



ผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพที่มีต่อความเป็นพลเมือง
ดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
Effects of Productivity Based Instructional Model on the Digital
Citizenship of Eighth Grade Students

^{1*}กิตติมา วาระสิทธิ์ Kittima Warasit

^{2*}อรพิน ศิริสัมพันธ์ Orapin Sirisamphan

^{1,2}คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศิลปากร

^{1,2}Faculty of Education, Silpakorn University

*First author, e-mail: takky1994@gmail.com

**Corresponding author, e-mail: sirisamphan_o@su.ac.th

Received November 13, 2025; Revised November 19, 2025; Accepted: March 28, 2026



บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ 2) เปรียบเทียบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) แผนหน่วยการจัดการเรียนรู้ เรื่องพลเมืองดิจิทัล โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพลเมืองดิจิทัล 3) แบบวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การสอนเชิงผลิตภาพ; ความเป็นพลเมืองดิจิทัล; รูปแบบ

Abstract

The purpose of this research article is to: 1) compare the academic achievement on the subject of good citizens in the digital era of eighth grade students before and after using productivity based instructional model, and 2) compare digital citizenship of eighth grade students before and after using productivity based instructional model. This research was experimental research, the sample in this research consisted of 30 the eighth-grade students in the first semester of the academic year 2025. The instruments employed to collect data were: 1) productivity based instructional model lesson plans, 2) a learning achievement test on the subject of good citizens in the digital era towards the digital citizenship by productivity based instructional model, 3) an assessment form of digital citizenship test. The collected data was analyzed by mean, standard deviation and t-test for dependent. The finding was as follows: 1) The academic achievement on the subject of good citizens in the digital era of eighth grade students learning management by productivity based instructional model, after studying was significantly higher than before at the .05 level. 2) The digital citizenship of eighth grade students learning management by productivity based instructional model, after studying was significantly higher than before at the .05 level.

Keywords: Productive Teaching; Digital Citizenship; Model

บทนำ

สถานการณ์ทั่วโลกกำลังเข้าสู่โลกยุคดิจิทัล เป็นโลกที่ไร้พรมแดน ไม่มีขอบเขตที่แท้จริงในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศ การติดต่อสื่อสารรวดเร็ว ประหยัด และมีประสิทธิภาพมากขึ้น การดำเนินชีวิตของมนุษย์ที่มีความหลากหลายและสามารถทำกิจกรรมต่างๆ ได้มากขึ้นกว่าในยุคที่ผ่านมาเป็นอย่างมาก โดยคุณลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปดังกล่าวนั้นเกิดขึ้นมาได้เนื่องจากมีปฏิภพการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ คือ เทคโนโลยี (Technology is a catalyst for a change) ความก้าวหน้าเหล่านี้เป็นกุญแจไขปัญหาท้าทายทางความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ครู และผู้บริหารสถานศึกษาเพื่อให้เกิดผลิตภาพนวัตกรรมรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนรูปแบบการดำเนินชีวิตที่ท้าทายมากยิ่งขึ้น (ฐากร สิทธิโชค และวิฑูรย์ นิตสูงเนิน, 2564) ข้อสังเกตเกี่ยวกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีใน



ศตวรรษที่ 21 ที่ได้สร้างพลเมืองแบบใหม่ขึ้น โดยดำรงชีวิตอยู่ท่ามกลางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เครื่องมือดิจิทัลถูกพัฒนาขึ้นอย่างหลากหลายส่งผลให้มีบทบาทสำคัญอยู่ในทุกส่วนของชีวิตประจำวัน ทั้งนี้จากการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือนของสำนักงานสถิติแห่งชาติ โดยพบว่า ในปี พ.ศ. 2567 มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นมากถึง 59.2 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 89.7 ของจำนวนประชากรประมาณ 66.0 ล้านคน เมื่อพิจารณาการใช้อินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 99 ขณะที่กลุ่มอายุระหว่าง 6 -14 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 97 เน้นสูงกว่ากลุ่มอื่น และคาดว่าจะการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นนี้น่าจะมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ (กองสถิติเศรษฐกิจ, 2567) ซึ่งพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตย่อมทำให้เกิดผลกระทบหรืออันตรายที่จะเกิดขึ้นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในซึ่งปรากฏทั่วไปตามสื่อสิ่งพิมพ์ ไม่ว่าจะเป็นการหลอกลวงโดยการแอบอ้าง การหลอกลวงซื้อขายสินค้าและบริการ การขโมยข้อมูลสื่อสังคมออนไลน์ การติดสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไปจนเกิดความจำเป็น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการทำธุรกิจผิดกฎหมาย การถูกล่อลวงของนักเรียนนักศึกษา โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ ดังนั้นจึงเป็นปัญหาสำคัญที่ไม่ควรมองข้ามและเป็นปัญหาในระดับชาติ โดยเฉพาะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่นที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิต

สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม โดยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จะต้องศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวข้อง คือ (1) การเห็นคุณค่าในการเป็นพลเมืองดี และปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตยของตนเองและผู้อื่นที่มีศักยภาพในการทำประโยชน์แก่จังหวัดและภาค (2) การวิเคราะห์ประโยชน์ของการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตยของตนเองและผู้อื่นที่มีศักยภาพในการทำประโยชน์แก่จังหวัดและภาค (สุจิตรา ภักดีสงคราม, 2560) ซึ่งบทบาทครูสังคมศึกษากับการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ผู้สอนจะต้องสร้างบริบทการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ออกแบบการจัดการเรียนรู้และประเมินผลผู้เรียนให้สอดคล้องกับกรอบความคิดของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เนื้อหาและการมีทักษะในยุคดิจิทัล ผ่านการได้ลงมือปฏิบัติการจริงของผู้เรียน โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวางแผน วิเคราะห์ และผลการปฏิบัติอย่างเป็นระบบ มีมุมมองที่หลากหลายมีความพร้อมในการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นรวมถึงสามารถสะท้อนความคิดเห็นของตนเองได้ และมีความเข้าใจตนเองพร้อมปรับตัวเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้เป็นอย่างดี (ฐากร สิทธิโชค และวิหวัธ นิดสูงเนิน, 2564) อีกทั้งแนวคิดการศึกษาไทย 4.0 เป็นการศึกษายุคผลิตภาพ ยุคที่ต้องการผลผลิต(Products) ให้ได้มากที่สุดเพื่อประโยชน์ของชุมชนตนเองและชุมชนอื่นด้วย ทักษะของการศึกษาจึงต้องเน้นการทำได้ ลงมือทำแล้วออกมาเป็นผลผลิต โดยคุณลักษณะของผู้เรียนตามแนวคิดของไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2559) ที่ได้กล่าวว่า ผู้เรียนตามแนวคิด

การศึกษาไทย 4.0 ต้องเป็นผู้เรียนในปรัชญาการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ (ไพฑูรย์ สีนลารัตน์, 2559) สำหรับรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ (Productivity based instructional model) เป็นความคิดหนึ่งในปรัชญาการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพที่เสนอว่า การจัดการศึกษาในสังคมไทยปัจจุบัน ควรต้องพัฒนาปรัชญาการศึกษาในเชิงที่สอนให้ผู้เรียนต้องคิดสร้างสรรค์และมีผลผลิตด้วยพร้อมกันไป (Creative and Productive Philosophy of Education) โดยเป็นการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสร้างผลงาน สร้างผลผลิต สร้างภาระงาน สร้างองค์ความรู้จากการเรียนรู้เรื่องนั้นๆ เป็นการเรียนรู้ขั้นสูงสุด ที่ต้องเริ่มต้นจากการวางรากฐานกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ (ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และคณะ, 2559; ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และคณะ, 2561) กอปรกับพันธะ ความรับผิดชอบของรัฐตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 รวมถึงแผนการศึกษาแห่งชาติ ปี พ.ศ. 2560 -2579 อีกทั้งในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2555) บทบาทของโรงเรียนในการจัดการสอน พลเมืองดิจิทัลในประเทศไทย พบว่า มีการวิจัยเชิงสำรวจเกี่ยวกับสถานะการเป็นพลเมืองดิจิทัล การวิจัยการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล การวิจัยแนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ นักเรียนในหลายโรงเรียน รวมถึงระดับมหาวิทยาลัย โดยผลของการวิจัยแสดงให้เห็นถึงระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล อย่างไรก็ตาม อพัชชา ช่างขวัญยืน และคณะ (2564) ได้อธิบายว่า การแนะนำการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย สร้างสรรค์ และตระหนักถึงความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) แก่เยาวชนเป็นสิ่งจำเป็น ซึ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัล เป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสม มีความรับผิดชอบและปลอดภัย ตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล มีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้และปฏิบัติตามกฎหมายและทักษะการคิดขั้นสูง ดังนั้น การเตรียมพร้อมรับมือกับความเสี่ยงทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอันเป็นภัยคุกคามต่อความมั่นคงของมนุษย์ในรูปแบบใหม่ จึงเป็นสิ่งจำเป็น และควรเร่งสร้างความตระหนักรู้ในการต่อสู้กับปัญหาท้าทายดังกล่าว เพื่อส่งเสริมให้พลเมืองสามารถใช้อินเทอร์เน็ตอย่างรู้เท่าทันมุ่งสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) อย่างสมบูรณ์ที่เชื่อมกันในทุกระดับ

ด้วยเหตุผลดังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพมาประยุกต์ใช้ในรายวิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล เข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบ สามารถเข้าใจประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม ปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรมและตามครรลองกฎหมายให้ใช้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างปลอดภัย มีภูมิคุ้มกันในโลกออนไลน์ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับสภาพสังคมท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลง



วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพลเมืองดียุคดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ
2. เพื่อเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองดีดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบหนึ่งกลุ่มทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน (The One Group Pretest – Posttest Design) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 176 คน 2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ใน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน ทั้งหมด 30 คน โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีการจับสลาก

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ เรื่อง พลเมืองดียุคดิจิทัล จำนวน 1 แผนหน่วยการเรียนรู้ เนื้อหาประกอบด้วย คุณลักษณะของพลเมืองดีในสังคมประชาธิปไตย บทบาทของพลเมืองในโลกดิจิทัล แนวคิดพลเมืองดิจิทัล 9 องค์ประกอบ แนวทางการส่งเสริมให้ปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตยในยุคดิจิทัล ที่ผ่านการตรวจหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.97 ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ 1 ฉบับ ผ่านการตรวจหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.93 ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ มีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.27 – 0.40 มีระดับจำแนกที่ดี มีค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.40 - 0.53 มีระดับความยากอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ มีค่า KR-20 เท่ากับ 0.90 มีระดับความเชื่อมั่นสูง (3) แบบวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล จำนวน 45 ข้อ 1 ฉบับ ที่ผ่านการตรวจหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.98 ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ มีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.81

3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

3.1 ขั้นตอนเตรียมการ 1) เตรียมเครื่องมือ คือ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ (3) แบบวัดความเป็นพลเมือง

ดิจิทัล 2) นำหนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
เสนอต่อผู้อำนวยการโรงเรียน 3) สร้างความคุ้นเคยกับนักเรียน และแนะนำวิธีการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ
การเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

3.2 ขั้นตอนการทดลอง มีดังนี้

1) ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 จำนวน 30 คน ทำ
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre-test) จำนวน 30 ข้อ และทำแบบวัดความ
เป็นพลเมืองดิจิทัล จำนวน 45 ข้อ เพื่อเก็บข้อมูลมาวิเคราะห์ผล

2) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง พลเมืองดียุคดิจิทัล ด้วย
รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ โดยเริ่มทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 รวม 4
สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง (คาบเรียนละ 50 นาที) มีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เตรียมบริบทตามสภาพจริง เป็นขั้นตอนของการเรียนรู้ตามสถานการณ์จริง
(Real Learning Context) เป็นขั้นตอนของการเรียนรู้ตามสถานการณ์จริง โดยครูจัดหาแหล่งการ
เรียนรู้ ข้อมูลกรณีศึกษาหรือผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้ความรู้ตามสภาพจริงในประเด็นที่จะเรียนรู้ให้แก่
นักเรียน

ขั้นตอนที่ 2 ตั้งเป้าหมาย (Set Goal) เป็นขั้นตอนการเรียนรู้แบบตนเองและการเรียนรู้แบบ
ร่วมมือ (Self-Directed Learning and Co-operative Learning) โดยครูช่วยนักเรียนในการ
กำหนดจุดมุ่งหมายและขอบข่ายการเรียนรู้ ทั้งในการศึกษาค้นคว้า กิจกรรมกลุ่ม อภิปราย สอบถาม
จากผู้เชี่ยวชาญ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการค้นคว้านักเรียนเลือกกิจกรรมหรือโครงการที่ตน
สนใจนักเรียนนำเสนอโครงการต่อครูเพื่อปรับปรุงแก้ไข โดยมุ่งให้นักเรียนฝึกทักษะการรวมพลัง
สร้างสรรค์สังคมและทักษะการทำงานเป็นทีม

ขั้นตอนที่ 3 การวางแผนและดำเนินการ (Plan Working Process) เป็นขั้นตอนของการ
เรียนรู้แบบร่วมกัน (Collaborative Learning) นักเรียนแบ่งกลุ่มทำงาน ปฏิบัติการเรียนรู้ร่วมแรงรวม
พลัง โดยครูกำกับดูแลและให้คำแนะนำ มีการรายงานผลการปฏิบัติงานทุกครั้งที่ได้รับมอบหมาย
และต้องมีการประเมินผลทุกครั้ง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปปรับปรุงผลงานของตนเอง

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการติดตามและประเมินผลงาน (Follow up and Assess) ครูทำการติดตาม
ประเมินกระบวนการทำงานและผลงาน ตลอดจนเสนอแนะเพื่อปรับปรุงผลงาน จากนั้นดำเนินการ
ตรวจประเมินผลงานที่ผู้เรียนสร้างตามเกณฑ์การประเมินที่ได้กำหนดไว้

3) หลังจากสอนครบตามแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ
แล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post-test) จำนวน 30 ข้อ และ
ทำแบบวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล จำนวน 45 ข้อ แล้วเก็บข้อมูลมาวิเคราะห์ผล



3.3 ขั้นหลังการทดลอง ได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน และวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย ตามลำดับ

4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป SPSS ดังนี้ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยคำนวณหาคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การใช้สถิติทดสอบที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent) 2) การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองดิจิทัล ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยคำนวณหาคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การใช้สถิติทดสอบที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent)

ผลการวิจัย

1. วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียน ($\bar{X} = 26.13$, S.D. = 2.32) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 17.67$, S.D. = 1.84) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	30	30	17.67	1.84	33.53*	0.000
หลังเรียน	30	30	26.13	2.32		

* $p < 0.05$, $df = 29$

2. วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ พบว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังเรียน ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.23) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 2.40$, S.D. = 0.34) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	P

ก่อนเรียน	30	5	2.40	0.34	59.949*	0.000
หลังเรียน	30	5	4.42	0.23		

* $p < 0.05$, $df = 29$

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พลเมืองดียุคดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 เนื่องจากรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ เป็นการสอนที่เน้นการเรียนรู้จากการค้นหาความรู้ด้วยตนเองอย่างเป็นระบบโดยผ่านกระบวนการแสวงหาความรู้ที่หลากหลายโดยเน้นกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบเน้นการกระทำกิจกรรมและการคิดร่วมกันของนักเรียน ครูหรือผู้สอนเป็นผู้สนับสนุนและกระตุ้น (Facilitator) ผลจากการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้ความรู้ที่สอดคล้องกับบริบทจริงและสามารถนำไปใช้ได้ ได้พัฒนาทักษะการคิดที่หลากหลายและนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เนื่องจากรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพมีหลักการสำคัญในการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายผ่านกิจกรรมที่เกิดจากความร่วมมือของครูกับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียนโดยที่มุ่งเน้นให้นักเรียนปฏิบัติตามความสนใจของตนเองเพื่อให้เกิดผลงานต่างๆ ที่เกิดจากองค์ความรู้ที่ได้สร้างขึ้นด้วยตนเองและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ โดยมีครูเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำ ซึ่งสอดคล้องกับรวิวรรณ สุขเจริญ ที่ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถในการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงผลิตภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงผลิตภาพได้พัฒนาขึ้นมาจากแนวคิดทางการศึกษาที่หลากหลายแนวคิด โดยมุ่งส่งเสริมกระบวนการการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ต่างๆ เพื่อดึงความสามารถของนักเรียนออกมา และอาศัยความร่วมมือของเพื่อนในการกระตุ้น แลกเปลี่ยนความคิดเห็นช่วยเหลือเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ (รวิวรรณ สุขเจริญ, 2562) และสอดคล้องกับงานวิจัยของนฤเบศน์ นิยมทรัพย์ ที่ได้ทำการศึกษาเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพที่มีต่อความสามารถความเป็นผู้ประกอบการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (นฤเบศน์ นิยมทรัพย์, 2565) จากแนวคิดและงานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ความสัมพันธ์เชิงกลวิธีของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพเป็นแนวทางที่กำหนดให้ผู้เรียนต้องสร้างชิ้นงานหรือสิ่งจริง (Product) เพื่อแก้ไขปัญหาหรือกรณีศึกษาในประเด็นที่กำหนด โดยผ่านการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญทั้ง 4 ขั้นตอน



2. ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ทั้งนี้เป็นเพราะความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้ง 9 องค์ประกอบ เป็นกรอบจริยธรรมและพัฒนาทักษะที่ใช้กำกับการปฏิบัติตนในโลกออนไลน์ ซึ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัลในทางปฏิบัติ ผู้เรียนสามารถแสดงออกถึงการมีความรู้ ความเข้าใจ ความคิดหรือเจตคติ และการปฏิบัติตนในการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม รู้จักป้องกันตนเองและความเสี่ยงต่างๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจถึงสิทธิ มีความเคารพผู้อื่น รวมทั้งความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อสังคมในยุคดิจิทัล และใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของอพัชชา ช้างขวัญยืน และคณะ ที่ได้ทำการศึกษาศึกษาผลการศึกษาใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรีตามแนวคิดการเรียนเชิงรุกร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (อพัชชา ช้างขวัญยืน และคณะ, 2564)

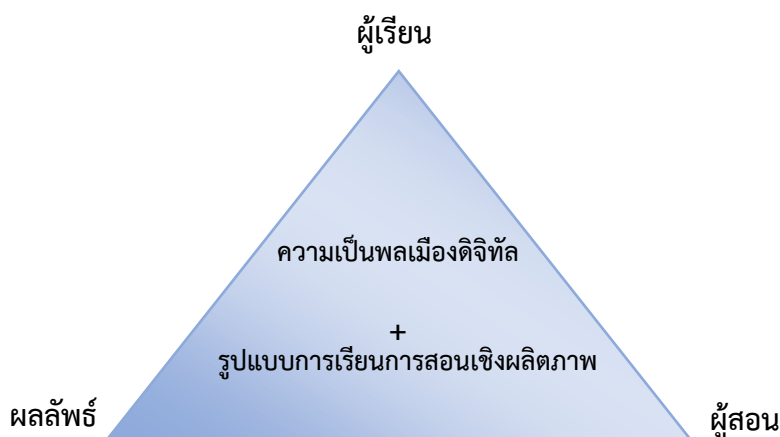
นอกจากนี้ ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพส่งผลให้นักเรียนเกิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล 9 องค์ประกอบ หลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านความปลอดภัยในการใช้สื่อดิจิทัล ด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ด้านการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ด้านสิทธิและความรับผิดชอบทางสื่อดิจิทัล ด้านสุขภาพจากการใช้สื่อดิจิทัล ด้านการใช้สื่อดิจิทัลอย่างถูกกฎหมาย ด้านการทำธุรกรรมผ่านสื่อดิจิทัล ด้านการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล และลำดับสุดท้ายคือ ด้านการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีมารยาทตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับ Ribble (2015) ได้เสนอเอาไว้ในหนังสือชื่อ “ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในโรงเรียน: 9 องค์ประกอบที่นักเรียนทุกคนควรรู้” ประกอบด้วย 9 องค์ประกอบ คือ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล การทำธุรกรรมผ่านสื่อดิจิทัล การสื่อสารผ่านดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีมารยาท การใช้สื่อดิจิทัลอย่างถูกกฎหมาย สิทธิและความรับผิดชอบทางสื่อดิจิทัล สุขภาพจากการใช้สื่อดิจิทัล และความปลอดภัยในการใช้สื่อดิจิทัล (Ribble, 2015) และสอดคล้องงานวิจัยของ ชรินทร์ มั่งคั่ง ที่ได้ศึกษาการพัฒนาแนวคิดการสอนอนาคตวิทยาด้วยวิธีการเชิงพื้นที่ที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล สำหรับครูสังคมศึกษาระดับมัธยมศึกษา ผลการวิจัยบางส่วนพบว่า ผลการใช้แนวคิดการสอนอนาคตวิทยาที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล สำหรับครูสังคมศึกษาระดับมัธยมศึกษา ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีเหตุผลสูงสุดมาจาก (1) นักเรียนไม่ประพฤติดูหรือเห็นด้วยกับการกลั่นแกล้งผู้อื่นในสังคมออนไลน์ (2) นักเรียนตระหนักถึงจิตสำนึกสาธารณะบนพื้นที่เครือข่ายสังคมออนไลน์และร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างพื้นที่ออนไลน์ที่ปลอดภัย และ (3) นักเรียนเคารพสิทธิ หน้าที่ และเสรีภาพ ในการเผยแพร่ข้อมูลและแสดงความคิดเห็นในเครือข่ายสังคมออนไลน์ของตนเองและผู้อื่น (ชรินทร์ มั่งคั่ง, 2566)

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีค่าเฉลี่ยลำดับท้ายสุดคือ ด้านการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีมารยาท สามารถอธิบายได้ว่า ด้านการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีมารยาท อันเนื่องมาจากการที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังต้องการพื้นฐานด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติตนในโลกออนไลน์ที่เพียงพอ เช่น การใช้ภาษาที่สุภาพ เข้าใจง่ายในการโพสต์หรือแสดงความคิดเห็น หรือติดต่อสื่อสารผ่านโลกออนไลน์ การไม่โพสต์หรือความคิดเห็นหยาบคาย เหยียดหยาม/ล้อเลียน ดูหมิ่น หรือว่ากล่าวเพื่อนหรือบุคคลอื่นในโลกออนไลน์ การไม่แบ่งปันรูปภาพหรือเรื่องราว ที่ก่อให้เกิดความอับอาย และประเด็นอ่อนไหวทางสังคม การใช้สื่อออนไลน์ในช่วงเวลาและสถานที่ ที่เหมาะสม หรือไม่รบกวนผู้อื่น ยกเว้นในกรณีฉุกเฉิน การไม่คาดหวังให้ผู้อื่นตอบกลับทันที โดยจะใช้เวลาในการตอบกลับ ซึ่งสอดคล้องกับงานของคุณกร คงจันทร์ และคณะ ได้ศึกษามารยาทการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของคนไทย ผลการวิจัยได้เสนอแนวทางการประยุกต์ มี 2 แนวทาง คือ การประยุกต์โดยระบบอิเล็กทรอนิกส์ตรวจจับการใช้ภาษา โดยตรวจสอบคำหยาบเพื่อให้ผู้ใช้งานเกิดความตระหนักในการใช้ถ้อยคำสื่อสารอย่างสุภาพ และการประยุกต์โดยปลูกฝังมารยาทในชีวิตจริงก่อน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเชื่อมั่นว่า ผู้ถูกปลูกฝังจะสามารถนำไปใช้ในสื่อสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสมต่อไปได้ ทั้งนี้ ยังมีกลุ่มตัวอย่างส่วนหนึ่งที่ทำให้เห็นว่า เป็นการยากที่จะประยุกต์มารยาทการสื่อสารในชีวิตจริงมาใช้ในสื่อสังคมออนไลน์ โดยได้ให้เหตุผลเกี่ยวกับอุปสรรคด้านการรับฟังความคิดเห็น อุปสรรคด้านบริบทของสื่อสังคมออนไลน์ และอุปสรรคด้านความหลากหลายทางความคิดและค่านิยม (คุณกร คงจันทร์ และคณะ, 2564) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานของอรธพล หล่อพันธุ์ ที่ได้ศึกษาการสร้างแบบวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล ด้านมารยาททางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ด้านมารยาทดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย 1) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เคารพผู้อื่น เป็นพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลผ่านทางอินเทอร์เน็ตในการแสดงออกหรือสื่อสารกับผู้อื่นที่มีการเคารพความเห็นต่าง เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น การเคารพสิทธิของผู้อื่น การให้เกียรติ ปฏิบัติต่อผู้อื่นเช่นเดียวกับสิ่งที่ต้องการให้ผู้อื่นปฏิบัติต่อตนเอง 2) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่มีผลกระทบเชิงลบต่อผู้อื่น เป็นพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลผ่านทางอินเทอร์เน็ตในการแสดงออกหรือสื่อสารกับผู้อื่นไม่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสีย อับอายหรือกระทบต่อผู้อื่นทางด้านลบ 3) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสม เป็นพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลผ่านทางอินเทอร์เน็ตในการแสดงออกหรือสื่อสารกับผู้อื่นที่มีความสุภาพ เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น มีความเหมาะสมกับบริบทหรือสถานการณ์ (อรธพล หล่อพันธุ์, 2565) งานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) เป็นกรอบจริยธรรมและพัฒนาทักษะที่ใช้กำกับการปฏิบัติตนในโลกออนไลน์

โดยนักเรียนแสดงออกซึ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัลในทางปฏิบัติ ตลอดจนได้นำความรู้ ทักษะ เจตคติ ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

องค์ความรู้ใหม่

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยได้นำเสนอองค์ความรู้ใหม่ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ

ความสัมพันธ์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้แต่ละขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ โดยพบว่า ด้านผู้เรียน ได้รับการพัฒนาให้มีทักษะและความเป็นพลเมืองดิจิทัล ครบทั้ง 9 ด้าน ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ ทั้ง 4 ขั้นตอน ทำให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สูงขึ้นในทุกองค์ประกอบ สะท้อนให้เห็นว่า รูปแบบการเรียนการสอน และเนื้อหาหลักที่นำมาใช้มีประสิทธิภาพ ด้านผู้สอน ที่เป็นผู้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ สามารถสร้างสื่อการเรียนรู้ บนหลักการของรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ โดยสามารถพัฒนาขึ้นเป็นรูปแบบการเรียนการสอนต้นแบบ และด้านผลลัพธ์ ทำให้ได้ผลงานสื่อรณรงค์ที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล เช่น ผลงานไมโปสต์ ไม่แชร์ ไม่ติดคุก, ผลงานมารยาทดีไม่มี Not, ผลงานพังก่อนชาร์จพลังชีวิต, ผลงาน Click ปลอดภัยใช้จ่ายอย่างฉลาด เป็นต้น สะท้อนถึงการพัฒนาผู้เรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้งในด้านองค์ความรู้ การมีทักษะในยุคดิจิทัล ผ่านการได้ลงมือปฏิบัติจริง ผลลัพธ์ดังกล่าวไม่ได้เป็นเพียงแค่การเรียนรู้เรื่องดิจิทัล แต่สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในโลกออนไลน์ได้ มุ่งสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) อย่างสมบูรณ์

บทสรุป

รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ ที่พัฒนาขึ้นมีผลต่อการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยการพัฒนาการคิด พัฒนาพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงขึ้น เนื่องจากการเรียนเชิงรุกทำให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดสถานการณ์ปัญหาต่างๆ ในชีวิตประจำวัน กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบ ค้นคว้าข้อมูล แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นและประสบการณ์ซึ่งกันและกัน การอภิปรายร่วมกัน และลงมือปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสนับสนุนเพื่อจัดการเรียนการสอนนั้นเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน เพื่อกระตุ้นให้ มีการแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ เมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ทำให้ตระหนักรู้ว่า “อะไรควรทำ และอะไรไม่ควรทำ” จนสามารถสร้างผลงานสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล อันจะส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีทั้งต่อตนเองและผู้อื่น

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ในการนำรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ควรศึกษาขั้นตอนอย่างละเอียดให้ชัดเจน มีการเตรียมข้อมูลความรู้ก่อนการจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างดี พร้อมทั้งการวางแผนเตรียมการที่ดีก่อนลงมือปฏิบัติสอนจริง ทั้งนี้ครูผู้สอนต้องอธิบายรูปแบบการเรียนการสอนและข้อกำหนดให้นักเรียนได้เข้าใจอย่างชัดเจนตรงกัน เพื่อให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคย เนื่องจากรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพจะมีการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ค้นคว้าข้อมูลตามความสนใจของตนเอง แล้วนำประเด็นมาอภิปรายร่วมกัน ทำผลงานร่วมกันในชั้นเรียนเป็นหลักสำคัญ และนำเสนอผลงานตามที่ได้วางแผนไว้อย่างเป็นระบบขั้นตอน นอกจากนี้ ควรเตรียมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมให้พร้อมและเหมาะสมอยู่เสมอ

2. ในการทำกิจกรรมกลุ่ม จะต้องกระตุ้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างทั่วถึง สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้ดำเนินไปอย่างสนุกสนาน เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น จะทำให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างราบรื่น ทำให้ครูผู้สอนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนที่ได้วางแผนไว้อย่างครบถ้วน เกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่กำลังศึกษาอย่างเต็มความสามารถ อีกทั้งการทำกิจกรรมกลุ่มยังส่งผลอันดีให้นักเรียนรู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เพื่อฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

3. ในการนำรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ ควรยืดหยุ่นระยะเวลาตามความเหมาะสม เนื่องจากรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพมุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงให้เกิดเป็น



ผลงาน ซึ่งแต่ละขั้นตอนจำเป็นต้องใช้ระยะเวลาพอสมควรในการสร้างผลงานชิ้นอีกด้วย และทำให้
การเรียนการสอนเป็นไปตามแบบแผนที่วางไว้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำรูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ ไปศึกษาหรือพัฒนาความเป็นพลเมืองใน
ด้านอื่นๆ เช่น พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ พลเมืองที่มีส่วนร่วม พลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมต่อ
สังคม เป็นต้น

2. ควรมีการใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงผลิตภาพ โดยพิจารณาเนื้อหาแต่ละ
องค์ประกอบย่อยของความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนมาจัดการเรียนการสอน
เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจนขึ้นและประสบผลสัมฤทธิ์สูงสุด

เอกสารอ้างอิง

- กองสถิติเศรษฐกิจ. (2567). *สรุปผลที่สำคัญสำหรับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
ในครัวเรือน พ.ศ. 2567*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อ
เศรษฐกิจและสังคม.
- คุณากร คงจันทร์ และคณะ. (2564). มารยาทการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของคนไทย. *วารสาร
ปาริชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 34(1): 155-175.
- ชรินทร์ มั่งคั่ง. (2566). การพัฒนานวัตกรรมการสอนอนาคตวิทยาด้วยวิธีการเชิงพื้นที่ที่ส่งเสริมความ
เป็นพลเมืองดิจิทัล สำหรับครูสังคมศึกษาระดับมัธยมศึกษา. *รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์.
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*.
- ฐากร สิทธิโชค และวิทวัส นิดสูงเนิน. (2564). ครูสังคมศึกษากับการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล.
วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ, 21(1): 18-31.
- นฤเบศร์ นิยมทรัพย์. (2565). ผลของการจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพที่มีต่อความสามารถความเป็น
ผู้ประกอบการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร
มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2559). *การศึกษาไทย 4.0: ปรัชญาการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ.
(พิมพ์ครั้งที่ 3)*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และคณะ. (2559). *คิดผลิตภาพ: สอนและสร้างได้อย่างไร*. กรุงเทพมหานคร:
โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และคณะ. (2561). *การศึกษา 4.0 เป็นยิ่งกว่าการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 5).
กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- รวีวรรณ สุขเจริญ. (2562). การพัฒนาความสามารถในการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงผลิตภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ. มหาวิทยาลัยศิลปากร.*
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2555). *คู่มือประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6.* กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ.
- สุจิตรา รักดีสงคราม. (2560). *สังคมศึกษาในหลักสูตรมัธยมศึกษา 1.* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมหานคร: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อพัชชา ช้างขวัญยืน และคณะ. (2564). การจัดการเรียนเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 23(3): 452-465.
- อรรถพล หล่อพันธุ์. (2565). การสร้างแบบวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล ด้านมารยาททางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. *วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวัดประเมินและวิจัยการศึกษา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*
- Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know.* (3rd ed.). Washington DC: International Society for Technology in Education.

