

การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
The Development of Curriculum to Enhance Life Skills in Digital Age
for Secondary Students of Bangkok Metropolitan Administration School

ภรณ์ ศิริวิศาลสุวรรณ
Poranee Sirivisalsuwan
โรงเรียนวัดบางปะกอก, กรุงเทพมหานคร, 10140
Wat Bangpakok School, Bangkok 10140

มาเรียม นิลพันธุ์*
Maream Nillapun
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์, นครปฐม, 73000
Faculty of Education, Silpakorn University, Sanam Chan Palace Campus,
Nakhon Pathom, 73000
*Corresponding author e-mail: maream_su@hotmail.com

คณิต เขียววิชัย
Kanit Kheovichai
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์, นครปฐม, 73000
Silpakorn University, Sanam Chan Palace Campus,
Nakhon Pathom, 73000

อนิรุทธิ์ สติมัน
Anirut Satiman
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์, นครปฐม, 73000
Faculty of Education, Silpakorn University, Sanam Chan Palace Campus,
Nakhon Pathom, 73000

(Received: April 17, 2020; Revised: June 17, 2020; Accepted, August 10, 2020)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล 2) ศึกษาประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะคือ 2.1) ศึกษาพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลก่อน ระหว่าง และหลังการใช้หลักสูตร 2.2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และ 3) ขยายผลหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 31 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดบางปะกอก สำนักงานเขตราชบุรณะ กรุงเทพมหานคร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย หลักสูตรและคู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัย พบว่า (1) รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีชื่อว่า “NICE Model” มี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร 4) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตร 5) การวัดและประเมินผล และ 6) เงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้ (2) ประสิทธิภาพของหลักสูตร พบว่า 2.1) นักเรียนมีพัฒนาการของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด 2.2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด และ (3) ผลการขยายผลหลักสูตร พบว่า 3.1) นักเรียนมีพัฒนาการของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด 3.2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การพัฒนาหลักสูตร, หลักสูตรเสริม, ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล, นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น, โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

Abstract

The purposes of this research were to 1) develop and determine efficiency of life skills enhancement curriculum in the digital age 2) study the effectiveness of life skills enhancement curriculum in the digital age. With a specific objective of 2.1) study life skills development in the digital age before, during and after using the curriculum. 2.2) study the students' satisfaction with using the curriculum to enhance life skills in the digital

age. and 3) expand the curriculum to enhance life skills in the digital age. The sample comprised 31 9th grade students during in the first semester of the academic year 2019 at Wat Bangpakok School, Ratburana District, Bangkok. The research instruments consisted of curriculum and curriculum manual for enhancing life skills in the digital age. The data was analyzed by mean, standard deviation and content analysis. The results were as follows: 1. The life skills enhancement program in the digital age for lower secondary school students in schools of the Bangkok Metropolitan Administration consisted of six elements. These are 1) principles 2) objectives 3) curriculum development stages consisting of four steps which are (1) Needs Analysis (2) Integrated to Content (3) Create Experiential Learning (4)Evaluation 5)Measurement and evaluation 6)Conditions for curriculum implementation 2. The effectiveness of the curriculum indicated that 2. 1) Students have the development of life skills in the digital age at the highest level. 2.2) Students are satisfied with using the life skills enhancement curriculum in the digital age at the highest level 3. The results of the dissemination curriculum that 3.1) Students have the development of life skills in the digital age at the highest level. 2. 2) Students are satisfied with the curriculum for building life skills in the digital age at the highest level.

Keywords: Curriculum Development, Enhancing Curriculum, Life Skills in Digital Age,

Lower secondary school students, Schools of the Bangkok Metropolitan Administration

ความเป็นมา

ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทยมีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่รอบด้านและมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะรับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์ อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สามและอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มินิสรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตสู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูงเป็นนวัตกรรม นวัตกรรม ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่และอื่นๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) แผนการศึกษาแห่งชาติได้กำหนดวิสัยทัศน์ไว้ดังนี้ “คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21” โดยมีวัตถุประสงค์ในการจัดการศึกษา 4 ประการ คือ 1) เพื่อพัฒนาระบบและกระบวนการจัดการศึกษาที่มี

คุณภาพและมีประสิทธิภาพ 2) เพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นพลเมืองดี มีคุณลักษณะ ทักษะและสมรรถนะที่สอดคล้องกับบทบาทของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติและยุทธศาสตร์ชาติ 3) เพื่อพัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณธรรมจริยธรรม รู้รักสามัคคี และร่วมมือกันกำลังมุ่งสู่การพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และ 4) เพื่อนำประเทศไทยก้าวข้ามกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลางและความเหลื่อมล้ำภายในประเทศลดลง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) โลกในยุคศตวรรษที่ 21 กำลังเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอันเป็นผลมาจากเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า การศึกษาในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องดำเนินการเพื่อเตรียมคนในการเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว รุนแรง พลิกผัน และคาดไม่ถึง คนยุคใหม่ต้องมีทักษะสูงในการเรียนรู้และการปรับตัว (วิจารณ์ พานิช, 2558: 18) ซึ่งนโยบายด้านการศึกษากองทุนพัฒนาคน ปีการศึกษา 2562 มุ่งเน้นในเรื่องดังนี้ 1) SMART Education ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ ICT และสนับสนุนการจัดสรรเทคโนโลยีที่เหมาะสมและมีคุณภาพเพื่ออำนวยความสะดวกในห้องเรียน 2) จัดการ

เรียนรู้แบบ Active Learning จัดการเรียนรู้โดยผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นการนำไปใช้ในชีวิตจริงให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยวิธีที่หลากหลายและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม และ 3) ทักษะชีวิตและทักษะอาชีพส่งเสริมการปลูกฝังทักษะชีวิตเพื่อสร้างภูมิคุ้มกัน รวมถึงให้เด็กมีทักษะการคิด รู้จักแก้ปัญหา สามารถจัดการและควบคุมอารมณ์ของตนเอง มีทักษะการสื่อสาร ดัดลีนใจถูกต้องเพื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ อีกทั้งส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนการสอนวิชาชีพต่างๆ ให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาซึ่งเปิดสอนในรายวิชาเพิ่มเติมตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2554: 1) จึงได้กำหนดความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตเป็น 1 ใน 5 สมรรถนะสำคัญที่ผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนาจากการจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลนั้นว่าเป็นความสามารถของบุคคลที่จะเผชิญกับสภาพการณ์และจัดการกับปัญหาต่างๆ รอบตัวในสภาพสังคมปัจจุบันและเตรียมพร้อมสำหรับการปรับตัวในอนาคต มีความสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตตามจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนที่ระบุว่ากิจกรรมควรเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการค้นพบความรู้และสร้างความรู้ด้วยตนเอง เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันและมีการทำงานร่วมกัน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2554: 5-6) จึงสอดคล้องกับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ประเภทต่างๆ ดังนี้ 1) การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน 2) การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมหรือการปฏิบัติซึ่งเป็นประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมเพื่อนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจเชิงนามธรรมโดยผ่านการสะท้อนประสบการณ์ 3) การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งสมมติฐานสาเหตุและกลไกของการเกิดปัญหานั้นรวมถึงการค้นคว้าความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับปัญหาเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาต่อไป 4) การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา

ลักษณะของกรณีศึกษาจะมีเนื้อหาที่เป็นปัญหาท้าทายให้ผู้เรียนได้คิดแก้ปัญหาก่อนที่จะได้ลงมือปฏิบัติตนเองและ 5) การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยผสมผสานเทคโนโลยีเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนผสมผสานกับการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่ผู้เรียนผู้สอนไม่เผชิญหน้ากันหรือการใช้แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่หลากหลายเป้าหมายอยู่ที่การให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้เป็นสำคัญการสอนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสาน

คุณภาพของเด็กและเยาวชนเป็นตัวบ่งชี้ประสิทธิภาพของการพัฒนาประเทศ ผลจากการศึกษาวิจัยขององค์กรหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน รายงานว่าเด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบันประสบกับปัญหาต่างๆ เพิ่มขึ้นและขยายตัวอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องยาเสพติด การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ การสูบบุหรี่ การติดการพนัน การติดเกมส์ การทะเลาะวิวาท การถูกล่วงละเมิดทางเพศ การถูกทารุณ การถูกทำร้ายร่างกาย การใช้ความรุนแรง การตั้งครมไม่พึงประสงค์ รวมถึงการที่เด็กมีพฤติกรรมเลียนแบบจากสื่อต่างๆ ซึ่งวิธีป้องกันภัยที่เกิดขึ้นอย่างจริงจังและเน้นการแก้ปัญหาที่ต้นเหตุอันจะเกิดผลอย่างยั่งยืนคือการเสริมสร้างและพัฒนาทักษะชีวิตให้กับเด็กและเยาวชนเพื่อให้สามารถเผชิญกับสถานการณ์หรือสิ่งท้าทายที่จะเข้ามาในชีวิตและพาตัวเองรอดพ้นจากสภาพการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังเป็นเสมือนภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับชีวิต (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2550; สุทธิชัย ปัญญาโรจน์, 2552; สถาบันส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพเยาวชน (สสค.), 2553)

หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในครั้งนี้เป็นหลักสูตรเสริม (Enrichment Curriculum) ที่เพิ่มพูนทั้งความรู้ เจตคติและทักษะในเรื่องทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกศึกษากับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อสร้างผู้เรียนให้มีความพร้อมรอบด้าน สามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคมในปัจจุบันและเตรียมความพร้อมสำหรับอนาคต อีกทั้งผู้วิจัยยังเล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี ซึ่งเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันให้สามารถนำพา

ชีวิตของตนพันภัยรอบตัวจากชุมชนและสังคม ตลอดจนสามารถแก้ไขปัญหา รู้จักการปรับตัว และดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลจากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่ระบุปัญหาและสภาพความต้องการของนโยบายทางการศึกษา บุคลากรที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งความต้องการของนักเรียน นำมาสังเคราะห์เพื่อพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้ 1) หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล 2) คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และ 3) แผนการจัดการเรียนรู้ของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลเพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ด้านการดำเนินชีวิตพื้นฐานของนักเรียน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะคือ 2.1) เพื่อศึกษาพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อน ระหว่าง และหลังการใช้หลักสูตร 2.2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อขยายผลหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน (Research : R₁)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

2. เพื่อศึกษาแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

4. เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรและข้อมูลพื้นฐานในการสร้างหลักสูตรโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านหลักสูตร

5. เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรและข้อมูลพื้นฐานในการสร้างหลักสูตรโดยการวิเคราะห์ผู้เรียน

วิธีดำเนินการ

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงนโยบายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดบางปะกอก วิเคราะห์หลักสูตรกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร แนวคิดทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล แนวคิด/ทฤษฎีที่เกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน แนวคิด/ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และวิเคราะห์องค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

3. ศึกษาสภาพสภาพปัญหาและข้อมูลพื้นฐานความต้องการจำเป็นสำหรับนำมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรและคู่มือหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

4. สัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ได้แก่ ผู้บริหารนักเรียน ครูผู้สอนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และผู้ปกครอง

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย

1) แบบวิเคราะห์เอกสาร 2) แบบสัมภาษณ์ผู้บริหาร ครูนักเรียนและผู้ปกครอง 3) แบบสอบถามความต้องการจำเป็น ขั้นเตรียมการ คือ ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ขั้นดำเนินการ ได้แก่ 1) ขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูล

2) ติดต่อประสานงานกับผู้ที่เกี่ยวข้อง 3) เก็บรวบรวมข้อมูลบุคคลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้บริหาร ครู นักเรียน และผู้ปกครอง 4) เก็บข้อมูลโดยการสอบถามความต้องการจำเป็นจากผู้บริหาร นักเรียน ครู และผู้ปกครอง

ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดย 1) การหาคุณภาพเครื่องมือ โดยหาความตรงเชิงโครงสร้าง ความตรงเชิงเนื้อหา และประเมินความสอดคล้องเชิงโครงสร้าง ผลจากการประเมินพิจารณาจากค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2) วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร ซึ่งได้มาจากการสัมภาษณ์ผู้บริหาร ครู นักเรียนและผู้ปกครองอย่างไม่เป็นทางการใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาหลักสูตร (Development: D₁)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
2. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
3. เพื่อประเมินประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (Field Tryout) ของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

วิธีดำเนินการ

1. ศึกษาแนวคิดที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนที่ 1
2. พัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยวิเคราะห์ และสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร
3. พัฒนาคู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยการสังเคราะห์องค์ประกอบของคู่มือ
4. ออกแบบหน่วยและแผนการจัดการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์เนื้อหาสาระที่เหมาะสม ผู้วิจัยเลือกใช้ จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย แผนการเรียนรู้ จำนวน 3 แผนการเรียนรู้ ใช้เวลาเรียน 8 ชั่วโมง

5. ตรวจสอบภาพของร่างหลักสูตร และคู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน โดยการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion: FGD) เพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม และตรวจสอบความสอดคล้องของหลักสูตรพบว่า ในแต่ละประเด็นคำถามมีค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับองค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมาก และมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานตั้งแต่ $\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.55 ถึง $\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.44 ค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับองค์ประกอบของคู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานตั้งแต่ $\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.55 ถึง $\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.44 นอกจากนี้ค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานตั้งแต่ $\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.55 ถึง $\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00 ซึ่งแสดงว่าหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล หน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลได้

6. ปรับปรุงแก้ไขหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิก่อนนำไปทดลองใช้ภาคสนาม (Field Tryout)
7. ร่างแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลตามนิยาม และเกณฑ์การตรวจให้คะแนน โดยการประเมิน 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 ก่อนเรียน ระยะที่ 2 ระหว่างเรียน และระยะที่ 3 หลังเรียน ทั้งนี้ระยะห่างของเวลาจากการประเมินระยะที่ 1 ถึงระยะที่ 2 ห่างกัน 2 สัปดาห์ และระยะที่ 3 ถึงระยะที่ 4 ห่างกัน 2 สัปดาห์ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล
8. นำไปทดลองใช้กับนักเรียน จำนวน 5 คนที่มีลักษณะไม่แตกต่างกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อตรวจสอบความเข้าใจในภาษา และการสื่อความหมาย

9. ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานตั้งแต่ $\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.45 ถึง $\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00

10. ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

11. นำไปทดลองใช้ (Tryout) กับกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 30 คน ซึ่งมีลักษณะไม่แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่าง ได้ค่าความเชื่อมั่นโดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach มีค่าเท่ากับ 0.96

12. จัดพิมพ์แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลฉบับสมบูรณ์

13. ก่อนนำไปทดลองใช้จริง โดยนำหน่วยและแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 หน่วย ประกอบด้วย 4 แผนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น และได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ หลังการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion: FGD) แล้ว นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ซึ่งเป็นห้องเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และมีคุณลักษณะไม่แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นระยะเวลา 16 ชั่วโมง เพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ และรวบรวมข้อมูลโดยผู้วิจัยดำเนินการหาประสิทธิภาพของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลแบบภาคสนาม (Field Tryout) นำไปใช้กับนักเรียนจำนวน 30 คน เพื่อให้ นักเรียนทดลองใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล 2) คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล 3) หน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ 4) แบบบันทึกของฉัน (My Journal) และ 5) แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้และหาประสิทธิภาพใช้หลักสูตร (Research : R₂)

วัตถุประสงค์

เพื่อนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของ

โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครไปทดลองใช้ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนวัดบางปะกอก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 15 ห้องเรียน เป็นจำนวนทั้งสิ้น 565 คน กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย 3 กลุ่ม คือ 1) นักเรียนกลุ่มทดลองนำร่อง (Try Out) คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนวัดบางปะกอก สำนักงานเขตราชบุรีบูรณะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม 2) นักเรียนกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนวัดบางปะกอก สำนักงานเขตราชบุรีบูรณะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 31 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม และ 3) นักเรียนกลุ่มขยายผล คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนวัดบางปะกอก สำนักงานเขตราชบุรีบูรณะ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

แบบแผนการทดลองที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (R & D: research and development) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองแบบแผนการทดลองแบบอนุกรมเวลาสมมูล Equivalent Time Series (องอาจ นัยพัฒน์, 2554: 126-127) เพื่อศึกษาพัฒนาการของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยดำเนินการทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ จำนวน 32 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 6 ครั้ง โดยแบ่งออกเป็น 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั่วโมงโฮมรูม ครั้งละ 15 นาที ของวันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี ดำเนินการจัดกิจกรรมในช่วงเวลาเช้าก่อนเรียนชั่วโมงแรก 2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั่วโมงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน(ชมรม) ครั้งละ 1 ชั่วโมง และ 3) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวันเสาร์ ครั้งละ 6 ชั่วโมง ทั้งนี้ไม่นับรวมชั่วโมงในกิจกรรมการเรียนรู้ภายนอกเวลาดังกล่าว

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ 1) หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล 2) คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล 3) หน่วยและแผนการจัดการเรียนรู้ มีทั้งหมด 4 หน่วย จำนวน 12 แผนการ

จัดการเรียนรู้ 4) แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล 5) แบบบันทึกของฉัน (My Journal) และ 6) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

วิธีดำเนินการ

1. นำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนเอง โดยใช้รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรที่ผู้วิจัยพัฒนาสังเคราะห์ขึ้นเอง “NICE Model” มี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร ประกอบด้วย 4 ขั้น คือ (1) ขั้นวิเคราะห์ความต้องการ (Need Analysis: N) (2) ขั้นบูรณาการเนื้อหาสาระวิชา (Integrate to Content: I) (3) ขั้นสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ (Create to Experiential Learning: C) ประกอบด้วย 4 ขั้น คือ (3.1) ขั้นปรับเปลี่ยนความคิด (Mindset: M) (3.2) ขั้นพิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration: I) (3.3) ขั้นใส่ใจการเรียนรู้ (Nature of Learning: N) (3.4) ขั้นการเสริมสร้างพลังความสามารถ (Empowerment: E) (4) ขั้นประเมินผล (Evaluation: E) 5) การวัดและประเมินผล และ 6) เงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้

2. นำแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลให้นักเรียนทำก่อนการจัดกิจกรรมของหลักสูตร

3. ดำเนินการทดลองใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตรในแต่ละครั้ง นักเรียนจะดำเนินการจดบันทึกลงในแบบบันทึกของฉัน (My Journal)

4. นำแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลให้นักเรียนระหว่าง และหลังการจัดกิจกรรมของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และให้ทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

5. นำผลที่ได้จากแบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ และนำสมุดบันทึกมาวิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. นำผลการตรวจสอบหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และแผนการจัดการเรียนรู้การใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล รวมทั้งเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สมุดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน มาปรับปรุง แก้ไข เพื่อเตรียมวางแผนการนำหลักสูตรไปทดลองใช้จริง

2. นำผลการทดลองใช้ (Implement) มาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

2.1) วิเคราะห์ผลการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยวิธีการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) นำไปเทียบกับเกณฑ์การประเมินตามแนวคิดของ Best (1986: 195)

2.2) วิเคราะห์ผลการบันทึกการเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่งเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยวิธีวิเคราะห์เนื้อหา

2.3) วิเคราะห์ผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยการวิเคราะห์เนื้อหา

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินหลักสูตร (Development : D₂)

เป็นการรวบรวมข้อมูลจากการประเมินประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การประเมินประสิทธิผล ดังนี้

1. ศึกษาพัฒนาการด้านทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียน โดยใช้การประเมินพัฒนา 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 ก่อนการใช้หลักสูตร ระยะที่ 2 ระหว่างการใช้หลักสูตร และระยะที่ 3 หลังการใช้หลักสูตร

2. ประเมินแบบบันทึกของฉัน (My Journal) โดยการประเมินสิ่งที่ผู้เรียนได้เขียนบันทึกการเรียนรู้ของทุกกิจกรรมในหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

3. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ตรวจสอบ ปรับปรุง/แก้ไข หลักสูตร

เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยนำผลการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลมาพิจารณาความเหมาะสมตามองค์ประกอบต่างๆ โดยเฉพาะองค์ประกอบด้านขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร ผู้วิจัยเสนอแนวทางในการส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล แล้วจัดทำเป็นหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครฉบับสมบูรณ์

การรับรองหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล มีดังนี้

1. การนำหลักสูตรไปขยายผล โดยนักเรียนกลุ่มขยายผล คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปี 3/5 จำนวน 30 คน โรงเรียนวัดบางปะกอก สำนักงานเขตราชบุรี กรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 เนื่องจากนักเรียนมีความรู้ความสามารถและมีคุณลักษณะไม่แตกต่างกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

2. การให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านหลักสูตรเป็นผู้รับรองหลักสูตร โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 4 คน เพื่อเป็นการรับรองหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครเป็นหลักสูตรที่มีประสิทธิภาพ

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ผลการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยวิธีการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) นำไปเทียบกับเกณฑ์การประเมินตามแนวคิดของ Best (1986: 195)

2. วิเคราะห์ผลการบันทึกการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยวิธีวิเคราะห์เนื้อหา

3. วิเคราะห์ผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา

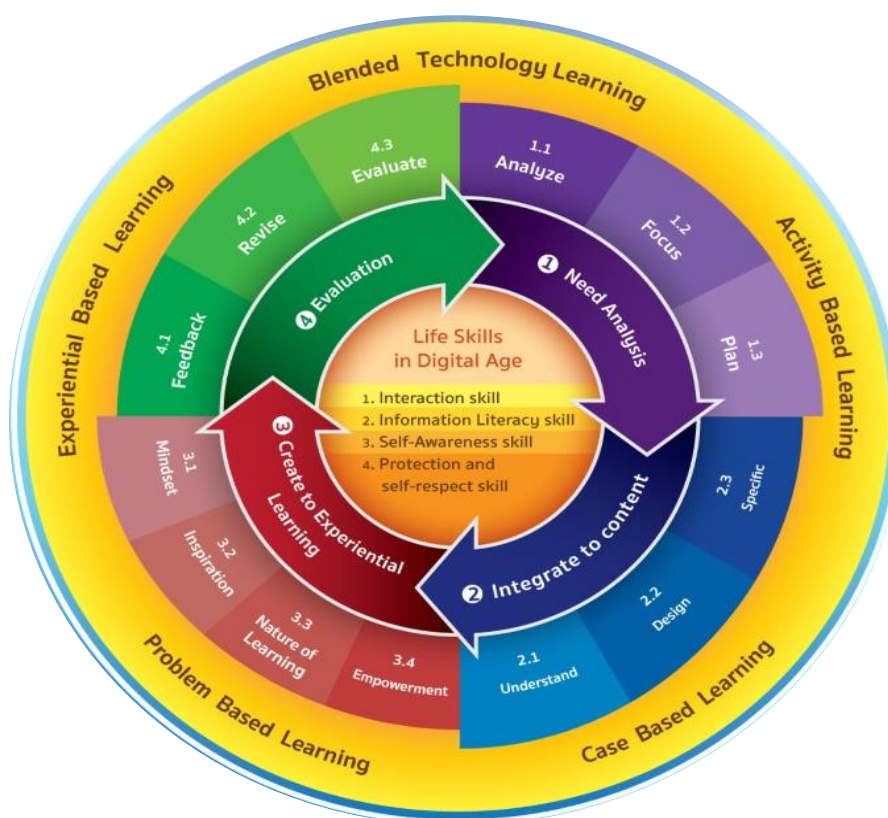
ผลการวิจัย

1. การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของ

โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มุ่งพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ได้แก่ ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้อื่น ทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสารและทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการผสมผสานเทคโนโลยี หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลแบ่งออกเป็น 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ตัวตนของฉัน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 สร้างสรรค์สัมพันธ์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 รู้ทันข่าวสาร และหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 บันดาลใจเรา เมื่อทำการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง และนักเรียน เพื่อศึกษาถึงความต้องการจำเป็นในการสร้างหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ซึ่งพบว่าในทุกกลุ่มให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นรวมทั้งศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนาหลักสูตร โดยมีแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของหลักสูตร แนวคิดเกี่ยวกับหลักสูตรเสริมแนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการผสมผสานเทคโนโลยี และแนวคิดการประเมินหลักสูตร หลังจากที่ได้ศึกษาความต้องการจำเป็นดังกล่าว ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยมีองค์ประกอบของหลักสูตรดังนี้ 1) หลักการของหลักสูตร 2) วัตถุประสงค์ของหลักสูตร 3) โครงสร้างเนื้อหาของหลักสูตร 4) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5) สื่อและแหล่งเรียนรู้ 6) การวัดและประเมินผล และขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร (NICE model) ได้แก่ ขั้นที่ 1 วิเคราะห์ความต้องการ (Need Analysis) ขั้นที่ 2 บูรณาการเนื้อหาสาระวิชา (Integrate to

Content) ขั้นที่ 3 สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ (Create to Experiential Learning) และขั้นที่ 4 ประเมินผล (Evaluation) 4) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตร (MINE) ประกอบด้วย 4 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 ปรับเปลี่ยนความคิด (Mindset) ขั้นที่ 2 พิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration) ขั้นที่ 3 ใส่ใจการเรียนรู้ (Nature of Learning) และขั้นที่ 4 เสริมสร้างพลังความสามารถ (Empowerment) 5) การวัดและประเมินผล ได้แก่ การประเมินทักษะชีวิต และประเมิน

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร และ 6) เงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้ ประกอบด้วย 1) มีการผสมผสานการใช้เทคโนโลยีในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) มีการโค้ชนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 3) มีการยืดหยุ่นเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมภายในและภายนอกห้องเรียน ดังแสดงในภาพประกอบ



ภาพประกอบ 1 ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร

จากนั้นผู้วิจัยได้นำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นทำการตรวจสอบความเหมาะสมและความสอดคล้องของโครงร่างหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด และความสอดคล้องของโครงร่างหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่างค์ประกอบต่างๆ ของหลักสูตรมีความสอดคล้องกัน ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นจากแหล่งบุคคลด้วยการสัมภาษณ์ผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง และนักเรียน

และมีการตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลก่อนนำไปทดลองใช้ ผู้วิจัยได้ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ตรวจสอบคุณภาพความเหมาะสมของรูปแบบพบว่า ในแต่ละประเด็นคำถามมีค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับองค์ประกอบของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานตั้งแต่ $\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.55 ถึง $\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.44 ค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับองค์ประกอบของคู่มือการใช้

หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมากและมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานตั้งแต่ $\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.55 ถึง $\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.44 นอกจากนี้ค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานตั้งแต่ $\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.55 ถึง $\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00 ซึ่งแสดงว่าหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล คู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และหน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ มีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลได้ เพื่อรับรองคุณภาพของหลักสูตรก่อนนำไปใช้

2. ประสิทธิภาพของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 31 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดบางปะกอกสำนักงานเขตราชบุรณะ กรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลโดยผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นครูผู้สอน ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามกระบวนการของรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรโดยใช้หน่วยการเรียนรู้ 4 หน่วย ประกอบด้วย 12 แผนผลสรุปดังนี้ 2.1) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยภาพรวม ก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.81$, S.D. = 0.40 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.97$, S.D. = 0.34 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.85 อยู่ในระดับมาก กล่าวคือ นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง และ 2.2) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = .52) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.74$, S.D. = .43) รองลงมาเป็นด้านสาระการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = .53) ถัดมา

เป็นด้านการวัดและประเมินผล นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = .55) ในส่วนประเด็นที่นักเรียนเห็นด้วยน้อยที่สุด คือ ด้านสื่อประกอบการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = .56) ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับมากที่สุด

3. นักเรียนกลุ่มขยายผลหลังใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลมีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยภาพรวมก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.71$, S.D. = 0.44 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.22$, S.D. = 0.64 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.05$, S.D. = 0.77 อยู่ในระดับมาก กล่าวคือ นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยแยกตามทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลแต่ละทักษะ ได้ดังนี้ คือ ทักษะการป้องกันและเคารพตนเอง โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.70$, S.D. = 0.42 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.20$, S.D. = 0.67 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.68 อยู่ในระดับมาก กล่าวคือ นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสูงขึ้น รองลงมาเป็นทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.75$, S.D. = 0.42 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.28$, S.D. = 0.60 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.06$, S.D. = 0.82 อยู่ในระดับมาก รองลงมาเป็นทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร โดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.76$, S.D. = 0.44 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียนมีค่า $\bar{X} = 3.30$, S.D. = 0.60 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.04$, S.D. = 0.77 อยู่ในระดับมาก และทักษะการตระหนักรู้ในตนเองโดยก่อนเรียน มีค่า $\bar{X} = 2.70$, S.D. = 0.42 อยู่ในระดับปานกลาง ระหว่างเรียน มีค่า $\bar{X} = 3.20$, S.D. = 0.67 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียน มีค่า $\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.68 อยู่ในระดับมากที่สุดตามลำดับ และนักเรียนกลุ่มขยายผลมีความพึงพอใจต่อการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = .52) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$

= 4.4 ,S.D.= .43) รองลงมาเป็นด้านสื่อประกอบการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.63 ,S.D.= .53) ถัดมาเป็นด้านการวัดและประเมินผล นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.57 ,S.D.= .55) ในส่วนประเด็นที่นักเรียนเห็นด้วยน้อยที่สุด คือ สารการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.55 ,S.D.= .56)

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มุ่งพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการผสมผสานเทคโนโลยี หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น แบ่งออกเป็น 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ตัวตนของฉัน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 สร้างสรรค์สัมพันธ์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 รู้ทันข่าวสาร และหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 บันดาลใจเรา เมื่อทำการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมและประเมินค่าความสอดคล้องกัน ซึ่งการหาประสิทธิภาพของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เริ่มต้นด้วยการศึกษาความต้องการจำเป็นสำหรับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง และนักเรียน เพื่อศึกษาถึงความต้องการจำเป็นในการสร้างหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งพบว่าในทุกกลุ่มให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับ

มัธยมศึกษาตอนต้น รวมทั้งศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนาหลักสูตร โดยมีแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของหลักสูตร แนวคิดเกี่ยวกับหลักสูตรเสริม แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา แนวคิดคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการผสมผสานเทคโนโลยี และแนวคิดการประเมินหลักสูตร หลังจากศึกษาความต้องการจำเป็นดังกล่าว ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยมีองค์ประกอบของหลักสูตรดังนี้ 1) หลักการของหลักสูตร 2) วัตถุประสงค์ของหลักสูตร 3) โครงสร้างเนื้อหาของหลักสูตร 4) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5) สื่อและแหล่งเรียนรู้ 6) การวัดและประเมินผล และขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร (NICE model) ได้แก่ ขั้นที่ 1 วิเคราะห์ความต้องการ (Need Analysis) ขั้นที่ 2 บูรณาการเนื้อหาสาระวิชา (Integrate to Content) ขั้นที่ 3 สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ (Create to Experiential Learning) และขั้นที่ 4 ประเมินผล (Evaluation) 4) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตร (MINE) ประกอบด้วย 4 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 ปรับเปลี่ยนความคิด (Mindset) ขั้นที่ 2 พิชิตแรงบันดาลใจ (Inspiration) ขั้นที่ 3 ใส่ใจการเรียนรู้ (Nature of Learning) และขั้นที่ 4 เสริมสร้างพลังความสามารถ (Empowerment) 5) การวัดและประเมินผล ได้แก่ การประเมินทักษะชีวิต และประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร และ 6) เงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้ ประกอบด้วย 1) มีการผสมผสานการใช้เทคโนโลยีในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) มีการโค้ชนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 3) มีการยืดหยุ่นเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมภายในและภายนอกห้องเรียน ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R & D) ร่วมกับรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรที่ผู้วิจัยสังเคราะห์

ขึ้นโดยใช้กระบวนการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Method Research) การผสมผสานข้อมูลใช้รูปแบบการวิจัยแบบรองรับภายใน (The Embedded Design) ซึ่งเป็นการศึกษาตามวิธีการเชิงคุณภาพเป็นหลักเสริมด้วยวิธีการเชิงปริมาณ (Creswell & Clark, 2011: 90-95) โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบอนุกรมเวลา (Time Series Design) สำหรับกลุ่มตัวอย่าง 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน (Research : R₁) ผู้วิจัยได้ศึกษาการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D₁) เป็นขั้นการพัฒนาตรวจสอบคุณภาพและประสิทธิภาพหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้และหาประสิทธิผลการใช้หลักสูตร (Research : R₂) เป็นการทดลองใช้และหาประสิทธิผลการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยมีแบบแผนการในการวิจัยเชิงทดลอง (Time Series Design) เพื่อศึกษาพัฒนาการของทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และขั้นตอนที่ 4 การประเมินหลักสูตร (Development : D₂) เป็นการประเมินผลการใช้หลักสูตรและรับรองหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล นำผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน (Research : R₁) ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตร แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล มาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D₁) การพัฒนาตรวจสอบคุณภาพและประสิทธิภาพหลักสูตรที่นำไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ก่อนนำไปใช้จริง สอดคล้องแนวคิดพื้นฐานหรือรูปแบบของหลักสูตร Taba (1962) โดยในการจัดองค์ประกอบของหลักสูตรนั้น ควรคำนึงถึงความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันทั้งแนวดิ่งและแนวนอน โดยในแนวนอนการจัดหลักสูตรจะเกี่ยวข้องกับความหมายของหลักสูตร และการบูรณาการเนื้อหาเข้าด้วยกัน ส่วนในแนวดิ่งการจัดหลักสูตรนั้น จะเกี่ยวข้องกับการเรียงลำดับขั้นตอนและความต่อเนื่อง โดยสอดคล้องกับ Tyler (1969) ได้กล่าวว่า องค์

ประกอบของหลักสูตรจะประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 4 ประการ คือ 1) จุดมุ่งหมาย 2) ประสพการณ์ 3) วิธีการจัดประสพการณ์ และ 4) การประเมิน สอดคล้องกับ Taba (1962) Ornstein & Hunkins, (1993) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของหลักสูตรไว้คล้ายคลึงกัน คือ 1) จุดประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของหลักสูตร 2) เนื้อหาสาระวิชา 3) วิธีการสอนหรือการจัดประสพการณ์การเรียนรู้ และ 4) การประเมินผล สอดคล้องกับกาญจนา คุณารักษ์ (2558) กล่าวว่า หลักสูตรมีองค์ประกอบ คือ 1) จุดประสงค์ 2) เนื้อหาวิชา 3) วิธีสอนและการจัดดำเนินการ และ 4) การประเมินหลักสูตร พบว่า หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เนื้อหาสาระมีความสอดคล้องเชื่อมโยงกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลำดับขั้นตอน จากนั้นผู้วิจัยได้นำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นทำการตรวจสอบความเหมาะสมและความสอดคล้องของโครงสร้างหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด และความสอดคล้องของโครงสร้างหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าองค์ประกอบต่างๆ ของหลักสูตรมีความสอดคล้องกัน

2. ผลประสิทธิผลของหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ดังนี้ 2.1) ผลการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อน ระหว่าง และหลังการใช้หลักสูตร นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด เพราะ หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลมีหลักการและวัตถุประสงค์ชัดเจน มีขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรและขั้นตอนการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตรที่ชัดเจน กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหา อีกทั้งยังมีการวัดและประเมินผลและเงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้ที่ตรงประเด็นสอดคล้องกับยุทธศาสตร์มัธยมศึกษา (2540) ได้กล่าวไว้ ดังนี้ 1) ครูเป็นแบบอย่างที่ดีให้เด็กได้เห็น ได้ทำตาม 2) เด็กได้ค้นหาลักษณะที่ภูมิใจ ฝึกให้เด็กคิด

บวก มองตัวเองในทางที่ดี เห็นข้อดี เห็นความสามารถ สิ่งที่น่าภาคภูมิใจของตัวเอง 3) ส่งเสริมให้เด็กมีวิธีสร้างความสุขให้กับตนเอง เสริมสร้างทักษะทางร่างกายของเด็ก 4) เปิดโอกาสให้เด็กได้ทำกิจกรรมกลุ่มบ่อยๆ เป็นการเสริมสร้างทักษะการเข้าใจตนเองและเข้าใจคนอื่น ให้เด็กได้ตระหนักรู้ว่าตนเองมีลักษณะเป็นอย่างไร มีความสามารถในด้านใดบ้าง ได้รู้ว่าอะไรเป็นสิ่งที่ตนเองชอบหรือไม่ชอบ ขณะเดียวกันได้เรียนรู้ว่าสิ่งที่เพื่อนชอบหรือไม่ชอบ เรียนรู้ที่จะเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ครูควรจัดโครงการที่เป็นประโยชน์ต่อเด็ก ส่งเสริมให้เด็กอาสาเข้าร่วมกิจกรรมสาธารณประโยชน์ของโรงเรียน มีส่วนร่วมรับผิดชอบทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม จากแนวคิดการประเมินดังกล่าว สอดคล้องกับกรอบทักษะชีวิตแห่งศตวรรษที่ 21 ที่เน้นเพื่อให้ผู้เรียนมุ่งค้นพบคำตอบว่า ตนเองได้เรียนรู้อะไร และจะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไรเป็นหลัก สอดคล้องกับ Wagner (2008) ได้นำเสนอแนวทางการประเมินทักษะชีวิตว่า ครูต้องสนับสนุนข้อผิดพลาดมากกว่าการลงโทษ เพราะข้อผิดพลาดเป็นหลักฐานว่าผู้เรียนเป็นคนกล้าเสี่ยง ไม่ใช่หลักฐานของความล้มเหลว ครูต้องส่งเสริมให้มีการทำงานร่วมกันมากกว่าจะลงโทษ การทำงานร่วมกันกระตุ้นให้เกิดมุมมองต่างๆ ความคิดเห็นที่เป็นทางเลือกและเสียงวิจารณ์ และครูต้องเปลี่ยนความสัมพันธ์ของการประเมินเพื่อที่ผู้เรียนจะได้เป็นเพียงผู้รับการประเมิน แต่เป็นผู้ร่วมสร้างการประเมินและผู้ให้ความคิดเห็น การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสามารถประเมินครอบคลุมได้ทุกด้าน โดยจะเน้นการประเมินทั้งแบบประเมินรายบุคคล และประเมินเป็นกลุ่ม และมีทั้งการประเมินระหว่างเรียนหรือประเมินความก้าวหน้า (Formative Assessment) และประเมินรวบยอด (Summative Assessment) สำหรับแนวทางการประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ซึ่งสอดคล้องกับกระทรวงศึกษาธิการ (2551) กำหนดไว้ใน การประเมินผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งให้มีการประเมินเพื่อปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียน (Assessment For Learning) ดังนั้นการประเมินตามสภาพจริงจึงเป็นการวัดและประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียน เน้นการประเมินจากการ

ปฏิบัติงานกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งในสถานการณ์ที่เป็นจริง หรือใกล้เคียงกับชีวิตจริง โดยใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย สอดคล้องกับ (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา, 2558: 325-327) กล่าวว่า การประเมินทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่สำคัญ คือ การสะท้อนผลการประเมินสู่การปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียน รวมทั้งการจัดการเรียนรู้ของครูอย่างต่อเนื่องด้วย และ 2.2) ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด เพราะหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเน้นกระบวนการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอนและวัตถุประสงค์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับองค์การอนามัยโลก (World Health Organization, 1993: 155) กล่าวว่า ทักษะชีวิตเป็นสิ่งที่ควรส่งเสริมให้เกิดขึ้น เพื่อพัฒนามนุษย์ในสังคมและช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งมีความสำคัญดังนี้ 1) ความสำคัญต่อเด็กและเยาวชน 2) ความสำคัญต่อการศึกษา 3) ความสำคัญต่อสังคม จึงกล่าวได้ว่า ทักษะชีวิตเป็นสิ่งที่ทุกคนจำเป็นต้องมีและควรได้รับการพัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้นและเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาเป็นด้านสื่อประกอบการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ถัดมาเป็นด้านการวัดและประเมินผล นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด ในส่วนประเด็นที่นักเรียนเห็นด้วยน้อยที่สุด คือ สารการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ Obanya, (2012: 3) การพัฒนาหลักสูตรจำเป็นต้องศึกษาวิเคราะห์ สสำรวจ วิจัยสภาพพื้นฐานด้านต่างๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลอย่างเพียงพอที่จะใช้ในการสนับสนุน อ้าอิงในการตัดสินใจดำเนินการด้านต่างๆ เพื่อให้ได้หลักสูตรที่ดี สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถ และทัศนคติที่สามารถนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อตนเอง และสังคมได้เพื่อให้นักเรียนเห็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรได้ชัดเจนยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ Ornstein & Hunkins (2004: 194-195) การให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการ

เปลี่ยนแปลงความคิดใหม่ๆ โดยใช้แนวทางการเรียนรู้ แนวคิดการสอน มีการวางแผนการจัดเนื้อหาสาระ ประสบการณ์การเรียนรู้ วิธีการปฏิบัติ สื่อการเรียนการสอน และการประเมินผลที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุ เป้าหมายที่กำหนดไว้

3. ผลการขยายผลหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิต ในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของ โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนกลุ่มขยาย ผลมีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด เพราะ หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล มีหลักการและ วัตถุประสงค์ชัดเจน มีขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรและ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมภายใต้หลักสูตรที่ชัดเจน กิจกรรม กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาอีกทั้งยังมีการวัด และประเมินผลและเงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้ที่ตรง ประเด็นสอดคล้องกับการนำไปใช้จริงกับนักเรียนมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ Nelson-Jones (1997) กล่าวว่า ปัจจัยที่มี อิทธิพลต่อการเสริมสร้างและสนับสนุนทักษะชีวิตที่เข้มแข็ง และอ่อนแอ มีหลายปัจจัย ดังนี้ 1) สัมพันธภาพที่ให้การ สนับสนุน ไม่ว่าบุคคลจะอยู่ในช่วงอายุใดก็ตาม จะเกิด ความสุขและสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2) การเรียนรู้จากตัวอย่าง การเรียนรู้จากตัวอย่างเป็นวิธีที่ สำคัญวิธีหนึ่งในการช่วยให้บุคคลได้มาซึ่งทักษะชีวิตการ เรียนรู้จากตัวอย่างอาจส่งผลกระทบต่อทักษะชีวิตที่ดีและไม่ ดีได้ 3) การเรียนรู้จากผลที่ตามมา การเรียนรู้ทักษะชีวิตจาก การสังเกตตัวแบบ เป็นการผสมผสานของการเรียนรู้ผลที่ ตามมาทั้งดีและไม่ดี และ 4) การสั่งสอน และการสอน ตนเอง การสั่งสอน เป็นปัจจัยหนึ่งที่ช่วยให้บุคคลเกิดทักษะ ชีวิต ดังนั้นในการขยายผลการวิจัยในครั้งนี้ จึงทำให้ หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัด กรุงเทพมหานคร มีประสิทธิผลเป็นไปตามเกณฑ์ คือ นักเรียนมีพัฒนาการทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียน โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครอยู่ในระดับมากที่สุด และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรเสริมสร้างทักษะ ชีวิตในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุค ดิจิทัลไปใช้ควรมีการศึกษาความต้องการจำเป็นให้ ครอบคลุมทุกด้านและมีกระบวนการตรวจสอบหา ประสิทธิภาพทั้งการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญและการ ทดลองก่อนนำไปใช้จริงก่อนนำสู่การปฏิบัติ จึงทำให้ หลักสูตรเกิดประสิทธิผลตามที่ตั้งไว้

1.2 การนำหลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุค ดิจิทัลไปใช้ ผู้ใช้ต้องศึกษาและทำความเข้าใจคู่มือการใช้ หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล และการปฏิบัติ กิจกรรมโดยละเอียดให้ครบถ้วนตามกิจกรรมในหลักสูตร

1.3 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะ ชีวิตในยุคดิจิทัล (NICE Model) จะมีประสิทธิภาพสูง หาก ครูผู้สอนมีการเตรียมกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ อย่างเหมาะสมกับผู้เรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะ ชีวิตในยุคดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้นของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ในส่วนของ กิจกรรมที่สามารถนำไปใช้กับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา ตอนต้น

2.2 ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ของพัฒนาการ ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้ หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

2.3 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบพัฒนาการ ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้ หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนชาย และนักเรียนหญิง

2.4 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบพัฒนาการ ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้ หลักสูตรเสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนที่มี ความสามารถพื้นฐานด้านการใช้เทคโนโลยีที่แตกต่างกัน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กาญจนา คุณารักษ์. (2558). *พื้นฐานการพัฒนาหลักสูตร* (พิมพ์ครั้งที่ 5). นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2550). *เรียนรู้: วิถีสู่ความสำเร็จ* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์. (2540). *หลักและวิธีการสอนทักษะชีวิต*. กรุงเทพฯ: กองบริการการศึกษา.
- วิจารณ์ พานิช. (2558). *การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล. (2558). *การโค้ชเพื่อการรู้คิด* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- สถาบันส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนาเยาวชน: สสค. (2553). *การส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพเยาวชน*. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนาเยาวชน.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). *การพัฒนาทักษะชีวิตในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2554). *การเสริมสร้างทักษะชีวิตตามจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-พ.ศ.2579*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). *ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2560-พ.ศ.2580)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สุทธิชัย ปัญญโรจน์. (2559). *ปัญหาหลากหลายของเด็กและเยาวชนไทย*. สืบค้น 15 พฤศจิกายน 2559, จาก http://www.drsuthichai.com/index.php?Content-service&id_run-2.
- องอาจ นัยพัฒน์. (2554). *การออกแบบการวิจัย: วิธีการเชิงปริมาณ เชิงคุณภาพ และผสมผสานวิธีการ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Best, J. W. (1986). *Research in Education*. (5th ed.). New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Creswell, J. W. & Plano, C. V. L. (2011). *Design and Conducting Mixed Methods Research* (2nd ed.). Thousand Oaks, California: Sage.
- Nelson-Jones, R. (1997). *Life Skills Helping: A Textbook of Practical Counseling and Helping Skills* (3rd ed.). Sydney: Holt, Rinehart.
- Obanya, P. (2012). *Managing the Curriculum Development Process in Tertiary Education*. Committee of Directors of Academic Planning of Nigerian Universities. Annual Conference, Abuja. 24th October 2012.
- Ornstein, & Hunkins. (1993). *Curriculum Foundations, Principles and Issues* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Taba, H. (1962). *Curriculum Development: Theory and Practice*. New York: Brace & World.
- Tyler, R. W. (1949). The Functions of Measurement in Improving Instruction, in E.F. Lindquist (E.d.). *Education Measurement*. New York: American Council on Education.
- Wagner, T. (2008). *The Global Achievement Gap: Why Even Our Best Schools Don't Teach the New Survival Skills Our Children Need and What We Can Do about It*. New York: Basic Books.
- World Health Organization. (1993). *Life Skills Education in School*. Geneva: WHO.