

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว
เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

Development of Digital Learning Using Personal Storytelling
to Enhance Self-Awareness of Junior High School Students

พระพงษ์ แก้วกันหา

* ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศ.ดร.เนาวนิต์ สงคราม

* คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Perapong Kaewkanha

* Master of Education in Educational Technology and Communication,
Faculty of Education, Chulalongkorn University

Prof.Dr.Naowanit Songkram

* Faculty of Education, Chulalongkorn University

ข้อมูลบทความ

* รับบทความ 25 พฤษภาคม 2566

* แก้ไข 20 มิถุนายน 2566

* ตอบรับบทความ 27 มิถุนายน 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองก่อนและหลังเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างการวิจัย คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน จำนวน 2 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 2 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน และ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนลาซาลโชติรวินครสวรรค์ จำนวน 50 คน จากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง แบบประเมินพฤติกรรม และแบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า 1. ผลการศึกษาประสิทธิผลของการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวแบบวัดซ้ำจำนวน 4 ครั้ง พบว่าการตระหนักรู้ในตนเองในภาพรวมของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในการนำการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวไปใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้นผู้สอนควรศึกษาความหมาย แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง หลักการและองค์ประกอบของบทเรียน เนื้อหาที่เหมาะสม เพื่อให้เข้าใจอย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้นเพื่อที่จะสามารถเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น 2. ผลการศึกษา

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

พฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองแบบวัดซ้ำจำนวน 3 ครั้ง คะแนนค่าเฉลี่ยในแต่ละด้านพบว่า การประเมินพฤติกรรมโดยค่าเฉลี่ยด้านสืบข้อมูล 4.87 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านข้อเสนอแนะมีค่าเฉลี่ย 4.75 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านระดับดำเนินการมีค่าเฉลี่ย 4.89 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านประเมินผลมีค่าเฉลี่ย 4.95 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการเผยแพร่มีค่าเฉลี่ย 4.26 ระดับมากที่สุด และ 3. ผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ ด้านจัดการเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.29 อยู่ในระดับมาก ด้านผู้สอนมีค่าเฉลี่ย 4.24 อยู่ในระดับมาก ด้านระดับเตรียมการมีค่าเฉลี่ย 4.32 อยู่ในระดับมาก ด้านวางแผนมีค่าเฉลี่ย 4.29 อยู่ในระดับมาก ด้านประเมินผลมีค่าเฉลี่ย 4.15 ระดับมาก ด้านนำไปใช้มีค่าเฉลี่ย 4.12 อยู่ในระดับมาก ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว สามารถเสริมสร้างการรู้เรื่องการตระหนักรู้ในตนเองได้

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้
 การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล
 การเล่าเรื่องส่วนตัว

Abstract

The objectives of this research were 1) to study about self-awareness of students before and after studying with digital storytelling personal to strengthen the self-awareness of junior high school students 2) to study the effect of learning management with digital storytelling personal storytelling to strengthen the self-awareness of junior high school students and 3) to study about satisfactions of with digital storytelling personal storytelling to strengthen the self-awareness of junior high school students The sample groups used in the research were two masters/specialists in curriculum and teaching, two technology and educational communication experts/specialists, one measurement and evaluation person and 50 students in grade 9 of La Salle Chotiravi Nakhonsawan School. The research instruments were the satisfaction of self-awareness and the satisfaction of learning management. Statistics used for data analysis include mean, standard deviation, and one-way ANOVA with Repeated Measures Analysis.

The results of this research indicated as follows:

1. The result of the study on the effectiveness of learning with digital storytelling personal storytelling was the overall self-awareness of students after learning with digital storytelling personal storytelling by using repeated measures analysis in 4 times was statistically significantly higher than before class at .05. Therefore, digital storytelling personal method, teachers should study more about

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

meanings, theories, texts, and the appropriate lessons for students to have more self-awareness. 2. The results of the effect of learning management by using repeated measures analysis in 3 times, the averages were found researching 4.87 highest level, suggestion of planning 4.75 highest level, processing 4.89 highest level, evaluation 4.95 highest level, and application 4.26 high level and 3. the results of satisfactions of with digital storytelling personal storytelling to strengthen the self-awareness of junior high school students in 4 times, the averages were found the part of studying 4.29 high level, teacher 4.24 high level, preparing 4.32 high level, planning 4.29 high level, evaluation 4.15 high level, and application 4.12 high level. In conclusion, learning with digital storytelling personal storytelling reinforced self-awareness of the students.

Keywords: Learning management
Digital storytelling
Personal storytelling

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากสภาพสังคมในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงไป ส่งผลกระทบต่อนักเรียนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการดำเนินชีวิตท่ามกลางความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย การเผชิญหน้าต่อสิ่งยั่วยุต่างๆ หรือการมีแบบอย่างที่ไม่เหมาะสมรอบๆ ตัว ปัจจัยดังกล่าวก่อให้เกิดปัญหาในเด็กและเยาวชนซึ่งนับวันยิ่งทวีความรุนแรงเพิ่มขึ้น นักเรียนที่มีทักษะชีวิตในระดับต่ำหรือไม่มีภูมิคุ้มกันทางสังคม มีปัญหาเกี่ยวกับเรื่องการปรับตัวและการดำเนินชีวิตทางสังคม (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2554) สอดคล้องกับทัศนคติของนักวิชาการที่มองว่า ด้านเด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบันนี้กำลังเผชิญวิกฤตกับปัญหาสังคม เกิดภาวะกลุ่มเสี่ยง ด้อยโอกาส กระทำผิด ใช้ความรุนแรงในการตัดสินใจแก้ไขปัญหาค่านิยมของต่างชาติ ใช้เวลาส่วนใหญ่กับเทคโนโลยี เช่น โทรศัพท์มือถือ เกมคอมพิวเตอร์ (สมพงษ์ จิตระดับ และสุรศักดิ์ แก้วเอียน, 2556) ปัญหาต่างๆ เหล่านี้ส่งผลกระทบโดยตรงต่อการใช้ทักษะชีวิตในด้านต่างๆ ของเยาวชน เช่น ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะด้านความภาคภูมิใจในตนเอง และทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนักเรียนตั้งแต่ระดับประถมศึกษาไปจนถึงระดับมัธยมศึกษา (อนุชิต วรกา มณีรัตน์ ธีระวิวัฒน์ และคณะ, 2558) อย่างไรก็ตามในพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 แก้ไขเพิ่มเติมปี 2560 ได้กำหนดแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ตามวัยที่สมควร มีคุณธรรมและจริยธรรม รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล และมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น กล้าแสดงความคิดเห็น กล้าแสดงออกอย่างถูกต้องและสอดคล้องกับความรู้ความสามารถที่พัฒนาไปตามวัยของตน อีกทั้ง สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กล่าวว่า ในปัจจุบันทุกองค์กรที่มีความเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาต่างก็ยอมรับแนวคิดที่ว่า "การพัฒนาเด็กและเยาวชนจำเป็นต้องมีมิติในการพัฒนาทักษะชีวิตที่จะใช้ในการจัดการกับปัญหาต่างๆ รอบตัวในสภาพสังคมปัจจุบัน โดยหมายถึงการเตรียมพร้อมสำหรับการปรับตัวในสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปในอนาคต" ซึ่งความพยายามที่จะแก้ไขและพัฒนาทักษะชีวิตให้กับเด็กและเยาวชนนั้นเกิดขึ้นทั่วโลก ภายใต้การใช้คำที่หลากหลาย เช่น ทักษะชีวิต (life skill) ทักษะการดำรงชีวิต (living skill) ทักษะเชิงมนุษย์ (human skill) ทักษะสังคม (social skill) ซึ่งทั้งหมดล้วนมีสาระสำคัญและนิยามความหมายที่ใกล้เคียงกัน โดยประเทศไทยมีนโยบายทางการศึกษาด้านการพัฒนาทักษะชีวิต (สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2554b) เช่นเดียวกับกับองค์การยูเนสโก (UNESCO)

ที่มองถึงความสำคัญในการพัฒนาทักษะชีวิตควบคู่กับการพัฒนาทักษะทางวิชาการให้แก่เด็กและเยาวชนทุกคน เพื่อให้ทุกคนมีชีวิตตามสภาพของตนเองอย่างมีความสุข (United Nations, 2016)

ถึงแม้ว่าทักษะชีวิตมีความจำเป็นต่อการพัฒนาตัวผู้เรียน แต่จากการศึกษาพบว่าปัญหาทักษะชีวิตของผู้เรียนในแต่ละองค์ประกอบนั้น ปรากฏให้เห็นในสังคม ดังที่ ันยพร ทวีชัย (2555) กล่าวว่าปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงวัยรุ่นนั้นเป็นเพราะส่วนใหญ่มีการตระหนักรู้ในตนเองซึ่งอยู่ในระดับต่ำ จึงทำให้ไม่สามารถที่จะพัฒนาคุณภาพชีวิตได้ด้วยตนเอง สังเกตได้จากการที่นักเรียนไม่สามารถจัดการกับปัญหาและการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ ตลอดจนไม่สามารถที่จะสื่อสารตามความต้องการของตนเองด้วยความมั่นใจได้ ผู้วิจัยยังพบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษามีภาวะความเครียด มีสภาวะทางอารมณ์ที่ไม่คงที่ อยากรับอิสระ และรู้สึกไม่ได้เห็นคุณค่าในตนเอง ถ้านักเรียนสามารถรู้จักตนเองได้ เข้าใจอารมณ์ของตนเองดีแล้วนั้นจะช่วยให้นักเรียนสามารถตัดสินใจ และแก้ปัญหาด้วยตนเองได้อย่างเหมาะสมในด้านต่างๆ อาทิเช่น ปัญหาด้านการเรียน ปัญหาการทำงานกับเพื่อน ปัญหาการปรับตัวและการจัดการกับความเครียด ปัญหาด้านอารมณ์ปัญหาด้านสุขภาพ (Jegannathan, Dahlblom, & Kullgren, 2014; ชนิตดา เทียนฤกษ์, 2557) และจากการศึกษาปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นแล้วนั้น ทำให้ผู้วิจัยเห็นปัญหาที่มีจุดร่วมกันซึ่งเกี่ยวกับคุณสมบัติของนักเรียนในด้านการจัดการตนเอง ทั้งในด้านการรับรู้เกี่ยวกับอารมณ์ของตนเอง ความเชื่อมั่นในตนเอง รวมถึงการประเมินตนเอง โดยเมื่อนำไปเทียบกับองค์ประกอบของทักษะชีวิต ผู้วิจัยพบว่า องค์ประกอบดังกล่าวเกี่ยวข้องกับทักษะชีวิตด้านการตระหนักรู้ในตนเอง

การตระหนักรู้ในตนเองนั้นเป็นความสามารถในการปรับตัว และเป็นพฤติกรรมที่ช่วยให้บุคคลสามารถจัดการกับความต้องการและความท้าทายในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถปรับตัวได้สถานการณ์ที่แตกต่างกัน แก้ปัญหาสถานการณ์ที่ยากลำบากได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้ที่มีการตระหนักรู้ในตนเองที่ดีนั้นต้องมีความสามารถทั้งด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย (พัชรภรณ์ ทัทมาลี, 2558) การส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเอง จึงต้องเกิดขึ้นในทุกภาคที่จัดการศึกษาจนเกิดเป็นการดูแลเด็กวัยเรียนแบบบูรณาการ (holistic and holistic approach) คือ การดูแลแบบองค์รวมให้ครบทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา โดยการดูแลทักษะชีวิตเด็กวัยเรียนจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่พหุระบบโรงเรียนเข้ามาเกี่ยวข้อง และบุคลากรที่สำคัญที่สุดคือครูผู้ดูแลนักเรียน

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เป็นการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลที่มีลักษณะการเล่าเรื่องเป็นเรื่องราวส่วนตัว มีเรื่องราวมาจากมุมมองของตนเอง จากการค้นพบตนเอง การใคร่ครวญ และรู้จักตนเอง รวมทั้งจากการรับฟังจากผู้อื่นอีกด้วย ซึ่งผู้เล่าเรื่องต้องการจะสื่อสารกับผู้ชมโดยใช้ภาพ น้ำเสียงของผู้เล่าเรื่อง คำบรรยาย ดนตรีประกอบ เพื่อให้ผู้ชมพบกับเรื่องราวบางสิ่งบางอย่างที่เกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวของผู้เขียน โดยทั่วไปแล้วการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้เล่าเรื่องส่วนตัวมักเป็นวิดีโอสั้นๆ ความยาวประมาณ 3-5 นาที (Robin Bernard, 2008; Diana Madrigal, 2013; Jane Van Galen, 2017; University of Minnesota, 2021) โดยมีขั้นตอนการเล่าเรื่อง 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเตรียมการ 1.1 แนะนำบทเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว 1.2 เตรียมผู้เรียนด้านการถ่ายภาพและเทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล 1.3 เตรียมผู้เรียนด้านการตัดต่อภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1.4 เตรียมผู้เรียนด้านการสืบค้นข้อมูล 2) ขั้นวางแผน 2.1 การเลือกหัวข้อ 2.2 การค้นหาตนเอง (Self-Research/ Self-Explore/ Self-Reflection) 2.3 การกำหนดโครงเรื่อง 3) ขั้นดำเนินการ 3.1 การเขียนบทและการเขียนstoryboard 3.2 การสร้างและตัดต่อชิ้นงาน 3.3 การปรับปรุงชิ้นงาน 4) ขั้นประเมินผล 4.1 การนำเสนอ 4.2 การประเมินผล 5) ขั้นเผยแพร่ 5.1 การเผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์ 5.2 การต่อยอดความรู้ (Morra, 2004; Sylvester, R., & Greenidge, W., 2009; เนาวนิตย์ สงคราม, 2554; University of Minnesota, 2021; Digital Storytelling Cookbook, อ้างถึงใน ภัทรี ภัทรโสภสกุล, 2561)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อเป็นแนวทางในการนำเทคโนโลยีการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียน ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่สร้างประสบการณ์ที่มีความหมาย โดยการสะท้อนตนเอง ตามมุมมองของตนเอง ในลักษณะเนื้อหาการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากการสร้างสรรค์เรื่องเล่าเกี่ยวกับเรื่องราวส่วนตัว ในสื่อวิดีโอให้มีความสมบูรณ์ สวยงามและสมจริงตามจินตนาการของผู้สร้าง ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนในปัจจุบัน มีจุดเด่นดึงดูดความสนใจสำหรับผู้เรียนผ่านอุปกรณ์หรือสื่อที่สามารถมองเห็นกระบวนการ การสร้างสรรค์ ทั้งก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และทำให้เกิดผลตอบรับจากความคิดไปสู่การสร้างความคิดทำให้กระบวนการเรียนรู้สนุกไม่น่าเบื่อ และเป็นกิจกรรมที่ต้องการเล่า

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เรื่องของตนเองด้วยความรู้สึจากประสบการณ์ชีวิตของตนเอง มีการแลกเปลี่ยนแบ่งปันจากผู้อื่น
ทำให้มีความเข้าใจตนเอง ตระหนักรู้ในตนเองและผู้อื่นมากขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองก่อนและหลังเรียน
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว มีค่าเฉลี่ยของคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก
3. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก

กรอบแนวคิดในการวิจัย



การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยการวิธีการวิจัยได้แบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ ระยะที่ 2 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ระยะที่ 3 การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ และระยะที่ 4 การประเมินผลของการจัดการเรียนรู้ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ และการรับรองประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ ตัวอย่างคือ ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน จำนวน 2 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 2 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนลาซาล โชติรวินครสวรรค์ ปีการศึกษา 2564 จำนวน 50 คน จากการเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือในการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งเครื่องมือในการวิจัยเป็น 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 แบบสังเคราะห์เอกสารและการจัดบันทึกงานวิจัย และวรรณกรรม เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดการตระหนักรู้ในตนเองและแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว โดยศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อหาความหมาย องค์ประกอบ กระบวนการต่างๆ เพื่อนำมาศึกษาเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการกำหนดตัวบ่งชี้การประเมิน และวิเคราะห์ข้อมูลเป็นความเรียงเพื่อให้ได้กรอบแนวคิด คำจำกัดความ และรายละเอียดในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้

ระยะที่ 2 แผนการเรียนรู้ และแบบประเมินการจัดการเรียนรู้ สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะนี้คือ แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบประเมินการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน เพื่อประเมินและหาคุณภาพของเครื่องมือ และนำคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญมาปรับแก้ไขการจัดการเรียนรู้

ระยะที่ 3 การศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ โดยเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยระยะนี้ มีทั้งหมด 4 เครื่องมือ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยการศึกษาและวิเคราะห์การจัดการเรียนรู้ กำหนดแนวทางการสร้างแผนการเรียนรู้ และการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

2. แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเอง มีขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือ ดังนี้

1) ศึกษาแนวคิด นิยามทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้ในตนเอง จากนั้นนำมาเปรียบเทียบกับตัวชี้วัดของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2554) และผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการตระหนักรู้ในตนเอง

2) แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเอง ผู้วิจัยได้ศึกษาว่าการวัดการตระหนักรู้ในตนเองควรจะวัดตามการใช้ชีวิตในบริบทของโรงเรียน จึงสรุปกำหนดขอบเขตการตระหนักรู้ในตนเองของการเรียนอยู่ในขอบข่าย 3 มิติ ดังนี้ 1. มิติด้านวิชาการ 2. มิติด้านสังคมภายในโรงเรียน 3. มิติด้านครอบครัว โดยผู้วิจัยได้ออกแบบสัดส่วนของแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเอง จากนั้นนำแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองให้ผู้ทรงคุณวุฒิได้ตรวจสอบ โดยใช้การวัดความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ IC (Index of Consistency) ซึ่งต้องมีมากกว่า .05 ขึ้นไป และนำไปปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ออกแบบข้อคำถามเพื่อประเมินการจัดการเรียนรู้ และนำแบบประเมินความพึงพอใจให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมิน โดยใช้การวัดความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ IC (Index of Consistency) และนำมาปรับปรุงก่อนนำไปใช้จริง

4. แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ และนำแบบสังเกตพฤติกรรมให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมิน โดยใช้การวัดความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ IC (Index of Consistency) และนำมาปรับปรุงก่อนนำไปใช้จริง หลังจากนั้นทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้สอนเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมผู้เรียนในระหว่างดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ความถี่ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขั้นตอนในการวิจัยในระยะที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่างเป็นแบบวิจัยเชิงทดลอง โดยกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน โดยใช้ระยะเวลา 39 ชั่วโมง และหลังจากนั้นทำการเก็บรวบรวมข้อมูล จากการวัดการตระหนักรู้ในตนเองและแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

ระยะที่ 4 แบบประเมินรับรองรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีการพัฒนาเครื่องมือดังนี้

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการรับรองการจัดการเรียนรู้
 2. กำหนดข้อคำถามตามวัตถุประสงค์ของแบบประเมินรับรองการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์การประเมินค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert's scale)
 3. นำแบบประเมินรับรองการจัดการเรียนรู้ให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาและแก้ไขตามคำแนะนำ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่านที่ตอบแบบประเมินรับรองการจัดการเรียนรู้ และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เพื่อหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1 โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้ในตนเอง
2. กำหนดกรอบแนวคิด คำจำกัดความและรายละเอียดในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้
3. ออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง
4. นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาและแนะนำเพื่อนำมาปรับแก้ไขด้วยแบบประเมินการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง

วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยและพัฒนานี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน มีรายละเอียดในการดำเนินงานวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัล โดยการใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย คือ การศึกษาแนวคิดการตระหนักรู้ในตนเองและการจัดการเรียนรู้ ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อหาความหมาย องค์ประกอบ กระบวนการต่างๆ เพื่อนำมาศึกษาเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการกำหนดตัวบ่งชี้การประเมิน และมีการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการศึกษาคำวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารที่กล่าวมาข้างต้น โดยพิจารณาจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิเป็นสำคัญและข้อมูลระดับทุติยภูมิในลำดับต่อมา

ระยะที่ 2 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง โดยมีขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือ ดังนี้

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากการดำเนินการวิจัยในระยะที่ 1
2. กำหนดกรอบแนวคิดของการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำมาเป็นพัฒนาการในการพัฒนาการ
3. ร่างต้นแบบของการจัดการเรียนรู้
4. นำแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจ และนำคำแนะนำมาปรับแก้ไขการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ด้วยแบบประเมินการจัดการเรียนรู้ และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ระยะที่ 3 การศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการทดลองการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่างเป็นแบบวิจัยเชิงทดลอง โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แผนกเข้มข้นทางภาษา โรงเรียนลาซาล ไซตรีนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2564 จำนวน 50 คน

การดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ระยะเวลา 39 ชั่วโมง (เรื่องที่ 1 My Favorite Subjects ใช้เวลา 13 ชั่วโมง เรื่องที่ 2 My Classmate ใช้เวลา 13 ชั่วโมง เรื่องที่ 3 My Family ใช้เวลา 13 ชั่วโมง) และเก็บรวบรวมข้อมูลจากการวัดการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียนทั้ง 3 ครั้ง ในการทดลอง 39 ชั่วโมง และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ จำนวน 50 คน โดยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ระยะที่ 4 การประเมินผลของการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ตอบแบบประเมินรับรองการจัดการเรียนรู้ และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวม ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 โดยการศึกษาวเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว กระทั่งรู้ในตนเอง โดยพิจารณาจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิเป็นสำคัญและข้อมูลทุติยภูมิ

ระยะที่ 2 เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ด้วยแบบประเมินการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ระยะที่ 3 แบ่งออกเป็น 2 วิธีการ 1) เก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน โดยเก็บข้อมูลจากการวัดการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียน 3 ครั้ง ในการทดลอง 39 ชั่วโมง 2) เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ระยะที่ 4 เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน จากการตอบแบบประเมินรับรองการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองและหลังการเรียนรู้ ด้วยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ย จำนวน 4 ครั้ง

2. การสรุปผลและการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินพฤติกรรม โดยการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ย จำนวน 3 ครั้ง

3. การสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจ ในด้านการจัดการเรียน ด้านผู้สอน ด้านระดับเตรียมการ ด้านการวางแผน ด้านประเมินผล และด้านนำไปใช้

ผลการวิจัย

จากการวิจัยสามารถสรุปได้ 3 ตอน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังต่อไปนี้

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน จำนวน 2 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 2 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนลาซาลโชติรวินครสวรรค์ ปีการศึกษา 2564 จำนวน 50 คน

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยการทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ด้วยตนเองก่อนและหลังเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว ด้วยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวในภาพรวมของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียน สรุปได้ดังนี้

ผลวัดการตระหนักรู้ในตนเองในภาพรวมของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เท่ากับ ($\bar{X} = 106.34$, $SD = 7.45$) ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 84.15$, $SD = 10.39$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 หรือกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว สามารถเสริมสร้างการเรียนรู้เรื่องการตระหนักรู้ในตนเองในภาพรวมได้ โดยผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างทำการประเมินการตระหนักรู้ในตนเองจำนวน 4 ครั้ง และทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำ ได้ข้อมูลดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเอง ครั้งที่ 1 พบว่าด้านตระหนักรู้มีค่าเฉลี่ย 2.79 อยู่ในระดับน้อย ด้านประเมินตนเองมีค่าเฉลี่ย 2.64 อยู่ในระดับน้อย ระดับความเชื่อมั่นมีค่าเฉลี่ย 2.6 อยู่ในระดับน้อย ระดับตั้งเป้าหมายมีค่าเฉลี่ย 2.78 อยู่ในระดับน้อย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเอง ครั้งที่ 2 พบว่าด้านตระหนักรู้มีค่าเฉลี่ย 4.02 อยู่ในระดับมาก ด้านประเมินตนเองมีค่าเฉลี่ย 3.73 อยู่ในระดับมาก ระดับความเชื่อมั่นมีค่าเฉลี่ย 3.5 อยู่ในระดับมาก ระดับตั้งเป้าหมายมีค่าเฉลี่ย 3.53 อยู่ในระดับมาก

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเอง ครั้งที่ 3 พบว่าด้านตระหนักรู้มีค่าเฉลี่ย 2.79 อยู่ในระดับน้อย ด้านประเมินตนเองมีค่าเฉลี่ย 2.23 อยู่ในระดับน้อย ระดับความเชื่อมั่นมีค่าเฉลี่ย 2.68 อยู่ในระดับน้อย ระดับตั้งเป้าหมายมีค่าเฉลี่ย 2.78 อยู่ในระดับน้อย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเอง ครั้งที่ 4 พบว่าด้านตระหนักรู้มีค่าเฉลี่ย 4.42 อยู่ในระดับมาก ด้านประเมินตนเองมีค่าเฉลี่ย 4.42 อยู่ในระดับมาก ระดับความเชื่อมั่นมีค่าเฉลี่ย 4.39 อยู่ในระดับมาก ระดับตั้งเป้าหมายมีค่าเฉลี่ย 4.48 อยู่ในระดับมาก

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง ทั้งหมด 3 ครั้ง พบว่า

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 1 พบว่าด้านสืบข้อมูลมีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านข้อเสนอแนะมีค่าเฉลี่ย 4.42 อยู่ในระดับมาก ด้านระดับดำเนินการมีค่าเฉลี่ย 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านประเมินผลมีค่าเฉลี่ย 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการเผยแพร่มีค่าเฉลี่ย 4.88 ระดับมากที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 2 พบว่าด้านสืบข้อมูลมีค่าเฉลี่ย 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านข้อเสนอแนะวางแผนมีค่าเฉลี่ย 4.90 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านระดับดำเนินการมีค่าเฉลี่ย 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านประเมินผลมีค่าเฉลี่ย 4.90 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการเผยแพร่มีค่าเฉลี่ย 4.96 ระดับมากที่สุด ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินพฤติกรรมครั้งที่ 3 พบว่าด้านสืบข้อมูลมีค่าเฉลี่ย 4.94 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านข้อเสนอแนะวางแผนมีค่าเฉลี่ย 4.93 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านระดับดำเนินการมีค่าเฉลี่ย 4.94 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านประเมินผลมีค่าเฉลี่ย 4.94 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการเผยแพร่มีค่าเฉลี่ย 2.94 ระดับน้อย

ตอนที่ 3 ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินความพึงพอใจพบว่าด้านจัดการเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.29 อยู่ในระดับมาก ด้านผู้สอนมีค่าเฉลี่ย 4.24 อยู่ในระดับมาก ด้านระดับเตรียมการมีค่าเฉลี่ย 4.32 อยู่ในระดับมาก ด้านวางแผนมีค่าเฉลี่ย 4.29 อยู่ในระดับมาก ด้านประเมินผลมีค่าเฉลี่ย 4.15 ระดับมาก ด้านนำไปใช้มีค่าเฉลี่ย 4.12 อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

จากการวิจัย ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง ซึ่งได้อธิบายผลจากสมมติฐานว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว มีค่าเฉลี่ยของคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 พบว่า ผลวัดการตระหนักรู้ในตนเองในภาพรวมของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ ($\bar{X}$ = 106.34, SD = 7.45) ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 84.15, SD = 10.39) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หรือกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว สามารถเสริมสร้างการรู้เรื่องการตระหนักรู้ในตนเองในภาพรวมได้ ซึ่งแสดงว่า การจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวทำให้นักเรียนมีความตระหนักรู้ในตนเอง ซึ่งประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเตรียมความพร้อมแก่ผู้เรียนในด้านเนื้อหาต่างๆ ซึ่งเป็นการตั้งเป้าหมายที่จะรู้จักและเข้าใจตนเองให้ดีขึ้นรวมทั้งการเตรียมผู้เรียนด้านการถ่ายภาพและเทคนิคต่างๆ 2) ขั้นวางแผน การเลือกหัวข้อที่สนใจและการค้นหาตนเอง 3) ขั้นตอนการเขียนบท การสร้างและตัดต่อชิ้นงาน 4) ขั้นตอนการประเมินผลงาน และ 5) ขั้นเผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์และการต่อยอดความรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเนาวนิตย์ สงคราม (2554) ที่ได้นำเสนอการบูรณาการดิจิทัลวิถีทัศน์กับการเรียนรู้ด้วยโครงงานเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนตามลำดับ 5 ขั้นตอน พบว่าการบูรณาการเรียนการสอนแบบนี้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมและบริบทของนักเรียน และสามารถออกแบบชิ้นงานที่เหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมต่างๆ ได้

นอกจากนี้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินพฤติกรรมทั้ง 3 ครั้ง ซึ่งประกอบไปด้วยด้านสืบข้อมูล ด้านข้อเสนอแนะวางแผน ด้านระดับดำเนินการที่สุด ด้านประเมินผล ด้านการเผยแพร่ พบว่าในแต่ละด้านมีค่าเฉลี่ยของการประเมินอยู่ในระดับมาก ซึ่งทำให้เห็นว่าการทำโครงงานโดยการทำให้เป็นลำดับขั้นตอนนั้น ทำให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีการทำงานที่เป็นกระบวนการมากยิ่งขึ้น ทำให้งานนั้นมีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Cordell (2013) ได้จัดทำข้อเสนอแนะในการจัดทำนโยบายสาธารณะของ ALA และห้องสมุดต่างๆ เพื่อนำไปสู่การสร้างมาตรฐานการรู้ดิจิทัลในอนาคต ข้อเสนอแนะนี้เน้นถึงการรู้ดิจิทัลในระดับบุคคลมี 5 ข้อ ต่อไปนี้ 1. การมีทักษะที่หลากหลายรวมถึงกระบวนการคิดและเทคนิคที่จำเป็นต้องใช้ในการค้นหา การทำความเข้าใจ การประเมิน การสร้างและการ

สื่อสารสนเทศดิจิทัล 2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่หลากหลาย โดยเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพเพื่อสืบค้นและดึงข้อมูล สามารถตีความผลการสืบค้นได้ รวมถึงสามารถตัดสินใจในเรื่องคุณภาพ ของสารสนเทศดิจิทัลที่ตนสืบค้นได้มา 3. ความเข้าใจในความสัมพันธ์ต่างๆ ในกลุ่มเทคโนโลยี มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีความรู้เรื่องสิทธิส่วนบุคคลและการใช้สารสนเทศที่เหมาะสม 4. สามารถใช้ทักษะในการสื่อสารและเลือกใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารที่เหมาะสมในการทำงาน ร่วมกับเพื่อนๆ เพื่อนร่วมงาน ครอบครัวและกลุ่มสาธารณะทั่วไป 5. สามารถใช้ทักษะการรู้ดิจิทัลในการเข้าร่วมกิจกรรมกับประชาคม

ผลผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยแบบประมินความพึงพอใจพบว่าด้านจัดการเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.29 อยู่ในระดับมาก ด้านผู้สอนมีค่าเฉลี่ย 4.24 อยู่ในระดับมาก ด้านระดับเตรียมการมีค่าเฉลี่ย 4.32 อยู่ในระดับมาก ด้านวางแผนมีค่าเฉลี่ย 4.29 อยู่ในระดับมาก ด้านประเมินผลมีค่าเฉลี่ย 4.15 ระดับมาก ด้านนำไปใช้มีค่าเฉลี่ย 4.12 อยู่ในระดับมาก ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความพึงพอใจกับการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Jane Van Galen (2017) ศึกษาเรื่อง The power of personal narratives in the classroom การวิจัยพบว่า มัลติมีเดียสามารถช่วยให้ “คนรุ่นดิจิทัล” เข้าใจประเด็นที่ซับซ้อนได้ดีขึ้น เมื่อนักเรียนถูกขอให้แบ่งปันเรื่องราวของตนเองภายในบริบทของสิ่งที่พวกเขาเรียนรู้ในชั้นเรียนบทเรียนจะฝังรากลึกมากขึ้น กระบวนการสร้างเรื่องราวดิจิทัลหรือสารคดีผลักดันการเรียนรู้ของนักเรียนในหลายๆ วิธี นักเรียนใช้ความสามารถในการสร้างสรรค์ค้นคว้าอย่างรอบคอบคิดอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับคำถามที่ถูกถามและให้ความสำคัญกับการเขียนบทของพวกเขา นักเรียนหลายคนพัฒนาทักษะการสื่อสารเพราะต้องจัดระเบียบความคิดและสร้างการบรรยายในลักษณะที่ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องที่ซับซ้อนได้ และยังพบว่า งานวิจัยของพรชนิตว์ สีนาราช (2560) ได้ศึกษาทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ พบว่าเทคโนโลยีสารสนเทศมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วและในยุคที่รัฐบาลไทยให้ความสำคัญกับสภาพแวดล้อมดิจิทัลด้วยการขับเคลื่อนสู่โมเดลประเทศไทย 4.0 การเรียนรู้เกี่ยวกับดิจิทัลจึงเป็นประเด็นสำคัญ เนื่องจากประเทศไทยยังไม่ปรากฏมาตรฐานการรู้สารสนเทศดิจิทัลที่ชัดเจนที่จะสามารถนำไปใช้เป็นบรรทัดฐานในการศึกษาและการสอนในระดับต่างๆ การที่ผู้เรียนมีทักษะการ

เรียนรู้เกี่ยวกับดิจิทัลนั้นผู้เรียนได้มีทักษะที่มีความจำเป็นครบถ้วนในการดำเนินชีวิตอย่างมีคุณภาพ ในสภาพแวดล้อมวัฒนธรรมดิจิทัล ซึ่งถือได้ว่าเป็น “ทักษะของการอยู่รอด” ในสังคมดิจิทัลที่มีความซับซ้อน ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนจะต้องเรียนรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจ ตระหนักรู้ ศึกษาวิจัย และนำมาพัฒนางานให้เท่าทันกับบริบทของสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำงานวิจัยไปใช้

1. ผู้สอนควรศึกษาความหมาย แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง หลักการและองค์ประกอบของบทเรียนแสวงความรู้บนเว็บให้เข้าใจอย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น และมีเนื้อหาที่เหมาะสมต่อกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ในการทำวิจัย

2. ผู้สอนควรศึกษาวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน บทบาทผู้สอนและผู้เรียนในแต่ละขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบการเล่าเรื่องส่วนตัว ให้เข้าใจก่อนนำงานวิจัยไปใช้เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3. ผู้สอนควรมีการเตรียมพร้อมในส่วนของภาพนิ่งหรือภาพวาด ภาพวิดีโอ บทบรรยายเสียงประกอบ และเทคนิคพิเศษ ในหัวข้อที่หลากหลาย น่าสนใจดึงดูดความสนใจ และอารมณ์จากผู้เรียนได้ ผ่านมุมมองการเล่าเรื่องของผู้สร้างให้มีประสิทธิภาพและเหมาะสมต่อกลุ่มตัวอย่าง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว สามารถเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองของผู้เรียนได้ ซึ่งหากผู้เรียนเป็นผู้รู้เรื่องการตระหนักรู้ในตนเองก็ย่อมสามารถที่จะใช้การจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัวในรายวิชาอื่นๆ ได้ ผู้วิจัยเห็นว่าควรน่าจะมีการทำวิจัยในการเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเองที่ควรเน้นในเนื้อหาสาระการเรียนรู้ในรายวิชา เช่น ภาษาไทย คณิตศาสตร์ เป็นต้น โดยผู้สอนสามารถหยิบยกเหตุการณ์ปัจจุบัน หรือประเด็นปัญหาที่น่าสนใจในเนื้อหาสาระนั้นๆ มาสร้างสถานการณ์การตระหนักรู้ในตนเองให้ผู้เรียนได้ด้วย และมีการให้นักเรียนได้มีแนวทางในนำเสนอในสื่อที่หลากหลาย สามารถบูรณาการกับวิชาอื่นๆ ได้

2. การจัดทำสื่อการสอนควรจัดทำสื่อที่น่าสนใจ เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ควรใช้สื่อดิจิทัลที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม มีการประเมินผลงานหรือความพึงพอใจในแต่ละระยะให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัลโดยใช้การเล่าเรื่องส่วนตัว เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ในตนเอง
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เอกสารอ้างอิง

- ฉันทพร ทวีชัย. (2555). ผลการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตด้านการตระหนักรู้ในตนเอง
ตามแนวทางความฉลาดทางสุขภาวะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปิ่นส
รอยแยลส์วิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่. <https://1th.me.ltPHg>
- เนาวนิตย์ สงคราม. (2554). การสร้าง Digital video digital storytelling เพื่อการเรียนรู้
การสอนยุคดิจิทัล. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์.
- พัชรภรณ์ ทัทมาลี. (2558). แนวทางการเพิ่มประสิทธิภาพการใช้เวลาว่างของนักเรียนระดับ
มัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ดีพิมพ์].
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรชนิตร์ ลีนาราช. (2560). ทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้. วารสารห้องสมุด,
61(2), 76-92.
- สมพงษ์ จิตระดับ และสุระศักดิ์ แก้วเอี่ยม. (2556). โครงการการพัฒนาสมรรถนะระบบที่ปรึกษา
ให้สภาเด็กและเยาวชนในประเทศไทย. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
สำนักวิชาการ และมาตรฐานการศึกษา. (2554a). แนวทางการพัฒนาทักษะชีวิตบูรณาการ
การเรียนการสอน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่ง
ประเทศไทย.
- อนุชิต วรกา มณีรัตน์ ธีระวิวัฒน์ และคณะ. (2558). ทักษะชีวิตกับพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจังหวัดกาญจนบุรี. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ดีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- Cordell, R. (2013). Information literacy and digital literacy: Competing
or complementary?. Communication in Information literacy, 7(2), 177-183.
- Jane, V. G. (2017). Agency, shame, and identity: Digital stories of teaching.
Teaching and Teacher education, 61, 84-93.
- Jegannathan, B., Dahlblom, K., & Kullgren, G. (2014). Outcome of a school-based
Intervention to promote life-skills among young people in Cambodia.
Asian Journal of Psychiatry, 9, 78-84.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the
21st century classroom. Theory into practice, 47(3), 220-228.