

การพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

The Development of Characteristics of Being Social Media Influencers for High School Students

รั้วธนา ปลิวศรีแก้ว¹, อชิระ อุตมาน², ญาณินี โพทยวัฒน์³
Ratthana Plewsrikaew¹, Achira Uttaman², Yaninie Phaithayawat³

Received: 1 กรกฎาคม 2565 Revised: 2 สิงหาคม 2565 Accepted: 9 สิงหาคม 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ จำนวน 13 คน ที่สนใจและเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) แบบสัมภาษณ์ และแบบประเมิน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ที่พัฒนาขึ้น มีกิจกรรม 6 ขั้นตอนกิจกรรม ได้แก่ 1) รู้จักฉัน รู้จักเธอ 2) ชีวิตบนโลกออนไลน์ 3) กว่าจะเป็น Influencer 4) กิจกรรม Workshop 5) กด Like กด Share เผยแพร่ความรู้ และ 6) ประเมินผลการจัดกิจกรรม สามารถพัฒนานักเรียนให้เกิด

¹ นิสิต, สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; Student, Social Studies Education, Faculty of Social Sciences, Srinakharinwirot University, Thailand; e-mail: ratthana.psk@g.swu.ac.th

² อาจารย์, ภาควิชาสังคมวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; Lecturer, Sociology, Faculty of Social Sciences, Srinakharinwirot University, Thailand.

³ อาจารย์, ภาควิชาประวัติศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; Lecturer, History, Faculty of Social Sciences, Srinakharinwirot University, Thailand.

คุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ได้ อีกทั้งผลการประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) พบว่านักเรียนมีคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: คุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer), กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน, ผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer)

ABSTRACT

The purposes of this research were as follows: 1) to develop the characteristics of being social media influencers for high school students; 2) to assess the characteristics of social media influencers for high school students. The sample group was 13 high school students at Mathayomwatsing School, who were interested in being social media influencers and applied to participate in characteristic activities of social media influencers. The research instrument was an interview and an assessment form. The data was tested for mean and standard deviation. The research findings were as follows: the development of the characteristics of social media influencers was composed of six steps: 1) Getting to know each other; 2) How to Live Life on Social Media; 3) Way of Influencer; 4) Workshops; 5) Sharing knowledge; and 6) Activity Assessment which can be developed the characteristics of being social media influencers for high school students; the assessment of the characteristics of social media influencers for high school students found the following after students participated in the characteristics of social media influencer activities, they had the characteristics of being social media influencers at a high level.

KEYWORDS: Characteristics of being social media influencers, Student developing activity, Social media influencers

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันนักเรียนดำรงชีวิตอยู่ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของโลกตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยี นวัตกรรม การเมือง เศรษฐกิจ สังคม ตลอดจนการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) เป็นผลให้คนในสังคมจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อให้มีชีวิตอยู่รอด และมีแนวโน้มว่าวิถีชีวิตของเราจะต้องปรับเปลี่ยนเป็นรูปแบบของออนไลน์ เกิดการรวมกลุ่มบนสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Instagram, YouTube และ Tiktok ฯลฯ มากขึ้น (อาทิตยา อ้อย่างอื่น, 2564, น. 6) ทำให้กลุ่มบุคคลหนึ่งมีบทบาทและส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันของคนในสังคมเป็นอย่างมาก นั่นคือ ผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) (Eric Dahan, 2016) ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่รู้จักและยึดถือเป็นแบบอย่างในการดำรงชีวิตเช่นกัน

แม้ว่าการเปลี่ยนแปลงของโลกและการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) จะเป็นอุปสรรคต่อการจัดการเรียนรู้ แต่การพัฒนานักเรียนให้สามารถเกิดคุณลักษณะสำคัญต่าง ๆ ยังคงเป็นเรื่องที่สำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ไม่ว่าจะเป็นทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การตัดสินใจ การแก้ปัญหาอย่างมีเหตุและผล การคิดพิจารณาถึงผลดี ผลเสีย การคิดไตร่ตรอง ใฝ่เรียนรู้อย่างรอบด้าน การคิดอย่างสร้างสรรค์ การยอมรับในความแตกต่าง การปรับตัวในการดำรงชีวิต เรียนรู้ พัฒนาตนเองเพื่อให้เท่าทันต่อกระแสโลก การพัฒนานักเรียนให้พร้อมรับมือต่อการเปลี่ยนแปลงและสามารถปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นสามารถจัดเป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้ เนื่องจากกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่สถานศึกษา ครูผู้สอน และผู้ที่เกี่ยวข้องจัดกิจกรรมตามแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา กลยุทธ์ และมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษาให้นักเรียน โดยมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้วยวิธีการที่หลากหลาย คำนึงถึงความต้องการของผู้เรียน และให้ผู้เรียนได้ร่วมกันลงมือปฏิบัติจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) อีกทั้งการนำผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ซึ่งเป็นบุคคลที่นักเรียนชื่นชอบและยึดถือเป็นแบบอย่างมาเป็นสื่อการเรียนรู้ ตามทฤษฎีกระบวนการสังคมประภิต (Socialization Process) (ศักดิ์ไทย สุรกีจาวร, 2545) และแนวคิดจิตวิทยาสื่อประสาท (Neuro-Linguistic-Programming : NLP) (อัจฉรา จุ้ยเจริญ, 2557; MindSpring, 2564; LifeEnricher, 2564) ยิ่งที่ทำให้กิจกรรมมีความน่าสนใจและตรงตามความสนใจของนักเรียน ครูจึงเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนานักเรียนให้เกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้นักเรียนได้ศึกษาโดยการค้นคว้าและอภิปราย ให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นในเชิงวิพากษ์ เพื่อแสวงหาแนวทางการแก้ปัญหา เชื่อมโยงสิ่งที่อยู่ในชีวิตประจำวันของนักเรียนเข้ากับการเรียนรู้ ลงมือ

ปฏิบัติจริงและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจนสามารถเกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer)

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญในการพัฒนานักเรียนให้เกิดคุณลักษณะสำคัญที่วิเคราะห์ สังเคราะห์ และถอดบทเรียนได้จากผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ต้นแบบ ผู้วิจัยจึงดำเนินการออกแบบเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยตามงานวิจัยของ รัฐญา มหาสมุทร และ วรชัย ครุจิต (2559) พัฒนาและจัดกิจกรรมตามวงจรคุณภาพ (PDCA) (ธีรพงศ์ ทับอินทร์, 2558) เพื่อพัฒนาและประเมินนักเรียนให้เกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) นั่นคือ กิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ที่พัฒนาขึ้นเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้แนวทางในการสื่อสาร การเผยแพร่ ข้อมูลบนสื่อสังคมออนไลน์อย่างถูกต้องและมีความรับผิดชอบต่อสังคม เรียนรู้แนวคิด กระบวนการ วิธีการ กลยุทธ์ แนวทางของผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ต้นแบบในการพัฒนาตนเองจากสื่อวีดิทัศน์ วิทยากร รวมทั้งให้นักเรียนได้ผลิตสื่อเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวกับความเป็นท้องถิ่นของโรงเรียนมัธยมวัดสิงห์และชุมชนโดยรอบ เพื่อประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียน ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญและจำเป็นของการดำรงชีวิตทั้งในโลกความเป็นจริงและโลกออนไลน์ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือผลิตสื่อสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อสังคม เผยแพร่ความรู้สู่สาธารณะ เตรียมตนเป็นพลโลก รวมถึงนักเรียนจะได้ฝึกฝนและพัฒนาตนเองให้เกิดความเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) เพื่อเป็นการค้นหาตนเอง เป็นแนวทางในการเลือกศึกษาต่อในระดับการศึกษาที่สูงขึ้น และการเลือกประกอบอาชีพในอนาคตของนักเรียนด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ เขตจอมทอง กรุงเทพมหานคร จำนวน 1,527 คน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ ที่มีความสนใจและสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) จำนวน 13 คน ด้วยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้การสัมภาษณ์ ซึ่งผู้วิจัยจะเป็นผู้ที่คัดเลือกนักเรียนจากการตอบคำถามของนักเรียนเกี่ยวกับความสนใจ ความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรม ประสบการณ์การเป็นผู้นำ รวมถึงพฤติกรรม การใช้สื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนคนใดสามารถแสดงทัศนคติได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรมจะได้รับการคัดเลือกให้เป็นกลุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer)
2. แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับความต้องการและเป้าหมายของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ซึ่งค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถาม (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ คือ 0.92 สามารถนำไปใช้ได้
3. แบบประเมินคุณลักษณะเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามแนวคิด SOLO Taxonomy โดยนำคะแนนมาคิดเป็นค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และแปลความหมายเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ซึ่งค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถาม (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ คือ 0.93 สามารถนำไปใช้ได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ดำเนินการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับความต้องการและเป้าหมายของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ ออกแบบ และพัฒนากิจกรรม
2. ดำเนินการทำกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) จำนวน 18 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

3. ดำเนินการประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ผลการประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) รายงานผลการจัดกิจกรรมและสรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยการวิเคราะห์คะแนนจากแบบประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ที่นักเรียนเป็นผู้ประเมินตนเองและผู้วิจัยเป็นผู้ประเมินนักเรียน ซึ่งสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และ 2) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากนั้นจึงนำมาแปลความหมายแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) เป็น 5 ระดับเพื่อสรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

1. การพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 4 ประการ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.1 หลักการ

1) เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพ ตามความสนใจ ความถนัด ความต้องการ เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ

2) การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง

3) การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมทุกชั้นกิจกรรม

1.2 วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนานักเรียนให้เกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer)

1.3 ชั้นกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ทั้งหมด 6 ชั้นกิจกรรม ซึ่งในแต่ละชั้นกิจกรรมมีการดำเนินการตามวงจรคุณภาพ (PDCA) มีผลการวิจัยดังนี้

1) รู้จักฉัน รู้จักเธอ โดยผู้เรียนจะได้แลกเปลี่ยนความชื่นชอบ ความรู้ ประเด็นต่าง ๆ ที่ตนเองถนัดและสนใจร่วมกัน เนื่องจากกิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมแรกทำให้บรรยากาศยังไม่เป็นกันเองเท่าที่ควร พบว่านักเรียนที่ไม่มีกลุ่มเพื่อนเข้าร่วมด้วย ยังไม่กล้าแสดงความคิดเห็นมากนัก ผู้วิจัยจึงต้องชวนพูดคุยในประเด็นที่นักเรียนชื่นชอบและสนใจ เช่น ผู้ทรงอิทธิพลทางความคิด ในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ที่นักเรียนชื่นชอบ เป้าหมายในอนาคตของนักเรียน ความสามารถ

พิเศษ เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ทำการเปิดโอกาสให้นักเรียนที่ความชื่นชอบและสนใจในการที่ คลังคล้ายกันได้พูดคุยแลกเปลี่ยนกัน ทำให้บรรยากาศเริ่มผ่อนคลาย

2) ชีวิตบนโลกออนไลน์ โดยให้วิทยากรเป็นผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้อง กับการใช้อินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ แนวทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างถูกต้องและมีความ รับผิดชอบ ซึ่งพบว่านักเรียนให้ความสนใจและความร่วมมือเป็นอย่างดี เปิดโอกาสให้ นักเรียนได้ถามในประเด็นที่ตนเองเผชิญหรือสงสัย เนื่องจากเนื้อหาของกิจกรรมเป็นเรื่องที่ใกล้ตัว นักเรียน วิทยากรสามารถตอบคำถามนักเรียนได้ตรงประเด็น มีเทคนิคในการบรรยายที่กระตุ้น นักเรียนให้เกิดความสนใจอยู่เสมอ นักเรียนส่วนใหญ่กระตือรือร้นในการทำกิจกรรม สามารถ ตอบคำถามได้อย่างถูกต้องเมื่อลงมือปฏิบัติในสถานการณ์จำลอง

3) กว่าจะเป็น Influencer โดยวิทยากรเป็นผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการพัฒนา ตนเองให้เกิดทักษะการสื่อสาร เทคนิคการพูด ถอดบทเรียนผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อ สังคมออนไลน์ (Influencer) ต้นแบบ รวมถึงการเล่าประสบการณ์กระบวนการทำงานในการผลิต สื่อสร้างสรรค์ ซึ่งพบว่านักเรียนให้ความสนใจและความร่วมมือเป็นอย่างดี โดยเปิดโอกาสให้ นักเรียนได้ถามในประเด็นที่ตนเองเผชิญหรือสงสัย เนื่องจากเนื้อหาของกิจกรรมนี้เป็นเรื่องที่ นักเรียนสนใจ อีกทั้งวิทยากรเป็นผู้มีประสบการณ์ในการพัฒนาตนเองให้เกิดคุณลักษณะการเป็น ผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) จึงสามารถถ่ายทอดเทคนิค แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี นักเรียนส่วนใหญ่กระตือรือร้นในการทำ กิจกรรม ตั้งคำถามในประเด็นที่สงสัย แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ของตนเอง รวมถึงการสรุปความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมนี้ได้ สามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้จริง

4) กิจกรรม Workshop โดยผู้วิจัยให้นักเรียนจับกลุ่มจำนวน 2 – 5 คนตามความ สม่ัครใจ จากนั้นจึงให้นักเรียนแต่ละกลุ่มกำหนดและนำเสนอหัวข้อที่ตนเองสนใจภายใต้หัวข้อ ใหญ่ คือ ความเป็นท้องถิ่นของโรงเรียนมัธยมวัดสิงห์และชุมชนโดยรอบเขตจอมทอง ฝั่งธนบุรี กรุงเทพมหานคร ซึ่งพบว่านักเรียนแต่ละกลุ่มสนใจในหัวข้อที่หลากหลาย ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ธรรมชาติของนักเรียนแต่ละกลุ่มมีความชื่นชอบและความสนใจที่แตกต่างกัน จากนั้นผู้วิจัยจึงให้ นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง ซึ่งในระหว่างที่นักเรียนแต่ละกลุ่มกำลัง ดำเนินการนั้นผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ขอคำแนะนำเมื่อเกิดปัญหาอุปสรรคในการทำงาน พบว่า ช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา (COVID-19) นักเรียนเกือบทุกกลุ่มไม่ สามารถลงพื้นที่เพื่อหาข้อมูลและถ่ายทำสถานที่จริงได้ จึงทำให้นักเรียนจะต้องปรับเปลี่ยน

แผนการทำงาน เช่น กลุ่มที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการท่องเที่ยวผจญภัย เดิมนักเรียนวางแผนไว้ว่าจะถ่ายทำลงพื้นที่จริงและเดินทางโดยรถไฟ ผู้ปกครองเกิดความกังวลและไม่อนุญาตให้นักเรียนลงพื้นที่จริง ทำให้นักเรียนต้องวางแผนใหม่ ปรับเปลี่ยนจากการถ่ายทำลงพื้นที่จริงเป็นการใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ Google Earth แทน เป็นการสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนสามารถแก้ปัญหาและมีความรู้ ความสามารถในการนำความรู้ ประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงจนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้

5) กด Like กด Share เผยแพร่ความรู้ โดยผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มได้นำเสนออภิปราย เล่าประสบการณ์ในการทำงาน เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของแต่ละกลุ่ม นำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันและการทำงานในอนาคต พบว่า นักเรียนทุกกลุ่มสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างดี แม้ว่าจะมีปัญหาอุปสรรคก็ตาม เช่น กลุ่มที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับร้านอาหารใกล้บ้านของนักเรียน กลุ่มนี้ใช้วิธีการนำเสนอได้อย่างน่าสนใจ คือ การลงพื้นที่จริง มีปฏิสัมพันธ์ สื่อสารพูดคุยกับเจ้าของร้าน มีการใช้น้ำเสียง ภาษา ท่าทาง ในการพูดที่ดี ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มนี้มีความรู้ ความสามารถจากการเข้าร่วมกิจกรรมมาพัฒนาตนเองจนเกิดเป็นคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) จึงทำให้สามารถผลิตสื่อ สร้างสรรค์ผลงานออกมาได้อย่างถูกต้อง

6) ประเมินผลการจัดกิจกรรม โดยผู้วิจัยให้นักเรียนทุกคนเล่าความรู้สึกเมื่อผลงานเสร็จสิ้นและได้เผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ อภิปรายร่วมกันถึงสิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ พบว่านักเรียนทุกคนมีความพึงพอใจในระดับมาก เกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง และมีความคิดเห็นว่าการพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) สร้างแรงบันดาลใจให้แก่นักเรียนในการพัฒนาตนเองต่อไป อีกทั้งนักเรียนบางคนยังให้ข้อเสนอแนะว่า เป็นกิจกรรมที่ดีควรแก่การจัดกิจกรรมนี้ให้แก่นักเรียนในรุ่นต่อไป จากนั้นผู้วิจัยจึงให้นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนทำการประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของตนเอง และผู้วิจัยเป็นผู้ประเมินนักเรียนทุกคนด้วยเช่นกัน โดยใช้แบบประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) และเปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปได้ร่วมให้คะแนนผลงานของนักเรียนด้วย

1.4 การวัดและประเมินผลกิจกรรม

1) การวัดและประเมินผลคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนอย่างต่อเนื่องในระหว่างที่ดำเนินการจัดกิจกรรม เช่น การ

สังเกต การตั้งคำถาม การอภิปรายระหว่างนักเรียนกับนักเรียนและนักเรียนกับครูหรือวิทยากร การนำเสนอผลงาน เป็นต้น

2) การวัดและประเมินผลหลังการดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) โดยใช้แบบประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer)

2. ผลการประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้แบบประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยคะแนนคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียน โดยนักเรียนเป็นผู้ประเมินตนเอง

ลำดับที่	หัวข้อ	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1	ด้านการคิดเชิงวิพากษ์	4.52	0.65	มากที่สุด
2	ด้านการตัดสินใจ	4.38	0.77	มาก
3	ด้านการสื่อสาร	4.31	0.79	มาก
4	ด้านการยอมรับในความแตกต่าง	4.67	0.53	มากที่สุด
5	ด้านใฝ่เรียนรู้	4.52	0.66	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ยรวมทั้งหมด		4.48	0.68	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่าคะแนนค่าเฉลี่ยของคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หลังเข้าร่วมกิจกรรม โดยนักเรียนเป็นผู้ประเมินตนเอง ซึ่งคะแนนค่าเฉลี่ยของแต่ละด้าน มีผลดังนี้ การคิดเชิงวิพากษ์อยู่ในระดับมากที่สุด การตัดสินใจอยู่ในระดับมาก การสื่อสารอยู่ในระดับมาก การยอมรับในความแตกต่างอยู่ในระดับมากที่สุด และใฝ่เรียนรู้อยู่ในระดับมาก สรุปคะแนนค่าเฉลี่ยทั้ง 5 ด้านอยู่ในระดับมาก

ส่วนผลจากการประเมินที่ผู้วิจัยประเมินนักเรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยคะแนนคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียน โดยผู้วิจัยเป็นผู้ประเมินนักเรียน

ลำดับที่	หัวข้อ	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1	ด้านการคิดเชิงวิพากษ์	4.60	0.51	มากที่สุด
2	ด้านการตัดสินใจ	4.60	0.48	มากที่สุด
3	ด้านการสื่อสาร	4.55	0.54	มากที่สุด
4	ด้านการยอมรับในความแตกต่าง	4.68	0.54	มากที่สุด
5	ด้านใฝ่เรียนรู้	4.46	0.67	มาก
คะแนนเฉลี่ยรวมทั้งหมด		4.58	0.55	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนค่าเฉลี่ยของคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หลังเข้าร่วมกิจกรรม โดยผู้วิจัยเป็นผู้ประเมินนักเรียน ซึ่งคะแนนค่าเฉลี่ยของแต่ละด้าน มีผลดังนี้ การคิดเชิงวิพากษ์อยู่ในระดับมากที่สุด การตัดสินใจอยู่ในระดับมากที่สุด การสื่อสารอยู่ในระดับมากที่สุด การยอมรับในความแตกต่างอยู่ในระดับมากที่สุด และใฝ่เรียนรู้อยู่ในระดับมาก สรุปคะแนนค่าเฉลี่ยทั้ง 5 ด้านอยู่ในระดับมากที่สุด

การอภิปรายผล

1. เพื่อพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนากิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) เพื่อพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งออกแบบและพัฒนาขึ้นตามวงจรคุณภาพ (PDCA) อย่างมีระบบ มีความต่อเนื่องเป็นลำดับ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นวางแผน (Plan) 2) ขั้นปฏิบัติ (Do) 3) ขั้นตรวจสอบ (Check) 4) ขั้นการดำเนินงานให้เหมาะสม (Act) มีการปรับปรุงคุณภาพของกิจกรรมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญอยู่เสมอ ทำให้การจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาตนเองจนเกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) มากขึ้นเรื่อย ๆ ตามลำดับจนครบถ้วน แต่ทว่านักเรียนจะเกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับ

ธรรมชาติ ความแตกต่างของนักเรียน เทคนิค วิธีสอน และสื่อการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมด้วย ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายและหลักการของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ที่มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ปฏิภาณและส่งเสริมจิตสำนึกในการบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม โดยนำความรู้ ทักษะและประสบการณ์ที่ได้จากการทำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมาพัฒนาตนเอง และเปิดโอกาสให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้เรียน ได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) และสอดคล้องกับงานวิจัยของธีรพงศ์ ทัพบรินทร์ (2558) ที่ผลการวิจัยพบว่า การใช้วงจรเคมีงในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 42 มีภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ซึ่งทำให้นักเรียนมีความรู้ ความสามารถ มีคุณลักษณะต่าง ๆ ครบถ้วนตามหลักสูตรมาตรฐานการศึกษา และสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนด้วย อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการเขาวงกตปัญญาของไวทก้อตสกี (พยอม ศรีสมัย, 2551; ปิยวรรณ พันธุ์มงคล, 2552) และทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจท์ (วิชัย ดิสสระ, 2535; พรรณี ชูทัย เจนจิต, 2528) กล่าวคือ เนื้อหาที่ใช้ในการทำกิจกรรมมีความเป็นนามธรรม และให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ฉะนั้นกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเลือกจึงต้องเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความสนใจและสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งจะเป็นผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีความเต็มใจในการทำกิจกรรม นอกจากนี้เนื้อหาที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนากิจกรรมยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ รัฐญา มหาสมุทร และ วรัชฎ์ ครุจิต (2559) ที่พบว่า ผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์มีกลยุทธ์ต่าง ๆ ในการนำเสนอเนื้อหา การสื่อสาร ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ทันทต่อเหตุการณ์ปัจจุบันหรือกระแสสังคม เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้ติดตาม กล่าวคือเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมนั้นจะต้องให้นักเรียนได้ศึกษาในเรื่องของกลยุทธ์ เทคนิค แนวทางในการนำเสนอเนื้อหา ผลลัพธ์ให้น่าสนใจและตรงกับความต้องการของผู้ติดตามด้วย

จะเห็นได้ว่ากิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) นี้มีการดำเนินการอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ตามแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถช่วยให้นักเรียนเกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ได้อย่างสมบูรณ์และครบถ้วน กิจกรรมนี้จึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่ทำให้ครูสามารถส่งเสริม พัฒนานักเรียนได้อย่างเต็มศักยภาพยิ่งขึ้น นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมได้อย่างเต็มที่ ตามความถนัดและความสนใจของตนเอง อีกทั้งยังเป็นการเตรียมตัวและการพัฒนานักเรียนให้เกิดจิตสำนึกความเป็นพลโลกอีกด้วย

2. เพื่อประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผลการประเมินคุณลักษณะเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยสรุปคะแนนค่าเฉลี่ยทั้ง 5 ด้านที่นักเรียนเป็นผู้ประเมินตนเองอยู่ในระดับมากและผู้วิจัยประเมินนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด สามารถอภิปรายผลภาพรวมได้ดังนี้

1) ด้านการคิดเชิงวิพากษ์ นักเรียนสามารถวิเคราะห์และถอดบทเรียนเกี่ยวกับแนวคิดของผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ต้นแบบเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาตนเอง สามารถอธิบายความคิดรวบยอดของประเด็นต่าง ๆ ได้ สามารถเปรียบเทียบความถูกต้องของเนื้อหาจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ก่อนจะนำเสนอเนื้อหาเพื่อเผยแพร่สู่สื่อสังคมออนไลน์ สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ที่มีกับความรู้ใหม่ได้ และเมื่อผู้อื่นเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น นักเรียนจะใช้เหตุผลมาประกอบเสมอ

2) ด้านการตัดสินใจ นักเรียนมีการดำเนินงานด้วยความรอบคอบ มีการแสวงหาข้อมูลเพื่อประกอบการตัดสินใจเสมอ และก่อนตัดสินใจที่จะนำเสนอเนื้อหาเพื่อเผยแพร่สู่สื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนจะคำนึงถึงผลของการกระทำเสมอ รวมถึงมีการคิดวิเคราะห์ถึงผลดีและผลเสียด้วย ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย แต่ทว่านักเรียนบางคนอาจยังขาดความรอบคอบ ยังคิดวิเคราะห์ถึงผลดีและผลเสียได้ไม่เต็มมากนัก สังเกตได้จากเมื่อผู้วิจัยให้ลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนเหล่านี้จะขาดความกระตือรือร้นที่จะแสวงหาข้อมูลมาประกอบในการผลิตสื่อ ขาดความเอาใจใส่ ไม่ขอคำปรึกษาหรือคำแนะนำจากผู้อื่น ทำให้ผลงานของนักเรียนเหล่านี้ยังพบความไม่ถูกต้องของเนื้อหา ความผิดพลาดทางเทคนิคอยู่เล็กน้อย

3) ด้านการสื่อสาร นักเรียนสามารถ พูด อ่าน เขียนได้อย่างคล่องแคล่ว มีบุคลิกภาพที่ดี มีความมั่นใจในการสื่อสาร และสามารถใช้ภาษาอย่างเหมาะสมกับผู้ฟัง เมื่อนักเรียนอยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ จะมีมารยาทในการพูดเสมอ ทำให้นักเรียนสามารถนำเสนอเนื้อหาได้อย่างเข้าใจง่าย มีลำดับขั้นตอนในการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ ใช้น้ำเสียงที่น่าฟัง สามารถโน้มน้าวให้ผู้อื่นคล้อยตามและเชื่อถือตามคำบอกเล่าของนักเรียนได้ แต่ยังมีนักเรียนบางคนที่ขาดความมั่นใจทำให้การนำเสนอเนื้อหาของนักเรียนมีลักษณะคล้ายกับการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

4) ด้านการยอมรับในความแตกต่าง นักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับความแตกต่างในสังคม ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น เคารพการตัดสินใจของผู้อื่น อีกทั้งเมื่อนักเรียนได้รับข้อเสนอแนะจากผู้อื่น นักเรียนจะนำไปปรับปรุงผลงานของตนเอง เป็นผลให้สามารถปรับตัวและ

อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข สามารถผลิตสื่อ นำเสนอเนื้อหาเพื่อสร้างสรรค์สังคม ซึ่งเป็นช่องทางหนึ่งในการขับเคลื่อนสังคมให้ดีขึ้นได้

5) ด้านใฝ่เรียนรู้ นักเรียนสามารถสืบค้นข้อมูลที่น่าเชื่อถือจากแหล่งที่เรียนรู้ที่หลากหลาย มีความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ใหม่ สามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จลุล่วงได้ นอกจากนี้นักเรียนยังมีความยินดีที่จะเผยแพร่ความรู้ของตนเองให้แก่ผู้อื่น และสามารถนำความสนใจ ความถนัดของตนเองมาต่อยอดและสร้างสรรค์เป็นผลงานได้ด้วย ซึ่งเป็นการดึงดูด โน้มน้าวให้ผู้อื่นที่มีความสนใจ ความถนัดที่คล้ายคลึงกับนักเรียนรวมเป็นกลุ่มผู้ติดตาม สร้างเป็นเครือข่ายในสื่อสังคมออนไลน์ เป็นผลให้นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ในอนาคตได้

นอกจากการประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนแล้ว ผู้วิจัยยังได้ทำการสัมภาษณ์นักเรียนแบบไม่เป็นทางการเพิ่มเติมด้วย เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่แน่ชัด ซึ่งพบข้อสังเกตจากการสัมภาษณ์นักเรียน นั่นคือ นักเรียนส่วนใหญ่ขาดความมั่นใจ มีความคิดเห็นว่าตนเองยังมีข้อบกพร่องหลายประการ รวมถึงบางคนเริ่มเกิดความรู้สึกว่าตนเองหมดไฟ ขาดแรงจูงใจในการพัฒนาตนเอง ถือได้ว่าเป็นอุปสรรคและปัญหาในการพัฒนาตนเองให้เกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียน ซึ่งนักเรียนเหล่านี้ได้ให้เหตุผลว่า สถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา (COVID-19) ทำให้นักเรียนต้องใช้ชีวิตประจำวันในรูปแบบออนไลน์ ขาดการกระตือรือร้น แรงกระตุ้น แรงจูงใจ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ รวมถึงอาจส่งผลต่อปัญหาสุขภาพกายและจิตใจด้วย นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบข้อสังเกตอีกประการ คือ ในช่วงกิจกรรมชั้นที่ 5 – 6 นักเรียนบางคนไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ โดยเฉพาะนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจากช่วงเวลาที่จัดกิจกรรมนั้น เป็นช่วงเวลาที่นักเรียนกำลังเตรียมตัวสอบเพื่อเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา เมื่อนักเรียนเข้าร่วมไม่ครบทุกชั้นกิจกรรมอาจเป็นผลให้นักเรียนเกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) อยู่ในระดับปานกลาง ฉะนั้นจะต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ให้เป็นรูปแบบออนไซต์ (Onsite) เน้นสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างนักเรียนและครู ให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น เพื่อสร้างแรงจูงใจ เสริมแรงให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และจัดกิจกรรมขึ้นในช่วงเวลาที่เหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎีกระบวนการสังคมประกิต (Socialization Process) (ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร, 2545) และแนวคิดจิตวิทยาสื่อประสาท (Neuro-Linguistic-Programming : NLP) (อัจฉรา จุ้ยเจริญ,

2557; MindSpring, 2564; LifeEnricher, 2564) คือ การนำผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) มาเป็นต้นแบบแล้วให้นักเรียนตั้งเป้าหมาย วางแผนการทำงาน ดำเนินงานด้วยตนเองเพื่อให้สามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ กิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนศึกษา เรียนรู้ วิเคราะห์ ถอดบทเรียนจากผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองตามลำดับขั้นกิจกรรม ครูผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกและเสริมแรงเป็นผลให้นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองให้เกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) อยู่ในระดับมากได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนสามารถเลือกใช้วิธีสอนหรือเทคนิคการสอนได้อย่างหลากหลาย ตามความเหมาะสมและสอดคล้องกับขั้นตอนของกิจกรรม เนื้อหา ระยะเวลา และความต้องการของนักเรียน

1.2 ครูผู้สอนควรส่งเสริมให้นักเรียนนำความรู้ ทักษะ คุณลักษณะต่าง ๆ ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันและพัฒนาตนเองให้สามารถผลิตสื่อสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมและได้รับความนิยมนสามารถเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ในอนาคตต่อไปได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการตรวจสอบผลของการวิจัยซ้ำ โดยการพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อให้การพัฒนาที่มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2.2 ควรมีการศึกษาผลการพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้วยคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) อื่น นอกเหนือจากที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ได้ เช่น ความฉลาดทางอารมณ์ การประกอบการ ความฉลาดรู้ทางการเงิน ความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- ธีรพงศ์ ทัพบอินทร์. (2558). การใช้วงจรเดมมิ่ง (PDCA) ในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียน
มัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 42. *วารสารชุมชนวิจัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*, 9(2): 68–78.
- ปิยวรรณ พันธุ์มงคล. (2552). บทบาทของบริบททางสังคมและวัฒนธรรมต่อการเรียนรู้ของเด็ก
ตามแนวคิดของ Vygotsky. *วารสารครุศาสตร์*, 38(2): 79–87.
- พยอม ศรีสมัย. (2551). *ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดวิจารณ์ญาณ ความคิดสร้างสรรค์และ
ความสามารถในการใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวัดผลและ
วิจัยการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- พรธณี ชูทัย เจนจิต. (2528). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์การพิมพ์.
- รัฐญา มหาสมุทร และ วรัชญ์ ครุจิต. (2559). กลยุทธ์การสื่อสารของผู้ทรงอิทธิพลทางความคิด
ในโลกออนไลน์ที่มีผลต่อทัศนคติของกลุ่มผู้ติดตาม. *วารสารการสื่อสารและการจัดการ
นิต้า*, 2(1): 81–106.
- วิชัย ดิสสระ. (2535). *การพัฒนาหลักสูตรและการสอน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร. (2545). *จิตวิทยาสังคม ทฤษฎีและปฏิบัติการ*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ:
สุวีริยาสาส์น.
- อัจฉรา จุ้ยเจริญ. (2557). *NLP คืออย่างไร*. สืบค้นเมื่อ 30 กรกฎาคม 2564, จาก
<https://www.posttoday.com/aec/news/291043>
- อาทิตยา อย่างอื่น. (2564). *การพัฒนากลยุทธ์การตลาดแบบผู้ทรงอิทธิพลระดับจุลภาคและ
ความภักดีในตราสินค้ารองเท้าวิ่ง*. สารนิพนธ์ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต. สาขาการ
จัดการมหาวิทยาลัยมหิดล.
- Eric Dahan. (2016). *How Influencer Marketing Moves Beyond Raising Awareness*. สืบค้นเมื่อ
21 กรกฎาคม 2564, จาก <https://www.entrepreneur.com/article/269671>
- LifeEnricher. (2564). *NLP คืออะไร? และเหมาะสำหรับใคร*. สืบค้นเมื่อ 30 กรกฎาคม 2564,
จาก <https://thelifeenricher.com/life-enricher-x-nlp-practitioner-triple-certification-program/>

MindSpring. (2564). *NLP คืออะไร?*. สืบค้นเมื่อ 30 กรกฎาคม 2564, จาก
<https://www.mindspringconsulting.com/nlp-neuro-linguistic-program/>