

การเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนสังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
โดยการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสาน*
THE ENHANCEMENT OF DIGITAL EMOTIONAL INTELLIGENCE OF GRADE 7
STUDENTS IN SCHOOL OF THE MINISTRY OF HIGHER EDUCATION, SCIENCE,
RESEARCH AND INNOVATION THROUGH GUIDANCE ACTIVITIES
BLENDED LEARNING

เอลวิน ธาปไพศาลสมุทร*, สกล วรเจริญศรี, พัชรภรณ์ ศรีสวัสดิ์

Elwin Thanpaisarnsamut*, Skol Voracharoensri, Patcharaporn Srisawat

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Faculty of Education, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand

*Corresponding author Email: elwin.th@ku.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียน 2) เปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และการติดตามผล เป็นการวิจัยและพัฒนา ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม จำนวน 80 คน ที่ได้จากการสุ่มอย่างง่ายแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 40 คน และกลุ่มควบ 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบวัดความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล และการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ความแปรปรวนซ้ำ การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ และการทดสอบภายหลัง ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 12 ครั้ง มีการประยุกต์เทคนิคทฤษฎีทางจิตวิทยาการแนะแนวและการให้คำปรึกษาที่สอดคล้องกับองค์ประกอบความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง และมีรูปแบบกิจกรรมที่แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกและการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กลุ่มทดลองมีความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และการติดตามผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสาน, ความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

Abstract

The purpose of this research were as follows: 1) to construct guidance activities blended learning to enhance digital emotional intelligence of students 2) To compare the digital emotional intelligence of grade 7 students in school of the Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation of experimental group before the experiment, after the experiment, and follow-up. The research is Research and Development. The population used in grade 7 students in Bangkok, the sample used is 80 students from the Office of the Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation, an experimental group 40 participants and a control group 40 participants. The primary research tools used is Digital Emotional Intelligence Assessment and Guidance Activities Blended learning. Statistics used in data analysis include percentage, mean, standard deviation, repeated measures analysis of variance (ANOVA), paired-sample t-test and post hoc testing. The research results were found as follows; 1) The guidance activities blended learning to enhance digital emotional intelligence of grade 7 students 12 times, had the application of psychological theories and techniques to enhance digital emotional intelligence that are consistent with the component has an activity format that exchanges feeling and enhancing digital emotional intelligence. 2) The experimental group had digital emotional intelligence before the experiment, after experiment and the follow-up were significantly at .05.

Keywords: Digital Emotional Intelligence, Guidance Activities Blended Learning, Grade7 Students

บทนำ

ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence) เป็นตัวแปรหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในชีวิตของมนุษย์ เป็นทักษะที่สำคัญที่ช่วยในการพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น จุดเริ่มต้นของความฉลาดทางอารมณ์เกิดจาก เมเยอร์ และ สโลเวย์ ที่กล่าวว่าความฉลาดทางอารมณ์เป็นเรื่องของทักษะในการรู้จักและเข้าใจความรู้สึกของตนเอง ผ่านการคิดอย่างเป็นระบบรวมทั้งสามารถจัดการและควบคุมอารมณ์ความรู้สึกของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Mayer, J. D. & Salovey, P., 1990) ต่อมาความฉลาดทางอารมณ์เริ่มได้รับความสนใจเป็นวงกว้างทางด้านการการศึกษา องค์การ ผ่านแนวคิดของโกลแมน (Goleman, D., 1995) อย่างไรก็ตามความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีและการสื่อสารมีส่วนสำคัญให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคปัจจุบันที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของคนในสังคม ทำให้อินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทกับมนุษย์เปรียบเสมือนโลกคู่ขนานกับโลกของความเป็นจริง (พรทิพย์ เย็นจะบก และคณะ, 2563) ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความฉลาดทางอารมณ์ในโลกยุคดิจิทัลจึงเปลี่ยนแปลงไป ความฉลาดทางทางดิจิทัล (Digital Intelligence) จึงเป็นตัวแปรใหม่ที่เกิดขึ้นในโลกดิจิทัลที่เด็กยุคใหม่ต้องเรียนรู้และเข้าใจ ซึ่งมีพื้นฐานมาจากศีลธรรมสากลเป็นผลจากการศึกษาของสถาบันดีคิว (DQ Institute) ประเทศสิงคโปร์ร่วมกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนทั่วโลกที่มุ่งส่งเสริมทักษะทางดิจิทัลให้กับพลเมือง (DQ Institute, 2019) ผลจากความร่วมมือนี้ทำให้ความฉลาดทางดิจิทัลได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องและกลายเป็นทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 จากการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยในปี 2561 โดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์พบว่า เยาวชนไทยที่มีอายุน้อยกว่า 18 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตมากถึง 10 ชั่วโมงต่อวัน (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2562) สอดคล้องกับการศึกษาของสถาบันดีคิว (DQ Institute) ได้ทำการศึกษาเยาวชนไทยที่มีอายุ 8-12 ปี ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนไทยส่วนใหญ่ใช้เวลาอยู่ในอินเทอร์เน็ต 35 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และยังพบว่าเยาวชนไทยมีความเสี่ยงจากภัยที่มาจกสังคมออนไลน์ ร้อยละ 60

ซึ่งมากกว่าค่าเฉลี่ยทั่วโลก (กรุงเทพฯธุรกิจ, 2561) จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่าเยาวชนไทยที่มีอายุน้อยกว่า 18 ปี เป็นกลุ่มเสี่ยงที่จะได้รับผลกระทบที่มากับภัยออนไลน์ อีกทั้งการใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารในโลกดิจิทัลดังกล่าว ยังส่งผลให้เกิดปัญหาการคุกคามทางออนไลน์หรือที่เรียกว่า ไซเบอร์บูลลี่ (Cyberbully) ในสังคมไทยสูงเป็นอันดับ 5 ของโลก มีการใช้ถ้อยคำที่รุนแรงผ่านการสื่อสารด้วยตัวหนังสือที่ถือเป็นสาเหตุหนึ่งทำให้เกิดการเข้าใจผิดส่งผลให้ทะเลาะเบาะแว้งกันได้ง่าย (กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2564) ปัจจุบันจึงเป็นเรื่องยากในการรับรู้และเข้าใจอารมณ์ของบุคคลอื่นในโลกออนไลน์ จึงเกิดเป็นความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล

ความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) เป็นความสามารถในการแสดง ความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่นผ่านช่องทางออนไลน์ (Park, Y., 2016) จากการศึกษาความ ฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลพบว่ามีหน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนในหลายประเทศให้ความสำคัญกับความ ฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล ดังแนวทางการศึกษาของยูเนสโก (UNESCO Digital Kids Asia-Pacific, 2019) ว่า เป็นความสามารถในการรับรู้ การแสดงอารมณ์และการใช้ความฉลาดทางอารมณ์ผ่านช่องทางออนไลน์ในการสร้าง ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และจากผลการศึกษาความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลใน 4 ประเทศแถบภูมิภาค เอเชียแปซิฟิกได้เสนอองค์ประกอบของความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ การตระหนักรู้ในตนเอง การควบคุมตนเอง แรงจูงใจในตนเอง ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความเห็นอก เห็นใจ นอกจากนี้ยูเนสโกยังได้ทำการศึกษาและเครื่องมือการวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนต้นในประเทศไทย ผลการศึกษาพบว่าเครื่องมือการวัดมีความน่าเชื่อถือในทุกองค์ประกอบ (Chaimongkol, N., 2021) และการศึกษาวิจัยชี้ให้เห็นว่าควรเริ่มสอนความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลด้วยการ เรียนการสอนในห้องเรียนผ่านกิจกรรมแนะแนวเพื่อเป็นพื้นฐานสำคัญของการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลให้เด็กและ เยาวชนรู้จักการเอาใจเขามาใส่ใจเรา ซึ่งเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ให้ความสนใจเข้าร่วมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ผ่านกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์ การเรียนการสอนจึงควรเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนและจัดสภาพแวดล้อมทาง การศึกษาที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน

กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่ช่วยในการพัฒนาทักษะให้กับนักเรียนในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่ สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีความมุ่งหมายให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาได้อย่างเต็มศักยภาพ แห่งตน มีทักษะที่จำเป็นในการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล (สกล วรเจริญศรี, 2558) การเรียนการสอนในปัจจุบันได้นำ เทคโนโลยีเข้าใช้ รูปแบบการเรียนรู้จึงเปลี่ยนไป เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผสมระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนปกติ และการเรียนรู้ผ่านออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ หรือที่เรียกว่า การจัดการเรียนรู้แบบ ผสมผสาน (Blended Learning) (Bonk, C. J. & Graham, C. R., 2006) เนื่องจากการเรียนรู้แบบผสมผสาน สามารถเสริมสร้างการเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการในยุคดิจิทัลที่ต้องการความยืดหยุ่น และการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นจึงเป็นวิธีการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับเด็กในยุค ดิจิทัล

ด้วยเหตุดังกล่าวผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของยูเนสโกที่มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ การตระหนักรู้ในตนเอง การควบคุมตนเอง แรงจูงใจในตนเอง ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และ ความเห็นอกเห็นใจเป็นฐานคิด เนื่องจากมีกรอบแนวคิดที่ครอบคลุมการศึกษาในยุคดิจิทัล และมีความสนใจที่จะ เสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลโดยการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสาน ตลอดจนนำ ผลจากการวิเคราะห์องค์ประกอบความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลที่ได้จากการศึกษาในการศึกษาระยะที่ 1 มา ประยุกต์ใช้ทฤษฎี และเทคนิคทางจิตวิทยาในการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลให้กับนักเรียน



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และการติดตามผล
2. เพื่อเปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และการติดตามผล

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมโดยการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสาน” เป็นการวิจัยรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สำหรับการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนคือ นักเรียนที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมโดยพิจารณาจากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในระยะที่ 1 ที่มีคะแนนเฉลี่ยความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 25 ลงมา จำนวน 80 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายเพื่อแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม เพื่อเข้ากลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 คือ กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสาน ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการในการสร้างกิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังมีรายละเอียดดังนี้

1. ผู้วิจัยศึกษาและทบทวน ตำรา เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลตามองค์ประกอบที่ได้จากการศึกษาในระยะที่ 1 ได้แก่ การตระหนักรู้ในตนเอง การควบคุมตนเอง แรงจูงใจในตนเอง ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความเห็นอกเห็นใจ เพื่อกำหนดเป็นหัวข้อในการจัดกิจกรรมในแต่ละครั้ง
2. ผู้วิจัยจัดทำโครงร่างการจัดกิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานโดยพิจารณาจากนิยามปฏิบัติการของความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลในแต่ละองค์ประกอบเพื่อมาเขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ประกอบกับการศึกษาเอกสารที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และนำโครงร่างที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยาจำนวน 5 ท่านเพื่อประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ .80 - 1.00
3. ผู้วิจัยนำการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลองและนำมาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งก่อนนำไปใช้จริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลในการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมโดยการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังรายละเอียดดังนี้

1. ผู้วิจัยนำหนังสือขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยไปยังผู้อำนวยการสถานศึกษา

2. ผู้วิจัยพิจารณาการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีความสมัครใจและได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง แล้วทำการสุ่มอย่างง่ายเพื่อจำแนกเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จำนวนกลุ่มละ 40 คน
3. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยนำกิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปใช้กับกลุ่มทดลอง โดยกลุ่มทดลองจะได้รับการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสาน ส่วนกลุ่มควบคุมไม่ได้กระทำการใด ๆ
4. ภายหลังจากยุติการทดลองเป็นเวลา 1 เดือน ผู้วิจัยนัดพบกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเพื่อทำแบบวัดความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลอีกครั้งเพื่อเป็นข้อมูลในการติดตามผล
5. ผู้วิจัยนำคะแนนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทั้งก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และการติดตามผลมาวิเคราะห์ สรุปผล และอภิปรายผลการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบคุณภาพของการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานด้วยการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของกลุ่มทดลองด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนซ้ำ และวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ และการทดสอบภายหลังของค่าเฉลี่ยความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล และรายองค์ประกอบ

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า การสร้างการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานประกอบด้วยกิจกรรมจำนวนทั้งสิ้น 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที ซึ่งผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้แนวคิด เทคนิค ทฤษฎีทางจิตวิทยาตามลักษณะขององค์ประกอบความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนวัยรุ่น ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ครั้งที่	องค์ประกอบ	เนื้อหา	ทฤษฎี / เทคนิค	รูปแบบ
1		ปฐมนิเทศกิจกรรม - อธิบายกิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานเพื่อเสริม สร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนวัยรุ่น - ชี้แจงวัตถุประสงค์ระยะเวลาข้อตกลงและระยะเวลาในการเข้าร่วมโปรแกรม - Relationship Bingo	- ทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบยึดบุคคลเป็นศูนย์กลาง - ทฤษฎีการเล่นบำบัดแบบเด็กเป็นศูนย์กลาง	กิจกรรมในชั้นเรียน
2-3	การตระหนักรู้ในตนเอง	รู้จักอารมณ์ตนเอง - การตระหนักรู้ในอารมณ์ของตนเอง - ร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์ I-Statement - อธิบายอารมณ์ความรู้สึกของตนเองโดยใช้ เทคนิค I-Statement	- ทฤษฎีความฉลาดทางอารมณ์ - ทฤษฎีการให้คำปรึกษาของเกสตันท์ - เทคนิค I-Statement	กิจกรรมในชั้นเรียน



ตารางที่ 1 การจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (ต่อ)

ครั้งที่	องค์ประกอบ	เนื้อหา	ทฤษฎี / เทคนิค	รูปแบบ
4-5	การควบคุมตนเอง	องค์ประกอบที่ควบคุมได้ และ องค์ประกอบที่ควบคุมไม่ได้ - ประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโลกดิจิทัล ABCDE - ควบคุมตนเองโดยใช้เทคนิค ABCDE	- ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม - ทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบ พิจารณาเหตุผล อารมณ์ และ พฤติกรรม	กิจกรรม ออนไลน์
6-7	แรงจูงใจในตนเอง	การตั้งเป้าหมาย - อธิบายความหมายของเป้าหมาย ประเภทของเป้าหมาย และการปฏิบัติ ตนให้บรรลุเป้าหมาย WDEP - การตั้งเป้าหมายโดยใช้ เทคนิค WDEP	- ทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบ เผชิญความจริง - เทคนิค WDEP	กิจกรรม ออนไลน์
8-9	ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล	การสื่อสารในโลกดิจิทัล - ความหมายการสื่อสาร - การสื่อสารที่ดี - รูปแบบการสื่อสารยุคดิจิทัล อีโมจิ - สัญลักษณ์แสดงอารมณ์	- ทฤษฎีความฉลาดทางอารมณ์ - ทฤษฎีความฉลาดทางอารมณ์ใน โลกดิจิทัล	กิจกรรม ออนไลน์
10-11	ความเห็นอกเห็นใจ	การรู้จักความเห็นอกเห็นใจ - ศึกษาจากตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Model) การแสดงความเห็นอกเห็นใจ - ศึกษาจากตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Model) - มารยาททางอินเทอร์เน็ต	- ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม	กิจกรรม ออนไลน์
12		กิจกรรมปัจฉิมนิเทศ - ทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ - ให้ข้อมูลย้อนกลับในทางบวกโดย เน้นการเสริมแรง - ประเมินการเปลี่ยนแปลงกับตนเอง - เปิดโอกาสให้ซักถาม - แบบวัดความฉลาดทางอารมณ์ใน โลกดิจิทัลของนักเรียนวัยรุ่น	- ทฤษฎีการให้คำปรึกษากลุ่ม แบบวิเคราะห์การสื่อสารสัมพันธ์	กิจกรรมใน ชั้นเรียน

จากตารางที่ 1 พบว่าการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมประกอบด้วยกิจกรรมทั้งหมด 12 ครั้ง

ผลการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และการติดตามผล ผลการวิจัยพบว่า ผลของค่าเฉลี่ยความแปรปรวนในการวัดซ้ำของความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลโดยรวมหลังติดตามผลและก่อนการทดลอง แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และกลุ่มทดลองมีความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนวัยรุ่น โดยรวมหลังการทดลองและระยะหลังติดตามผล แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของกลุ่มทดลองในระลอกก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และติดตามผล

ตัวแปร	กลุ่มตัวอย่าง	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		ระยะติดตามผล	
		M	SD	M	SD	M	SD
ความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลโดยรวม	กลุ่มทดลอง	3.51	0.42	3.76	0.44	3.74	0.43

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 ระยะหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.76 และระยะติดตามผลมีค่าเฉลี่ยการทดลองเท่ากับ 3.74

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลโดยรวมของกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และการติดตามผล

ตัวแปร	กลุ่ม	ผลการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนว ที่มาเปรียบเทียบ	ความแตกต่าง ของค่าเฉลี่ย	p
ความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล	ทดลอง	หลังทดลอง-ก่อนทดลอง	0.25*	0.00
		หลังติดตามผล-ก่อนทดลอง	0.23*	0.00
		หลังทดลอง-หลังติดตามผล	0.02*	0.00

* $p < .05$

จากตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลโดยรวมของกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และการติดตามผล มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยระยะหลังติดตามผลมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43 สูงกว่าก่อนทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.42 ต่อมา กลุ่มทดลองมีความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนวัยรุ่น โดยรวมหลังการทดลองและระยะหลังติดตามผล แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดย หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.76 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.44 สูงกว่าระยะหลังติดตามผลมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43 ตามลำดับ

อภิปรายผล

การเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมโดยการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสาน อภิปรายผลได้ดังนี้

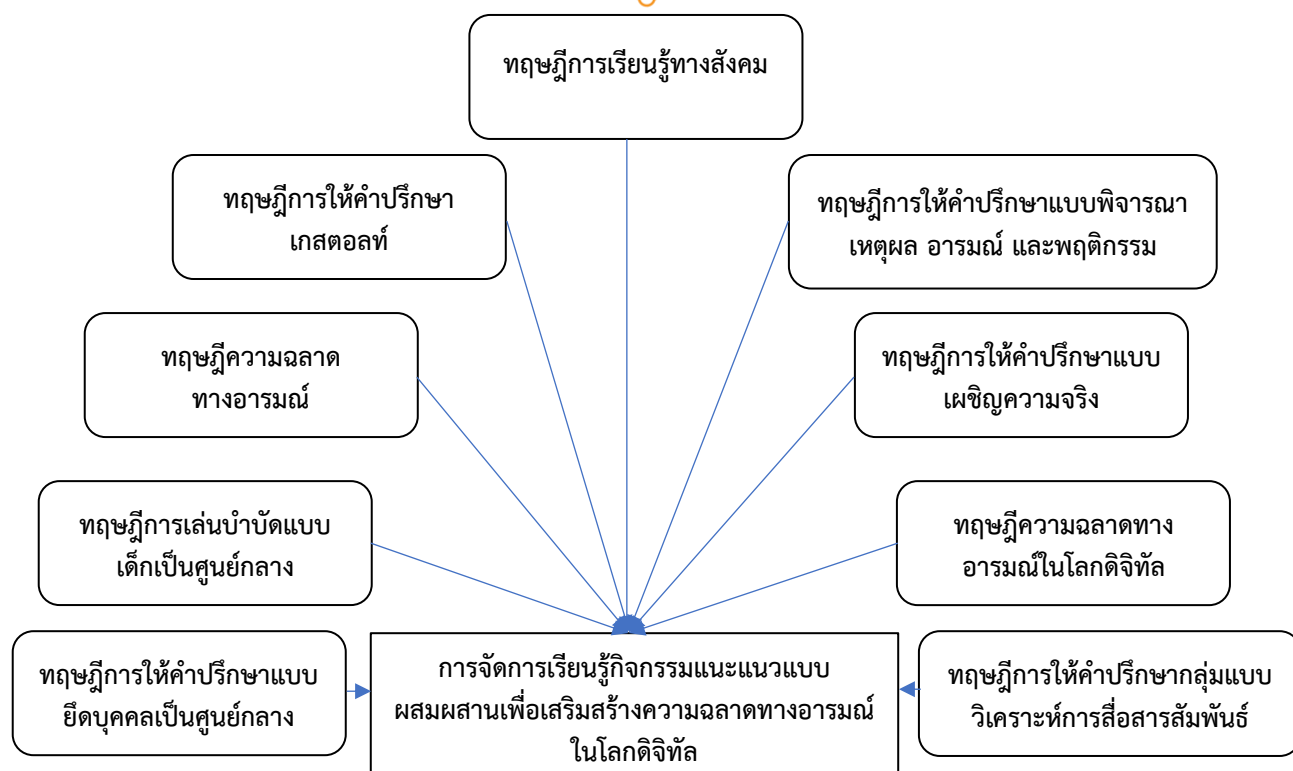


ผลการวิจัยข้อที่ 1 ผลการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถอภิปรายผลสรุปผลได้ดังนี้ การสร้างการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับจำนวนองค์ประกอบของความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลทั้ง 5 องค์ประกอบ ของยูเนสโก (UNESCO Digital Kids Asia-Pacific, 2019) ที่ประกอบไปด้วยการตระหนักรู้ในตนเอง การควบคุมตนเอง แรงจูงใจในตนเอง ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความเห็นอกเห็นใจ ผสานกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานและทฤษฎีเชิงจิตวิทยาและเทคนิคที่เหมาะสมในแต่ละหัวข้อมาออกแบบการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับทักษะของ มัวร์ (Moore, G. M., 2013) ที่ว่าการออกแบบการจัดการเรียนรู้ต้องกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจนและเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับทักษะพื้นฐานของนักเรียนในยุคดิจิทัลที่มุ่งเน้นไปที่ความสามารถในการรับรู้ เข้าใจความคิด อารมณ์ความรู้สึกของตนเอง และผู้อื่นที่สอดคล้องกับการศึกษาของสถาบันดีคิว (DQ Institute, 2019) กล่าวว่าความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลควรมุ่งเน้นที่ความสามารถในการรับรู้ การแสดงอารมณ์ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอื่นในรูปแบบออนไลน์

ผลการวิจัยข้อที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และการติดตามผล สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้ กลุ่มทดลองที่เข้าร่วมการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล มีความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานมีแนวคิดสอดคล้องกับยูเนสโก (UNESCO Digital Kids Asia-Pacific, 2019) ที่อธิบายว่าพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลเน้นไปที่รับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์ และในการจัดการเรียนรู้ได้ผสมผสานระหว่างการเรียนในชั้นเรียนปกติและการเรียนรูปแบบออนไลน์มาผสมผสานกับกิจกรรมแนะแนวที่เป็นกระบวนการช่วยเหลือนักเรียนให้สามารถรู้จักเข้าใจตนเอง (สกล วรเจริญศรี, 2558) และผู้วิจัยได้ตระหนักถึงพัฒนาการของวัยรุ่นเป็นสำคัญจึงได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ทางสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนวัยรุ่นในยุคดิจิทัล และเมื่อนำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนจึงทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองมีความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลสูงขึ้น

องค์ความรู้ใหม่

รูปแบบการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลโดยการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสาน ได้องค์ความรู้ใหม่ ดังนี้



ภาพที่ 1 รูปแบบการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลโดยการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสาน

สรุปและข้อเสนอแนะ

การจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีสอดคล้องกับจำนวนองค์ประกอบของความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลทั้ง 5 องค์ประกอบ และมีการประยุกต์ทฤษฎีทางจิตวิทยาการแนะแนวและการให้คำปรึกษามาใช้ในการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล และนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และการติดตามผล มีความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ หากผู้ที่สนใจต้องการนำการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลโดยการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานไปใช้กับกลุ่มอื่น ๆ ควรคำนึงถึงบริบทของกลุ่มตัวอย่าง โดยอาจจะมีการปรับภาษาให้สอดคล้องเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างในแต่ละแห่ง นอกจากนี้ผู้ที่นำไปใช้จะต้องมีความรู้และทักษะพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาและการพัฒนาการของแต่ละช่วงวัย

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง การศึกษาและการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนวัยรุ่นโดยการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสาน ขอขอบคุณทุนสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติประจำปีงบประมาณ 2566

เอกสารอ้างอิง

- กรุงเทพธุรกิจ. (2561). เด็กไทยยังเสี่ยงภัยไซเบอร์ พบตัวเลขสูงกว่าค่าเฉลี่ย. เรียกใช้เมื่อ 30 ตุลาคม 2565 จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/791601>
- กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2564). Digital Empathy เพราะโลกนี้ไม่ได้มีแค่พวกเรา. เรียกใช้เมื่อ 15 เมษายน 2565 จาก <https://www.thaimediafund.or.th/wp-content/uploads/2021/08/%E0%B8%A3%E0%B8%A7%E0%B8%A1%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B8%88%E0%B8%94%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%82%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%A7-07-web.pdf>
- พรทิพย์ เย็นจะบก และคณะ. (2563). โลกกลม ๆ ที่เรียกว่าดิจิทัล. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกองทุนพัฒนาสื่อ.
- สกล วรเจริญศรี. (2558). การแนะแนวเพื่อพัฒนาคุณค่าแห่งตน. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2562). วัยใส วัยเก๋า ฉลาดรู้เน็ต. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์.
- Bonk, C. J. & Graham, C. R. (2006). Handbook of blended learning: Global perspectives, local designs. San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing.
- Chaimongkol, N. (2021). Digital Kids Asia Pacific (DKAP) in Thailand. STOU Education Journal, 14(1), 128-140.
- DQ Institute. (2019). DQ global standards report 2019 common framework for digital literacy, skills and readiness. Retrieved June 10, 2021, from <https://www.dqinstitute.org/wp-content/uploads/2019/03/DQGlobalStandardsReport2019.pdf>.
- Goleman, D. (1995). Emotional Intelligence: Why it can matter more than IQ. New York: Bantam Book.
- Mayer, J. D. & Salovey, P. (1990). Emotional Intelligence. Imagination, Cognition and Personality, 9(3), 185-211.
- Moore, G. M. (2013). Handbook of Distance Education. New York: Routledge.
- Park, Y. (2016). 8 digital skills we must teach our children. Retrieved April 20, 2021, from <https://www.weforum.org/agenda/2016/06/8-digital-skills-we-must-teach-our-children>
- UNESCO Digital Kids Asia-Pacific. (2019). Digital kids Asia-Pacific insights from children's digital citizenship. Retrieved April 15, 2021, from <https://www.unescap.org/sites/default/files/ITU%20S2.6%20Insights%20from%20Children%27s%20Digital%20Citizenship%2C%20UNESCO.pdf>