มีความหมายสำหรับผู้เรียนมากขึ้น ข้ามขอบเขตข้อจำกัดของรายวิชา กระบวนการเรียนรู้และการสอนจะเริ่มจากปรากฏการณ์ (Phenomena) ที่พบได้ในโลกแห่งความเป็นจริง มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และข้อมูลความรู้คือผลที่เกิดจากการแก้ปัญหา (Problem – solving) ทำให้ผู้เรียนได้รับมุมมองแบบองค์รวมเกี่ยวกับปรากฏการณ์ต่างๆ ภายใต้กระบวนการวิเคราะห์บทบาทของครูในห้องเรียน PhenoBL จึงไม่ใช่แค่การถ่ายทอดความรู้จากครูไปสู่ผู้เรียน แต่เป็นการช่วยพานักเรียนไปสู่เป้าหมาย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจและศึกษาปรากฏการณ์ต่างๆ ร่วมกับผู้เรียน สอนนักเรียนถึงวิธีตั้งคำถามซึ่งจะนำไปสู่ความน่าสนใจและเป็นโอกาสในการค้นคว้าสิ่งใหม่ๆ (Chaichaowarat R, 2020)

จากที่กล่าวมาข้างต้นสอดคล้องกับนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ที่จะขับเคลื่อนแผนการจัดการศึกษาไปสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยได้ศึกษา สภาวะการณ์และบริบทแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อพัฒนาการศึกษาของประเทศ ทั้งด้าน ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลแบบก้าวกระโดดที่ส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ภูมิภาค และโลก การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรไปสู่สังคมสูงวัย และทักษะของประชากรใน ศตวรรษ ที่ 21 ซึ่งทั่วโลกต่างต้องเผชิญกับความท้าทายและมุ่งพัฒนาประเทศไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมยุค 4.0 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ที่ผ่านมามีการได้พัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาบัณฑิตอาชีวศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของประเทศ และมีทักษะ สมรรถนะตอบโจทย์ยุคดิจิทัล ที่ไม่ใช่เพียงทำงานเป็น ปฏิบัติงานได้ แต่ต้องมีทักษะคิด วิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยีเพื่อประกอบอาชีพ (Yodphet B, 2019) ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะจัดกระบวนการเรียนรู้ในรายวิชาชีพชีวิตกับสังคมไทย เพื่อให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามของตนเอง และสร้างความรู้ร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้ปรากฏการณ์ที่อาจจะคลุมเครือไม่ชัดเจน มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้และได้รับการชี้แนะว่าควรจะเรียนรู้อย่างไร ทำให้มี “Know how” และในระดับที่สูงขึ้น จะช่วยให้ผู้เรียนก้าวข้ามสิ่งที่เรียนรู้ในปัจจุบันไปสู่สิ่งที่เรียนรู้ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ที่เข้ากับความสำเร็จของเทคโนโลยีสารสนเทศ ดังคำกล่าวของ ฟาฏินา วงศ์เลขา ที่กล่าวว่า “โลกคือห้องเรียน” ที่นำเอาความรู้รอบโลกมาไว้ในระบบเครือข่ายดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของผู้วิจัยที่มองว่า “โลกดิจิทัลคือประตูแห่งปัญญา” ที่สามารถนำมาเป็นสื่อในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในห้องเรียนสายวิชาชีพ ให้เหมาะสมกับสมรรถนะของผู้เรียนในระดับอาชีวศึกษา โดยใช้ปรากฏการณ์และข้อมูลต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคมดิจิทัล มาให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประยุกต์ใช้ให้ถูกต้องเหมาะสมกับการเรียนรู้ในสายวิชาชีพ เพื่อให้ได้แนวทางการดำเนินชีวิตที่ดีต่อยอดด้านการประกอบอาชีพในอนาคต ซึ่งผู้วิจัยจะสอดแทรกให้ผู้เรียนมีทักษะลงมือปฏิบัติในรายวิชาชีพชีวิตกับสังคมไทยต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาทักษะพลเมืองดิจิทัล เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในรายวิชาชีพชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการทบทวนประมวลเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังต่อไปนี้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์ต่าง ๆ เป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยอาศัย แนวคิดพื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เอง (Constructivism) ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project based learning) ฯลฯ เป็นการบูรณาการแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary Integration) ซึ่งลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานนั้นคือ เน้นการเรียนรู้แบบสหวิทยาการ โดยไม่แบ่งรายวิชาเหมือนการจัดการศึกษาทั่วไป และเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์ที่เป็นสภาพจริงของสังคม เน้นให้นักศึกษาได้สืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเอง ได้สังเคราะห์ความรู้และแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PhenoBL คือ ครูจะต้องส่งเสริมให้นักศึกษาเชื่อมโยงความรู้ในรายวิชาอื่น ๆ

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

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

ทักษะพลเมืองดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์อย่างเข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสม และมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล โดยใช้สื่อการสอนแบบ AR ซึ่งสอดคล้องกับ Tohid Moradi Sheykhjan, (2017) ที่ศึกษาจริยธรรมการวิจัยทางอินเทอร์เน็ต : การศึกษาเรื่องพลเมืองดิจิทัล จากการศึกษาวิจัยพบว่า พลเมืองในยุคดิจิทัลจะต้องตระหนักและเห็นคุณค่าของสิทธิและความรับผิดชอบในพฤติกรรมของตนเอง ภายใต้กฎหมายและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้เกิดความถูกต้องเหมาะสม ไม่กระทำความผิดต่อสังคมส่วนรวม และ Chun Meng Tang & Lee Yen Chaw, (2016) ที่ศึกษา Digital Literacy พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบผสมผสาน และการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้รูปแบบหนังสือดิจิทัลเข้ามาผสมผสานในกระบวนการจัดการเรียนรู้ สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามโครงสร้างการเรียนรู้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ให้ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้ได้อย่างเกิดประสิทธิผล

สอดคล้องกับ Luci Pangrazio, (2021) ที่ศึกษาสิทธิดิจิทัล พลเมืองดิจิทัล และความรู้ดิจิทัล : กล่าวว่า การใช้สื่อดิจิทัลมีความซับซ้อน และการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลเพิ่มขึ้น จึงต้องส่งเสริมให้พลเมืองได้รู้ถึงการเป็นพลเมืองดิจิทัล สิทธิดิจิทัลและความรู้ด้านดิจิทัล เพื่อใช้ความรู้ในการดำรงชีวิตยุคของสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม จากการวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาข้อกำหนดทางปรัชญา จริยธรรม และการปฏิบัติของหน่วยงานต่างๆที่เกี่ยวข้อง เพื่อหาข้อกำหนดและความแตกต่างของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ในการกำหนดแนวคิดและการปฏิบัติที่เหมาะสม อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อประโยชน์ของบุคคลในสังคม

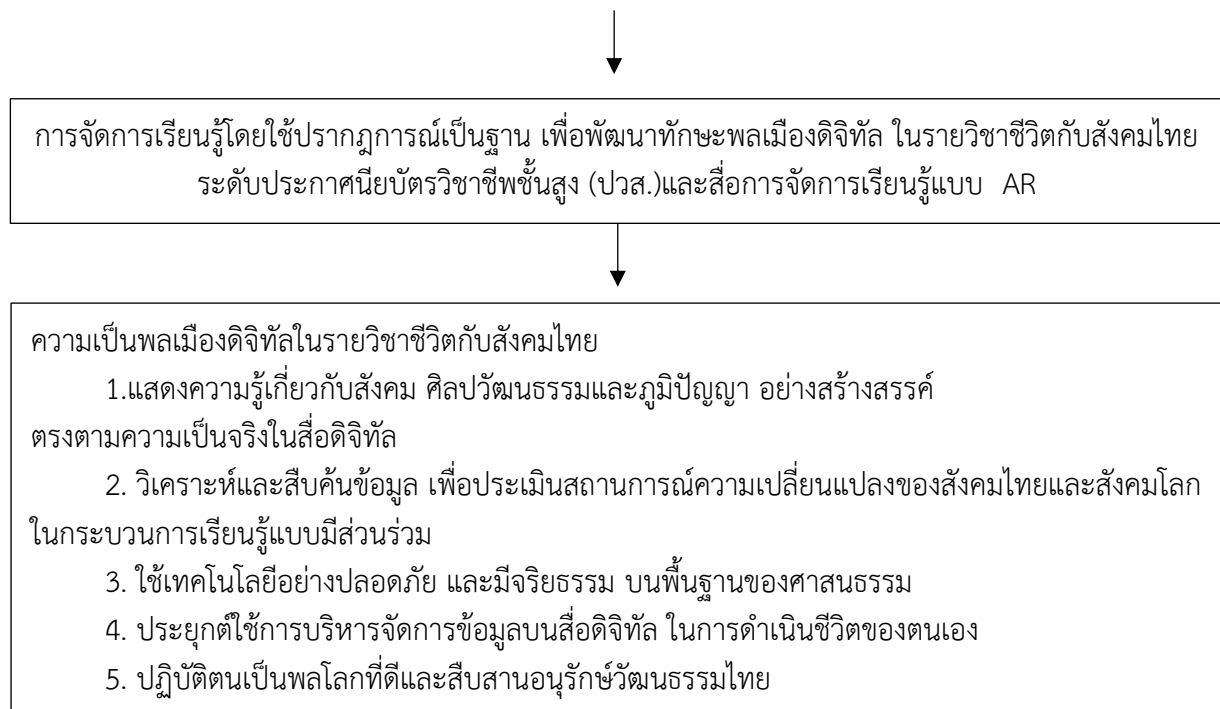
สอดคล้องกับสมรรถนะทักษะพลเมืองดิจิทัลขององค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ที่กำหนดกรอบสมรรถนะทักษะพลเมืองดิจิทัล โดย องค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) จัดทำขึ้นเป็นกรอบแนวทางการพัฒนา การศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในระดับชาติและระดับโลก เพื่อส่งเสริมและพัฒนาพลเมืองให้มีทักษะทางดิจิทัล ดังนี้ (UNESCO, 2018) ผู้วิจัยจึงได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยไว้ดังนี้

สภาพปัจจุบันและปัญหาทักษะพลเมืองดิจิทัล เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)



การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (PhenoBL)

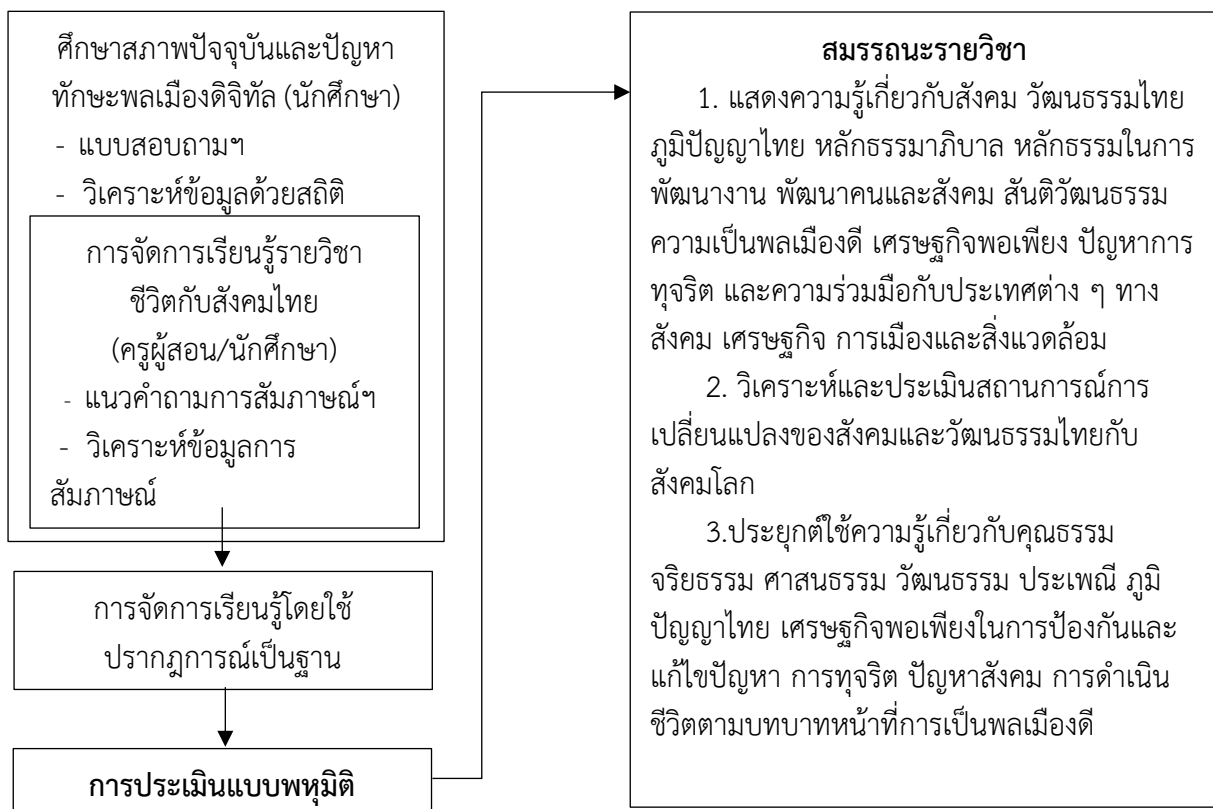
- มิติที่ 1 ความเป็นองค์รวม
- มิติที่ 2 สภาพจริง
- มิติที่ 3 บริบท
- มิติที่ 4 การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
- มิติที่ 5 กระบวนการเรียนรู้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method) จึงใช้ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ตามวัตถุประสงค์การวิจัย ในการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาทักษะพลเมืองดิจิทัล เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ดังนี้



ภาพที่ 2 วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยตามวัตถุประสงค์

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

ตารางที่ 1 การสุ่มกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) โดยได้มาจากการสุ่มตามสูตรของ Krejcie&Morgan

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

สูตรคำนวณของเครซีและมอร์แกน (Krejcie and Morgan, 1970)

ขั้นตอนที่ 2 การใช้แนวคำถามในการสัมภาษณ์ครูผู้สอนและผู้เรียน เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกโดย ครูผู้สอนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย วิทยาลัยละ 1 คน นักศึกษาที่เรียนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย วิทยาลัยละ 2 คน โดยกำหนดคุณสมบัติจาก นักศึกษาที่สนใจเรียนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยมาก 1 คน และนักศึกษาที่สนใจในการเรียนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยน้อย 1 คน เพื่อให้ข้อมูลแก่ผู้วิจัย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส) วิทยาลัยเทคนิคพิษณุโลก ในรายวิชาชีวิตและสังคมไทย แผนกวิชาช่างยนต์ จำนวน 40 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 การศึกษา 2565 (นักศึกษากลุ่มนี้มีระดับทักษะดิจิทัลน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับกลุ่มอื่นๆ) โดยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามและแนวคำถามในการสัมภาษณ์ มาดำเนินการเพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน มีวิธีการดำเนินการวิจัย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาค้นคว้าแนวทางการสร้างนวัตกรรมและคู่มือการใช้นวัตกรรม ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนานวัตกรรมและคู่มือการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 การประเมินคุณภาพนวัตกรรม ขั้นตอนที่ 4 การทดลองและใช้นวัตกรรม ขั้นตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูล

โดยผู้วิจัยดำเนินการวิจัยในช่วงระยะเวลา เดือนเมษายน 2565 - ตุลาคม 2565 เมื่อดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ผู้วิจัยจะนำข้อมูลเชิงปริมาณมาประมวลผลข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางการวิจัย ด้วยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้เอกสารการสัมภาษณ์เชิงลึก วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาเขียนบรรยายเชิงพรรณนา

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา เรื่อง สภาพปัจจุบันและปัญหาทักษะพลเมืองดิจิทัล เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลจากการแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและปัญหา การสัมภาษณ์เชิงลึกจากครูผู้สอน ผู้เรียน และข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์ข้อมูลแบบผสมวิธี (Mixed Method) โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็นหลัก ประกอบด้วย ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) และผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ (Mixed Method) โดยมีวิธีการดำเนินการ 2 ขั้นตอน และได้ผลการวิจัย ดังนี้

1.1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) จาก 5 วิทยาลัย ด้วยแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 5 ด้าน คือ 1. การแสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญา อย่างสร้างสรรค์ ตรงตามความเป็นจริงในสื่อดิจิทัล 2. การวิเคราะห์และสืบค้นข้อมูล เพื่อประเมินสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลกในกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 3. การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และมีจริยธรรม บนพื้นฐานของศาสนธรรม 4. การประยุกต์ใช้การบริหารจัดการข้อมูลบนสื่อดิจิทัล ในการดำเนินชีวิตของตนเอง และ 5. การปฏิบัติตนเป็นพลโลกที่ดีและสืบสานอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย

จากการศึกษาข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ตามรายด้านข้างต้นผู้วิจัย พบว่า สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก ทั้ง 5 แห่ง ในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.54 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54 โดยมีทักษะในด้านที่ 1 และด้านที่ 4 น้อยกว่าด้านอื่นๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเพื่อนำมาพัฒนาและแก้ไขปัญหา ผู้วิจัยจึงดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนที่ 2 ต่อไป โดยใช้แนวคำถามในการสัมภาษณ์ กับกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ครูผู้สอนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย และนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ซึ่งมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า ควรดำเนินการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลให้กับนักศึกษา โดยการใช้ปรากฏการณ์ในสังคมมาเป็นกรณีศึกษาแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ของรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นสื่อการสอน

1.2 ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามแนวคำถามในการสัมภาษณ์ มาดำเนินการปรับประยุกต์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ “หนังสือ AR” เพื่อใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้



ภาพที่ 3 นวัตกรรมการเรียนรู้ “หนังสือ AR” รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย

อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยนี้พบว่า สภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก ทั้ง 5 แห่ง ภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง โดยมีทักษะในด้าน ที่ 1.การแสดงความรู้เกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญา อย่างสร้างสรรค์ ตรงตามความเป็นจริงในสื่อ และทักษะในด้านที่ 4. การประยุกต์ใช้การบริหารจัดการข้อมูลบนสื่อดิจิทัล ในการดำเนินชีวิตของตนเอง น้อยกว่าด้านอื่นๆ สอดคล้องกับครูผู้สอนรายวิชาชีวิตกับสังคมไทยและนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย มีความคิดเห็นว่า การสอนควรสอดแทรกการจัดการเรียนรู้ให้นักศึกษามีทักษะพลเมืองดิจิทัล เพื่อให้ปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม โดยเน้นการจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงความแตกต่างของนักศึกษา และความสามารถในการเรียนรู้ของนักศึกษาสายวิชาชีพ

จากผลการดำเนินการวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้พัฒนานวัตกรรมการสอนโดยใช้ สื่อ AR ขึ้นให้สอดคล้องกับสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) และใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ตามสมรรถนะของรายวิชา หลังการดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามวิธีการดำเนินงานวิจัย ผู้วิจัยได้ประเมินผู้เรียนแบบพหุมติ พบว่านักศึกษามีระดับทักษะพลเมืองดิจิทัลที่สูงขึ้น

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบทักษะพลเมืองดิจิทัล ก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

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

จากตารางที่ 1 หลังการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พบว่า นักศึกษามีระดับ

ทักษะพลเมืองดิจิทัลสูงขึ้น อยู่ในระดับ 4.48 (ระดับมาก) เพิ่มขึ้น 1.94 ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ที่จะขับเคลื่อนแผนการจัดการศึกษาไปสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยได้ศึกษา สภาวะการณ์และบริบทแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาการศึกษาของประเทศทั้งด้าน ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลแบบก้าวกระโดดที่ส่งผลต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ภูมิภาค และโลก การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรไปสู่สังคมสูงวัย และทักษะของประชากรใน ศตวรรษที่ 21 ซึ่งทั่วโลกต่างต้องเผชิญกับความท้าทายและมุ่งพัฒนาประเทศไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมยุค 4.0 (Ministry of Education. (2017)) ที่ผ่านมามีข้อได้พัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาบัณฑิตอาชีวศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของประเทศ และมีทักษะ สมรรถนะตอบโจทย์ยุคดิจิทัล ที่ไม่ใช่เพียงทำงานเป็น ปฏิบัติงานได้ แต่ต้องมีทักษะคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยีเพื่อประกอบอาชีพ (Yodphet B, 2019)

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัล ในรายวิชาชีวิตกับสังคมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับการจัดการเรียนการสอนในยุคปัจจุบัน บนสภาวะการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งมีการใช้สื่อดิจิทัลเข้ามาช่วยในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้ “หนังสือ AR” ซึ่งครูผู้สอนในรายวิชาอื่นๆ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับรายวิชาและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการอย่างหลากหลายได้ โดยใช้ปรากฏการณ์ทางสังคมเข้ามาเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดภูมิคุ้มกันในตนเอง ต่อความเปลี่ยนแปลงในโลกยุคปัจจุบัน และสอดคล้องให้ผู้เรียนมีทักษะพลเมืองดิจิทัล เพื่อนำไปปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อความเป็นพลโลกบนความหลากหลายทางพหุวัฒนธรรมต่อไป

References

- Ministry of Education. (2017). *National Education Plan 2017 – 2036*. Bangkok : Office of the Education Council Secretariat.
- Yodphet, B. (2019). *Redesigning the vocational curriculum to step into the digital age of technician children*. Bangkok : Komchadluek.
- Wongsecret, F. (2022). *Teaching and learning management in the digital world*. Bangkok : Dailynews.
- Child Media. (2020). *DQ: Digital Intelligence*. Pathum Thani: Walk on Cloud Company Limited.
- Office of the Education Council Secretariat. (2017). *National Education Development Plan*. Bangkok: Ministry of Education.
- Chun Meng Tang and Lee Yen Chaw. (2016). *Digital Literacy: A Prerequisite for Effective Learning in a Blended Learning Environment?* Chun Meng Tang and Lee Yen Chaw.
- Chaichaowarat, R (2020). *Phenomenon Based Learning: Phenomenon-Based Learning as the base*. Udon Thani: Udon Thani Rajabhat University.
- Luci Pangrazio. (2021). *Digital Rights, Digital Citizenship and Digital Literacy: What's the Difference?* Deakin University, Australia.

- Silander, P. (2015). Phenomenon-based learning rubric. Retrieved <http://nebula.wsimg.com/>
- Tohid Moradi Sheykhjan. (2017). *Internet Research Ethics: Digital Citizenship Education*. Department of Education, University of Kerala.
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator*, Retrieved December 10, 2020. <http://uis.unesco.org/sites/default/>

