

Chulalongkorn University

Chula Digital Collections

Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD)

2020

รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

เกวลี รัชชิสัทธาภรณ์
คณะครุศาสตร์

Follow this and additional works at: <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd>



Part of the [Higher Education Commons](#)

Recommended Citation

รัชชิสัทธาภรณ์, เกวลี, "รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ" (2020). *Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD)*. 4003.
<https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/4003>

This Thesis is brought to you for free and open access by Chula Digital Collections. It has been accepted for inclusion in Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD) by an authorized administrator of Chula Digital Collections. For more information, please contact ChulaDC@car.chula.ac.th.

รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับ
นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ



น.ส.เกวลี รัชชีสุทธาภรณ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาอุดมศึกษา ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A MODEL OF INTERCONNECTED LEARNING FOR ENHANCING AN ACTIVE CITIZENSHIP IN
A LOCAL COMMUNITY DEVELOPMENT OF RAJABHAT UNDERGRADUATE STUDENTS



Miss Keowalee Rangsisuttaporn

A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Philosophy in Higher Education
Department of Educational Policy, Management, and Leadership
FACULTY OF EDUCATION
Chulalongkorn University
Academic Year 2020
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็น พลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ
โดย	น.ส.เกวลิ รังษิสุทธาภรณ์
สาขาวิชา	อุดมศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรเนตร อารีโสภณพิเชฐ
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	อาจารย์ ดร.มลิวลิย์ ประดิษฐ์ธีระ

คณะกรรมการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่งของการ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธ์ศักดิ์ พลสารมัย)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรเนตร อารีโสภณพิเชฐ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(อาจารย์ ดร.มลิวลิย์ ประดิษฐ์ธีระ)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.อัจฉรา ไชยปถมภัก)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ)

เกวลี รัชชิสฐาภรณ์ : รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ. (A MODEL OF INTERCONNECTED LEARNING FOR ENHANCING AN ACTIVE CITIZENSHIP IN A LOCAL COMMUNITY DEVELOPMENT OF RAJABHAT UNDERGRADUATE STUDENTS) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.ศรเนตร อารีโสภณพิเชษฐ, อ.ที่ปรึกษาร่วม : อ. ดร.มลิวรีย์ ประดิษฐ์ธีระ

การจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษาท่ามกลางโลกดิจิทัล โดยเฉพาะนักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏที่มีพื้นที่ครอบคลุมทั่วประเทศ ในการปลูกฝังและเสริมสร้างให้เป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม รู้เท่าทันโลกของดิจิทัลหรือ พลเมืองวิวัฒน์ การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา ประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ และพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยมี 6 กลุ่มคือ 1) ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 10 คน 2) อาจารย์สำหรับการสัมภาษณ์เกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์จำนวน 9 คน 3) อาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏ จำนวน 380 คน 4) นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏจำนวน 760 คน 5) นักศึกษากลุ่มทดลอง 40 คน และ 6) ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม แบบประเมิน และแบบบันทึก การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์เนื้อหา และสถิติเชิงบรรยาย ผลการวิจัยพบว่า

1. คุณลักษณะพลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ประกอบด้วย 3 มิติคือ มิติความรู้ ประกอบด้วยมิตีย่อย การรู้สารสนเทศ การรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และการรู้สังคม มิติทักษะ ประกอบด้วยมิตีย่อย การเข้าถึงสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล การประเมินสารสนเทศ และการสร้างสรรค์บูรณาการ และมิติทัศนคติ ประกอบด้วยมิตีย่อย จิตสำนึกด้านสังคม การเคารพสังคม และความร่วมมือต่อสังคม

2. กระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชนให้กับนักศึกษา คือ การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม และนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏควรมีคุณลักษณะการรู้สังคม มากที่สุด

3. คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอยู่ในระดับมาก ทุกมิติ

4. รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏประกอบด้วย สารการเรียนรู้เรื่องการรู้ดิจิทัล 6 เรื่อง ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง 7 กลยุทธ์ควบคู่ไปกับวิธีการเรียนรู้ 7 วิธี ใช้เวลาการเรียนรู้ 12 สัปดาห์ 36 ชั่วโมง วัดผลการเรียนรู้จากกรณีสะท้อนคิด การบันทึกกิจกรรมการเรียนรู้ และการสังเกต

5. ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ พบว่า ค่าเฉลี่ยคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏหลังทดลองเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกมิติ (ค่าเฉลี่ย 4.65) และสูงกว่าก่อนทดลอง (ค่าเฉลี่ย 4.20) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p=.000$)

จากการนำรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงไปประยุกต์ใช้นั้นสามารถเพิ่มสมรรถนะด้านทักษะได้มากที่สุด สรุปได้ว่ารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ เป็นการเรียนรู้เชิงรุกโดยเรียนรู้จากประสบการณ์ สิ่งสำคัญคือเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา อุดมศึกษา
ปีการศึกษา 2563

ลายมือชื่อนิสิต
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาร่วม

5784260727 : MAJOR HIGHER EDUCATION

KEYWORD: ACTIVE CITIZEN, INTERCONNECTED LEARNING

Keowalee Rangisuttaporn : A MODEL OF INTERCONNECTED LEARNING FOR ENHANCING AN ACTIVE CITIZENSHIP IN A LOCAL COMMUNITY DEVELOPMENT OF RAJABHAT UNDERGRADUATE STUDENTS. Advisor: Asst. Prof. SORNDATE AREESOPHONPICHET, Ph.D. Co-advisor: Malivan Praditteera, Ph.D.

The transition of instructional management at higher education level, especially for Rajabhat university students from all over Thailand, has been placed on the instilling and encouraging the students to become graduates with social responsibility, digital literacy, and active citizenship. This research aimed to investigate the current conditions and problems in relation to the development of active citizenship for university students, examine the characteristics of active citizenship knowledge for Rajabhat university students, and develop instructional model of Interconnected Learning Theory for enhancing active citizenship as local community development in Rajabhat university students. The samples in this study were divided into six groups which were 1) 10 experts, 2) 9 university lecturers for interviewing about instructional management for active citizenship develop, 3) 380 Rajabhat universities lecturers, 4) 760 Rajabhat university students, 5) 40 Rajabhat university students as experimental group, and 6) 12 specialists. The research instruments of this study included interviewing forms, questionnaires, evaluation forms, and record form. The data analysis was performed with content analysis and descriptive statistics. The research findings showed that;

1. Three characteristics of active citizenship for local community development were dimensions of knowledge (information literacy, ICT literacy, and social literacy), skills (access, evaluate, and create and integrate), and attitude (social awareness, social respect, and social responsibility);
2. The *best* instructional management for enhancing social responsibility and community participation of the students was *learning through activities* and Rajabhat university students should have social awareness was at *highest* level;
3. The characteristics of active citizenship in Rajabhat university students were at *high level* in every dimension;
4. The instructional model of Interconnected Learning Theory for enhancing citizenship as local community development in Rajabhat university students consisted of learning areas of six lessons through 7 strategies of interconnected learning together with 7 learning methods which took 12 weeks of class meetings of 36 hours. Learning outcome was evaluated with thought reflections, learning activity records, and observation;
5. The efficacy of the Interconnected Learning Model for enhancing the active citizenship for local community development of Rajabhat university students revealed that the mean scores on the characteristics of active citizenship in Rajabhat university students increased in every aspect at highest level ($=4.65$) which was higher than the mean scores before implementation of the Interconnected Learning Model ($=4.20$) with statistical significance at .05 ($p=.000$).

The implementation of Interconnected Learning Model could enhance the learning competence best in skills aspects. It could be concluded that the instructional model of Interconnected Learning Theory for enhancing citizenship as local community development in Rajabhat university students was a proactive instructional approach from experiential learning among the learners, instructors, and community.

Field of Study: Higher Education

Academic Year: 2020

Student's Signature

Advisor's Signature

Co-advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วง และสามารถสร้างคุณประโยชน์ต่อวงการอุดมศึกษาได้ไม่มากนักน้อย ด้วยความอนุเคราะห์จากบุคคลหลายต่อหลายท่าน ซึ่งหากจะเอ่ยนามทุกท่านในที่นี้คงมีอาจากกล่าวได้หมด

ผู้วิจัยใคร่ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรเนตร อารีโสมณพิเชฐ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.มลิวัลย์ ประดิษฐ์ธีระ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่กรุณาเสียสละเวลาถ่ายทอดความรู้ ให้คำชี้แนะ ร่วมเรียนรู้ในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สำเร็จ สมบูรณ์ และมีคุณประโยชน์ต่อผู้อื่นด้วยความเมตตาที่มีต่อศิษย์

ขอขอบพระคุณประธานสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนัสศักดิ์ พลสารมัย และกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ไชยปัทม์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ และอาจารย์ ดร.เบญจวรรณ สุจริต ที่กรุณาให้ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ในการพัฒนางาน เสนอมุมมองต่างๆ จนวิทยานิพนธ์สามารถสำเร็จได้

ขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ คณาจารย์และนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏทุกคน ที่เป็นส่วนหนึ่งส่วนใดของกระบวนการวิจัยนี้ ที่ได้กรุณาเสียสละเวลาอันมีค่ายิ่งในการให้ข้อมูล และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย

นอกจากนี้ต้องขอขอบคุณ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้เล็งเห็นคุณค่าของงานวิจัยนี้ โดยได้รับการสนับสนุนจากทุน 90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช

ขอบคุณเพื่อน พี่ น้อง ชาวอุดมศึกษาทุกคน สำหรับทุกความช่วยเหลือ ทุกกำลังใจ ที่ส่งถึงกันมาโดยตลอดระยะเวลาของการศึกษา และจะเป็นเช่นนี้ตลอดไป

ขอบคุณทีมงานกราฟิก ทีมงานไอที และทีมงานบรรณารักษ์ ที่คอยช่วยเหลือ คอยช่วยแก้ไขปัญหาดังต่างๆ อย่างไม่ลดละไปด้วยกัน

กราบขอบพระคุณบิดา มารดา คุณปู่ อาม่า ที่สนับสนุน และอยู่เคียงข้างลูกเสมอให้มุ่งมั่นพยายามให้สำเร็จ ขอขอบคุณญาติ พี่ น้อง เพื่อนร่วมงาน ทุกคน ที่คอยส่งกำลังใจ และพร้อมช่วยเหลืออยู่ตลอด

ท้ายที่สุดต้องขอบคุณสามี และลูกสาว ที่เข้าใจ คอยเคียงข้าง ส่งพลังใจที่ยิ่งใหญ่ สำหรับการเรียนในครั้งนี้ สามีผู้ที่คอยสนับสนุนไม่ว่าจะเป็นเช่นไร ลูกสาวผู้เป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการศึกษา

คุณค่าและสารประโยชน์ ความดีความงามที่เกิดขึ้นจากงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยขอมอบแต่บุพการี ครอบครัว ตลอดจนบูรพาจารย์ที่ให้ความรู้ทุกระดับการศึกษาแก่ผู้วิจัยจนสามารถสำเร็จการศึกษาในขั้นนี้

เกวลี รัชสิษฐาภรณ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....ง	
กิตติกรรมประกาศ.....จ	
สารบัญ.....ฉ	
สารบัญตาราง.....ญ	
สารบัญภาพ.....ท	
บทที่ 1 บทนำ..... 1	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... 1	
วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... 8	
ขอบเขตของการวิจัย..... 8	
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย..... 10	
กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 14	
คำอธิบายกรอบแนวคิดในการวิจัย..... 15	
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 29	
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 30	
ตอนที่ 1 สถาบันอุดมศึกษากับความรับผิดชอบต่อสังคม..... 33	
1.1 หลักการอุดมศึกษาและบทบาทเพื่อสังคม..... 33	
1.2 แนวทางของมหาวิทยาลัยเพื่อสังคม..... 36	
ตอนที่ 2 บทบาทของมหาวิทยาลัยราชภัฏกับความรับผิดชอบต่อสังคม..... 38	
2.1 ปรัชญามหาวิทยาลัยราชภัฏ..... 38	
2.2 บทบาทและภารกิจหลักของมหาวิทยาลัยราชภัฏ..... 39	

2.3 ความเป็นมาของมหาวิทยาลัยราชภัฏ.....	39
2.4 การกิจการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา	47
2.5 ยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏ.....	49
ตอนที่ 3 ความรับผิดชอบต่อสังคม	55
3.1 ความหมายของความรับผิดชอบต่อสังคม.....	55
3.2 องค์ประกอบของความรับผิดชอบต่อสังคม.....	56
3.3 การพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษา.....	57
3.4 การวัดและการประเมินความรับผิดชอบต่อสังคม.....	59
ตอนที่ 4 กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ.....	61
4.1 การเรียนรู้และมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษาของ ประเทศไทย	63
4.2 สมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี	64
ตอนที่ 5 การศึกษาทั่วไป (General education).....	66
5.1 วิวัฒนาการของปรัชญาแนวคิดการศึกษาทั่วไป.....	66
5.2 สถานภาพการจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของสถาบันอุดมศึกษาไทย	68
5.3 กรอบแนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่สอดคล้องตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับ อุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 (TQF : HEd)	69
ตอนที่ 6 รูปแบบ.....	74
ตอนที่ 7 การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง)Transformative learning(.....	76
7.1 แนวคิดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative learning).....	76
7.2 ปัจจัยของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง.....	89
7.3 กระบวนการของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง.....	89
7.4 การปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้แบบดั้งเดิมสู่การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง.....	90
ตาราง 2-2 เปรียบเทียบการเรียนรู้แบบดั้งเดิมและการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (ต่อ).....	91

ตอนที่ 8 กระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง.....	92
8.1 แนวคิดกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง	92
8.2 กลยุทธ์ของการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง	92
ตอนที่ 9 การเรียนรู้เชิงบริการ(Service learning)	96
9.1 ความหมายของการเรียนรู้เชิงบริการ.....	96
9.2 ขั้นตอนการเรียนรู้เชิงบริการ	99
9.3 ประโยชน์ของการเรียนรู้เชิงบริการ	100
ตอนที่ 10 การพัฒนานักศึกษา.....	101
10.1 ลักษณะและธรรมชาติของนักศึกษา.....	101
10.2 ความหมายของการพัฒนานักศึกษา.....	107
10.3 เป้าหมายในการพัฒนานักศึกษา	107
10.4 ทิศทางของการพัฒนานักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ.2560-2564.....	110
10.5 ทฤษฎีการพัฒนานักศึกษา.....	111
ตอนที่ 11 ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21.....	118
11.1 ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and innovation skills).....	118
11.2 ทักษะทางการสื่อสารและความร่วมมือ (Communication and collaboration) ..	119
11.3 ทักษะด้านการใช้ชีวิตและการทำงาน (Life and career skills)	119
11.4 ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, media and technology skills).....	122
ตอนที่ 12 การรู้ดิจิทัล (Digital literacy).....	123
12.1 ความเป็นมาของการรู้ดิจิทัล.....	123
12.2 ความหมายของการรู้ดิจิทัล	124
12.3 องค์ประกอบของการรู้ดิจิทัล.....	127
12.4 การรู้ดิจิทัลกับการพัฒนานักศึกษา.....	133

12.5 รูปแบบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการรู้ดิจิทัล	136
ตอนที่ 13 พลเมืองวิวัฒน์ (Active citizen).....	138
13 1.ความหมายของพลเมืองวิวัฒน์.....	138
13 2.แนวคิดพลเมืองวิวัฒน์.....	139
13.3 แนวทางการส่งเสริมเพื่อการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์.....	141
13.4 คุณประโยชน์ของพลเมืองวิวัฒน์ที่มีต่อชุมชน	143
ตอนที่ 14 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	144
14 1.งานวิจัยในประเทศ	144
14.2 งานวิจัยในต่างประเทศ.....	151
บทที่ 3 ระเบียบวิธีการวิจัย	159
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	159
กลุ่มตัวอย่าง.....	159
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	163
การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	164
การเก็บรวบรวมข้อมูล	165
การวิเคราะห์ข้อมูล	166
ขั้นตอนการวิจัย	168
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	175
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์	175
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน และปัญหาการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา.....	186
ตอนที่ 3 การประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ..	197
ตอนที่ 4 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ.....	214

ตอนที่ 5 ประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ	228
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	263
สรุปผลการวิจัย	264
อภิปรายผลการวิจัย	271
ข้อเสนอแนะ	282
บรรณานุกรม	287
ภาคผนวก	308
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ	309
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	313
ภาคผนวก ค คู่มือการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ในการพัฒนา ท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ	320
ประวัติผู้เขียน	370

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1-1 แนวคิดการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง.....	22
2-1 สมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี.....	65
2-2 เปรียบเทียบการเรียนรู้แบบดั้งเดิมและการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง.....	90
2-3 พัฒนาการตามลำดับขั้นของมนุษย์ 8 ขั้นของมนุษย์ของอีริคสัน.....	114
3-1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษารูปแบบการเสริมสร้าง ความเป็นพลเมืองวิวัฒน์เพื่อพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษาราชภัฏ.....	161
3-2 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง.....	171
4-1 ผลการสังเคราะห์มิติคุณลักษณะพลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับเป็นกรอบในการสร้างเครื่องมือวิจัย.....	176
4-2 ผลการสังเคราะห์มิติคุณลักษณะพลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น.....	179
4-3 ผลการสัมภาษณ์เพื่อพัฒนานักศึกษาให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์ โดยการใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบเชื่อมโยง.....	182
4-4 จำนวนและร้อยละข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	186
4-5 คุณลักษณะของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ.....	192
4-6 ปริมาณการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน.....	194
4-7 จำนวนและร้อยละข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	197
4-8 อุปกรณ์ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มีหรือครอบครอง.....	199
4-9 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้.....	200
4-10 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะ.....	201
4-11 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ.....	202
4-12 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้ จำแนกตามเพศ.....	203
4-13 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้ จำแนกตามชั้นปี.....	204
4-14 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้ จำแนกตามชั้นปี ที่พบความแตกต่างเป็นรายคู่.....	204
4-15 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้ จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา.....	205
4-16 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะ จำแนกตามเพศ.....	205

4-17	เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะ จำแนกตามชั้นปี.....	206
4-18	เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะ จำแนกตามชั้นปี ที่พบความแตกต่างเป็นรายคู่.....	206
4-19	เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะ จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา.....	207
4-20	เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ จำแนกตามเพศ.....	207
4-21	เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ จำแนกตามชั้นปี.....	208
4-22	เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ จำแนกตามชั้นปี ที่พบความแตกต่างเป็นรายคู่.....	208
4-23	เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา.....	209
4-24	เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชาที่พบความแตกต่างเป็นรายคู่.....	209
4-25	ผลการเปรียบเทียบกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็น พลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นตามแนวคิดทฤษฎีและแนวทางที่ได้ จากการสัมภาษณ์และแบบสอบถาม.....	211
4-26	การประยุกต์ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง สาระการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ และผลลัพธ์ ที่คาดหวัง.....	216
4-27	ขอบเขตเนื้อหาสาระการเรียนรู้เรื่องการจัดจิทัล กลยุทธ์การเรียนรู้ และวิธีการเรียนรู้.....	218
4-28	กิจกรรมและการประเมินผล แต่ละสาระการเรียนรู้และกลยุทธ์การเรียนรู้รายสัปดาห์.....	219
4-29	ข้อมูลสถานภาพของกลุ่มตัวอย่าง.....	228
4-30	แสดงการเปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง.....	229
4-31	ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ รายมิติ ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง.....	229

4-32	แสดงการเปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง มิติความรู้.....	230
4-33	ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มิติความรู้ ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง.....	231
4-34	แสดงการเปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัย ราชภัฏ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง มิติทักษะ.....	232
4-35	ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มิติทักษะ ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง.....	233
4-36	แสดงการเปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง มิติทัศนคติ.....	234
4-37	ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มิติทัศนคติ ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง.....	235
4-38	แผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้าง ความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น.....	255
4-39	ผลการประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของร่างรูปแบบการเรียนรู้ แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ.....	260

สารบัญภาพ

แผนภาพ

หน้า

1-1	รูปแบบการพัฒนาความเป็นพลเมืองวิวัฒน์.....	20
1-2	กระบวนการวิจัยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้าง ความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ.....	29
2-1	กรอบแนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไปสู่สอดคล้องตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับ อุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2552 (TQF : HEd).....	73
2-2	รูปแบบการรู้ดิจิทัล (Digital literacy model).....	130
2-3	รูปแบบการพัฒนาความเป็นพลเมืองวิวัฒน์.....	143
4-1	องค์ประกอบคุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์.....	181
4-2	วิธีการเรียนรู้ที่สร้างหรือส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชน.....	189
4-3	ความรู้หรือกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชน.....	190
4-4	วิธีการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้.....	191
4-5	การใช้แอปพลิเคชัน หรือสื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกระบวนการเรียนการสอน.....	193
4-6	องค์ประกอบของร่างรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็น พลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ.....	215
4-7	กระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ.....	247
4-8	กลยุทธ์การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง วิธีการเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้.....	254
5-1	รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ในการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ.....	270

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งได้ชื่อว่าเป็นยุคที่โลกใบนี้มีลักษณะของความเชื่อมโยงกัน และมีความสัมพันธ์ที่เกี่ยวเนื่องกันทั้งทางการเมือง สังคม และเศรษฐกิจมากขึ้นกว่าในอดีตที่ผ่านมา จนมีสภาพการณ์ของสภาวะสังคมไร้พรมแดนมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากประเทศต่างๆ ได้พัฒนาจากความเป็นรัฐ สู่ความเป็นประชาคมมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องมาจากความก้าวหน้าทางคมนาคม และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ จากปรากฏการณ์ทางสังคมโลกดังกล่าว ทำให้เกิดแนวคิดในการปรับตัว และเตรียมการขององค์กรต่างๆ เพื่อพัฒนาการดำเนินภารกิจให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป และด้วยความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดของโลก ก็สามารถติดต่อสื่อสาร การรับส่ง เข้าถึงข้อมูลข่าวสารสามารถกระทำได้อย่างรวดเร็ว ผ่านเทคโนโลยีที่ทันสมัยบนอุปกรณ์ดิจิทัลในรูปแบบที่หลากหลาย จึงอาจกล่าวได้ว่าปัจจุบันโลกเข้าสู่ยุคของสังคมดิจิทัลที่เทคโนโลยีดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสนับสนุนการทำงานเฉกเช่นที่ผ่านมาอีกต่อไป หากแต่หลอมรวมเข้ากับชีวิตของคนอย่างแท้จริง ก่อให้เกิดการปรับเปลี่ยนรูปแบบกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลไปอย่างสิ้นเชิง

อย่างไรก็ตามคงปฏิเสธไม่ได้ว่าปัจจุบันเรามีชีวิตอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยสื่อ และเทคโนโลยี ไม่ว่าจะเป็นการเข้าถึงข้อมูลที่กว้างขวาง การเปลี่ยนแปลงเครื่องมือเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว เกิดลักษณะของการทำงานร่วมกันและให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในระดับที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน ดังนั้นเพื่อให้ทุกคนสามารถดำรงอยู่ในศตวรรษที่ 21 อย่างมีประสิทธิภาพ พลเมืองต้องสามารถสร้าง ประเมิน และใช้ข้อมูลสื่อและเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ (The partnership for 21st century skills, 2010: Online) ซึ่งหมายถึง การรู้ดิจิทัล (Digital literacy) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง นักศึกษาผู้ที่ถือว่าเป็นชาวดิจิทัลโดยกำเนิด (Digital natives) (Prensky, 2001: 3-4) ซึ่งการเติบโตขึ้นท่ามกลางเทคโนโลยี ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าจะมีวิธีการในการเข้าถึง และประยุกต์ใช้ดิจิทัลได้อย่างแท้จริง เนื่องจากการเติบโตที่ล้อมรอบไปด้วยความก้าวหน้าทางดิจิทัล และอุปกรณ์ต่างๆ นั้นไม่สามารถบ่งบอกได้ว่าจะมีทักษะของการรู้ดิจิทัลตามไปด้วย หรือความสามารถในการเข้าถึงที่เท่าเทียมกัน โดย กรีนฮาว และ โรบีเลีย (Greenhow, and Robelia, 2009) ได้กล่าวถึงปัญหาของนักศึกษาเกี่ยวกับเรื่องของดิจิทัลว่าเป็นสิ่งที่ท้าทายอย่างมากเนื่องจากว่าไม่ได้รับการปลูกฝังให้มีความสนใจ หรือพัฒนาทักษะเหล่านี้ ตั้งแต่ครั้งในหลักสูตรการเรียนการสอนของโรงเรียน เพื่อพัฒนาให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล แต่สำหรับการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษานั้น การที่นักศึกษามีความเป็น

พลเมืองดิจิทัลเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนของพฤติกรรมทางสังคมออนไลน์ ที่มาพร้อมกับ การเป็นนักศึกษา บัณฑิต และการทำงานอย่างมืออาชีพ (Digital citizenship for college students, 2016: Online)

การพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (The Partnership for 21st Century skills, 2010: Online) ประกอบด้วย 3 กลุ่มทักษะคือ ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ได้แก่ การคิดแบบมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ และ นวัตกรรม การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะด้านการใช้ชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills) ประกอบด้วย ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว ความคิดริเริ่มและการ ชี้นำตนเอง ทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม การเพิ่มผลผลิตและความรับผิดชอบ และ ภาวะผู้นำและสิ่งที่รับผิดชอบ และทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) หรือ การรู้ดิจิทัล (Digital literacy) ที่ครอบคลุมการรู้สารสนเทศ (Information literacy) การรู้สื่อ (Media literacy) และการรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT literacy) โดยเฉพาะการรู้ดิจิทัลที่ถูกกำหนดให้เป็นทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นของพลเมืองใน ศตวรรษที่ 21 (Leahy, and Dolan, 2014: 210) เนื่องจากการศึกษาในปัจจุบันต้องปรับเปลี่ยน รูปแบบวิธีการเรียน การสอนจากเดิมที่เรียนรู้จากหนังสือและตำรา เป็นการใช้อินเทอร์เน็ตในการ เรียนการสอนมากขึ้น โดยเฉพาะแหล่งการเรียนรู้บนเว็บไซต์ต่างๆ ที่มีหลากหลายสาขาวิชาซึ่ง ผู้เรียนเลือกสรรได้อย่างอิสระตามความสนใจ (Garcia, and Ferrando, 2014: 163-164) และ ความรู้ต่างๆ เชื่อมโยงกันบนอินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างกว้างขวางไม่สิ้นสุด

ในการศึกษาระดับอุดมศึกษาต้องใช้การรู้ทางวิชาการ (Academic literacy) เดิมเป็นการ เรียนการสอนที่มุ่งเน้นสาระความรู้จากห้องเรียน โดยเฉพาะจากหนังสือและตำรา แต่ปัจจุบันสื่อ การเรียนรู้ดิจิทัลเกิดขึ้นมากมาย แหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่และใกล้ตัวนักศึกษามากที่สุด คือ สารสนเทศ ดิจิทัล การรู้ทางวิชาการจึงหมายถึงการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันที่จำเป็นต้องอาศัยการรู้ดิจิทัล เป็นสำคัญ (Simpson, and Obdalo, 2014: 110) การรู้ดิจิทัลทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึง สารสนเทศได้อย่างง่ายดายและประสบความสำเร็จสำเร็จด้านการเรียน (UNESCO, 2004: 4) ประกอบกับสถานะแวดล้อมปัจจุบันรายล้อมไปด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล นักศึกษาที่ไม่มีการรู้ดิจิทัลก็จะมี ประสิทธิภาพในการเรียนและการจ้างงานต่ำไปด้วย (JISC, 2012: 2) สำหรับประเทศไทยแล้วการ กำหนดด้านนโยบายหรือมาตรฐานการรู้ดิจิทัลที่ใช้เป็นแนวทางของการพัฒนานักศึกษา ยังไม่ได้ กำหนดไว้ มีเพียงการจัดมาตรฐานด้านคอมพิวเตอร์ของประเทศอาเซียนทั้งหมดที่เดิมนั้นเป็นงานของ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เป็นแม่ข่ายหลักของกลุ่มประเทศในประชาคม อาเซียน (โอคอนแนล, 2559: 38-40) โดยปรากฏผลของการรู้ดิจิทัล (Digital literacy) ว่าปัจจุบัน ระดับการรู้ดิจิทัล ของประชากรในประเทศไทยอยู่ที่เพียง 11 เปอร์เซ็นต์ ในขณะที่สิงคโปร์ที่เป็นผู้นำ

ด้านไอทีของภูมิภาคมีระดับการรู้ดิจิทัลอยู่ที่ระดับ 80 เปอร์เซ็นต์ และมาเลเซียอยู่ที่ 40 เปอร์เซ็นต์ ดังนั้นเป้าหมายหลักของประเทศไทยจึงเป็นการเร่งเพิ่มการรู้ดิจิทัลของประชากรให้ได้ถึง 50 เปอร์เซ็นต์

จากการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลก และสภาพของปัจจุบันนี้นั้น ทำให้สภาพแวดล้อมของการพัฒนาประเทศไทยในปัจจุบัน และในอนาคต 20 ปีภายหน้าเปลี่ยนไป ในส่วนบริบทของประเทศไทยได้มีการกำหนด ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) โดยมีเป้าหมายที่จะพัฒนาคนไทยในอนาคตให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เป็นพลเมืองที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ มีจิตสาธารณะ และทำประโยชน์ต่อส่วนรวม (ปรเมธี วิมลศิริ, 2559: ออนไลน์) เช่นเดียวกับการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ที่มุ่งเน้นการพัฒนาระยะยาวอย่างยั่งยืน เพื่อให้สอดคล้องกับการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ในแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม จึงกำหนดภูมิทัศน์ดิจิทัลของประเทศไทยในระยะ 20 ปี ที่เป้าหมายของการพัฒนาคือการพัฒนาคนให้เป็นผู้นำดิจิทัล (Global Digital Leadership) ที่สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างมูลค่าในทางเศรษฐกิจ คุณค่าทางสังคมอย่างยั่งยืน (ภุขพงศ์ โนดไธสง, 2560) เช่นเดียวกับที่ เบลล์ (Bell, 2016) กล่าวว่า ความสำคัญของการมุ่งเน้นพัฒนาเทคโนโลยี นวัตกรรม เพื่อเศรษฐกิจที่ดี แต่มีมิติทางสังคมซึ่งเป็นมิติของการพัฒนาคนให้มีทักษะสำหรับการใช้ชีวิตในยุคปัจจุบัน (Skills for living in the world) ได้แก่ การเป็นพลเมืองที่ดี การจัดการชีวิตและการทำงาน ความรับผิดชอบต่อตนเอง และความรับผิดชอบต่อสังคม ต่างหากจะเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความยั่งยืน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้การศึกษาหรือจัดการเรียนการสอนที่พัฒนาคน สรุปได้ว่า ทิศทางของการพัฒนาประเทศท่ามกลางกระแสของการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรวดเร็วนั้นจะมีการสอดประสานการพัฒนาทั้ง ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และพัฒนาคนไปพร้อมๆ กัน

พลเมืองวิวัฒน์ (Active citizen) เป็นอีกหนึ่งทางเลือกในการพัฒนาคนยุคดิจิทัล ในการสร้างพลเมืองหัวใจอาสา (Active heart) เรียนรู้ด้วยหัวใจที่เปิดกว้าง (Active mind) กล้าคิดลงมือทำ เพื่อประโยชน์ของสังคมที่เป็นเป้าหมายของพลเมืองวิวัฒน์ คาดว่าจะเป็นทางออกที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 ดังที่ประเวศ วะสี (2558: 6) ได้กล่าวถึง พลเมืองวิวัฒน์ ว่าเป็นพลังพลเมืองที่เข้มแข็ง เป็นปัจจัยชี้ขาดอนาคตของประเทศ เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีความกระตือรือร้น มีความคิดสร้างสรรค์ พร้อมทั้งจะคิดค้นและลงมือทำในสิ่งใหม่ๆ มีจิตสาธารณะและมองมุมบวกอยู่เสมอ และหากเป็นพลเมืองวิวัฒน์ที่รู้ดิจิทัลและมีความรับผิดชอบต่อสังคมด้วยแล้ว ย่อมส่งผลให้เกิดความยั่งยืนที่ครอบคลุมทั้งมิติด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจ (Kozak, and Elliott, 2014: 5-6) การพัฒนานักศึกษาให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์สามารถพัฒนา หรือสร้างได้จากกระบวนการศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนให้เกิดการเรียนรู้เชิงบริการ (Service-learning) และกระบวนการจิตอาสา จนมีจิตสำนึกสาธารณะ (Public Consciousness) ซึ่ง พลเมืองวิวัฒน์จะช่วย

ในการสร้างสังคมที่แข็งแกร่ง ดี และมีส่วนร่วมในการรวมกลุ่มของชุมชน โดย GuildHE (2016: Online) ได้แสดงถึงความมั่นใจว่าการให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากการเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชนจะก่อให้เกิดประสบการณ์ที่กว้างขึ้น และเป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้นักศึกษาได้รับประโยชน์สูงสุดจากประสบการณ์เหล่านั้น การสนับสนุนให้นักศึกษาเป็นพลเมืองวิวัฒน์ และสร้างความตระหนักให้เห็นถึงความสำคัญของการศึกษา จึงเป็นจุดมุ่งหมายหลักของการศึกษาระดับอุดมศึกษา

สถาบันอุดมศึกษายังเป็นองค์กรความรู้ที่สามารถช่วยให้นักศึกษาได้มีการพัฒนาในเรื่องของความรับผิดชอบต่อสังคม การสังคมความรับผิดชอบต่อสังคมจนเป็นบุคลิกภาพ มีความจำเป็นต้องผ่านการใช้สติปัญญาด้วย จึงจะประสบความสำเร็จในรั้วมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยควรสนับสนุนให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อสังคมโดยทำความเข้าใจในธรรมชาติของวัยรุ่นตอนปลาย การพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษาจะได้รับการเรียนรู้ผ่านสังคมมหาวิทยาลัยในการเรียนรู้ และตระหนักถึงกฎเกณฑ์ทางสังคมที่พึงประสงค์ ในการที่จะทำให้นักศึกษาก่อเกิดประสบการณ์ที่ดี และมองเห็นโอกาสในการทำประโยชน์ให้กับสังคม ดังนั้นการพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษาจึงเป็นประสบการณ์ที่สั่งสม และผ่านกระบวนการขัดเกลาจากแรงกระตุ้นทางสังคม และแรงขับของซูเปอร์อีโก้ อีกทั้งเป็นผลผลิตของตัวเอง เจื้อนไขของการฝึกการรู้จักแยกแยะ และเป็นรางวัลสำหรับการเสียสละของตนเอง การพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษาเริ่มจากการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ และการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว จนขยายไปสู่บุคคลอื่นๆ ในสังคมที่ซับซ้อนมากขึ้น ได้แก่ สังคมเพื่อน สังคมสถานศึกษา สังคมชุมชน และสังคม ประเทศชาติ

บทบาทของสถาบันอุดมศึกษาสำหรับการพัฒนานักศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะศตวรรษที่ 21 เป็นการเตรียมความพร้อมเพื่อให้นักศึกษามีทักษะ (Skill) ในการดำรงชีวิต และการทำงานในอนาคต ถือเป็นความท้าทายที่สุดต่อการเปลี่ยนแปลงของกระแสสังคมโลก ที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารแบบไร้ขีดจำกัด และช่องทางเครือข่ายสังคม (Social Network) ที่ทำให้คนเข้าถึงข้อมูลได้ทุกที่ทุกเวลา จึงเป็นความท้าทายในการพัฒนานักศึกษาในยุคนี้ที่จะต้องเตรียมความพร้อมทั้งด้านทักษะ ที่รวมถึงคุณลักษณะสำคัญสำหรับยุคปัจจุบัน ที่มีความต้องการคุณลักษณะของบัณฑิตที่เด่นชัดและสูงกว่าในอดีตสมรรถนะในตนเองของบัณฑิตจะมีความสำคัญมากยิ่งขึ้นในโลกอนาคต การพัฒนานักศึกษาให้มีความสมบูรณ์พร้อมทั้งด้านวิชาการ วิชาชีพ หรือวิชาชีพชีวิต และสามารถอยู่ในสังคมได้ อย่างมีความสุข จึงเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญยิ่ง (เบญจวรรณ ถนอมชยธวัช, ผ่องศรี วาณิชยศุภวงศ์, วุฒิชัย เนียมเทศ และณัฐวิทย์ พจนตันติ, 2559: 211-212) ซึ่งสอดคล้องกับกรอบแผนอุดมศึกษาระยะยาวฉบับที่ 2 (2551-2565) (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2551) ที่มุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพอุดมศึกษาไทยเพื่อผลิตและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ที่มีคุณภาพให้สามารถปรับตัวสำหรับงานที่เกิดขึ้นตลอดชีวิต มุ่งพัฒนาศักยภาพอุดมศึกษาไทยในการสร้างความรู้ และนวัตกรรม เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไปจนถึงการแข่งขันในระดับสากล และมีเป้าหมายเชิง

ยุทธศาสตร์ด้านผู้สำเร็จการศึกษาระดับอุดมศึกษาให้เป็นผู้มีทักษะทางวิชาการ ทักษะวิชาชีพ มีความรับผิดชอบ มีคุณธรรมจริยธรรม มีวินัย มีจิตสำนึกของการเป็นผู้ประกอบการ สามารถปรับตัว สำหรับงานที่เกิดขึ้นตลอดชีวิต มีความสามารถด้านวิเคราะห์ สังเคราะห์ สามารถใช้เทคโนโลยีพื้นฐานได้เป็นอย่างดี มีทักษะในด้านการสื่อสารภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ สามารถรองรับการรวมกลุ่มเป็นประชาคมอาเซียน

ดังนั้นการศึกษาถึงกระบวนการให้เกิดการเรียนรู้แก่นักศึกษาในการที่จะความเป็นพลเมืองที่ดี และมีความรับผิดชอบต่อสังคมนั้น เป็นพันธกิจสำคัญของมหาวิทยาลัยสมัยใหม่ในยุคของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มหาวิทยาลัยต้องการการมีบทบาทต่อสังคมทั้งในฐานะที่มหาวิทยาลัยเป็นของชุมชน และการพัฒนาบัณฑิตในฐานะพลเมือง (O'Conner, Lynch, and Owen, 2011: 100,104) สอดคล้องกับ เบล (Bell, 2016: 55) ที่กล่าวถึงการจัดศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในมุมมองของการพัฒนาพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างยั่งยืนนั้น ต้องมีทักษะสำหรับการใช้ชีวิตในยุคปัจจุบัน (Skills for living in the world) ได้แก่ การเป็นพลเมืองที่ดี การจัดการชีวิตและการทำงาน ความรับผิดชอบต่อตนเอง และรับผิดชอบต่อสังคม ภายใต้บริบทของการพัฒนาบัณฑิตอุดมคติไทย (เครือข่ายสถาบันอุดมศึกษาเขตภาคกลางเพื่อ พัฒนาศักยภาพบัณฑิตอุดมคติไทย, 2556: ออนไลน์) ได้อธิบายถึงแนวคิดการพัฒนาศักยภาพของ สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาที่พัฒนาสืบเนื่องมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 จวบจนปัจจุบัน เพื่อพัฒนานักศึกษาสู่บัณฑิตอุดมคติไทย ซึ่งหมายถึง ผู้ที่สำเร็จการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยแล้วเป็น ประชากร หรือพลเมืองที่มีคุณภาพโดยมีจิตสำนึกที่ดี มีวินัย มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรับผิดชอบต่อตนเอง ผู้อื่น สังคม และประเทศชาติ มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และนำประสบการณ์จากการศึกษามาใช้เป็นแนวทางในการบริหารงานต่างๆ ที่รับผิดชอบเป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามไม่ว่าจะยุคสมัยใด หรือปรับเปลี่ยนบริบททางการศึกษาเพียงใด การปลูกฝังให้นักศึกษาให้ มีการพัฒนาคุณค่าของตนเองในหน้าที่พลเมือง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ถือว่าเป็นความสำเร็จของ การจัดการศึกษาที่ยั่งยืน

ประเด็นเรื่องความรับผิดชอบต่อสังคมกำลังเป็นประเด็นที่มีการหยิบยกให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก สังเกตได้จากการที่สถานประกอบการต่างๆ ใช้แนวคิดดังกล่าวในการดำเนินงานที่มุ่งเน้นความรับผิดชอบต่อสังคม จึงมีความจำเป็นที่จะต้องได้บัณฑิตที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมมาเป็นปัจจัยสนับสนุนการดำเนินการกิจด้วยเช่นกัน รวมถึงแนวคิดในการพัฒนาศักยภาพในศตวรรษที่ 21 ซึ่งชี้ว่า การสร้างบัณฑิตในโลกยุคไร้พรมแดนนี้ จำเป็นจะต้องพัฒนาศักยภาพให้พร้อมที่จะก้าวขึ้นมารับผิดชอบต่อ ไม่เฉพาะสังคมที่ตนเองดำรงชีวิตอยู่ นั่นคือ นอกจากจะต้องรับผิดชอบต่อประเทศของตนในฐานะพลเมืองที่ดีแล้ว ยังจะต้องห่วงใยและร่วมรับผิดชอบต่อโลกใบนี้ร่วมกันเพื่อการอยู่ร่วมกันที่ดีของมวลมนุษยชาติอีกด้วย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเป็นสถาบันอุดมศึกษาที่เก่าแก่กว่า 100 ปี ที่พัฒนาและเติบโตมาจากโรงเรียนฝึกหัดครูและวิทยาลัยครู นับตั้งแต่มีการจัดตั้งโรงเรียนฝึกหัดครู ครั้งแรกในปี พ.ศ.2435 โดยมีปรัชญาพื้นฐานตั้งแต่เริ่มก่อตั้งมหาวิทยาลัยราชภัฏจะกระจายครอบคลุมทั่วประเทศ เพื่อให้โอกาสทางการศึกษาแก่คนในท้องถิ่น โดยในปัจจุบันมหาวิทยาลัยราชภัฏมียานวน 38 แห่งครอบคลุมพื้นที่รับผิดชอบทั้ง 76 จังหวัดของประเทศไทย จึงนับได้ว่าเป็นสถาบันอุดมศึกษาของท้องถิ่นที่จะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาท้องถิ่น สังคม และประเทศชาติ ซึ่งจะเห็นได้ว่าบทบาทของมหาวิทยาลัยราชภัฏนั้น สอดคล้องกับพันธกิจ มหาวิทยาลัยรับใช้สังคมเป็นอย่างดี และตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ.2547 (2547: ออนไลน์) ได้กำหนดไว้ว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏมีบทบาทในการเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น โดยมีวัตถุประสงค์ และภาระหน้าที่ ในการส่งเสริมการเป็นสถาบันอุดมศึกษาที่มุ่งสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการบนพื้นฐาน ของภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และภูมิปัญญาสากล เพื่อสร้างและพัฒนาองค์ความรู้ สร้าง บัณฑิตที่มีความรู้คู่ความดี สร้างสำนึกในคุณค่าของวัฒนธรรม ท้องถิ่น และของชาติ เสริมสร้างความเข้มแข็งของวิชาชีพครู ประสานความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัย ชุมชน และองค์กรอื่นเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ศึกษาแสวงหาแนวทางพัฒนาเทคโนโลยีพื้นบ้าน และเทคโนโลยีสมัยใหม่ให้เหมาะสมกับการดำรงชีวิตและประกอบอาชีพของคนในท้องถิ่น รวมทั้งศึกษาส่งเสริมสืบสานโครงการอันเนื่องมาจากแนวพระราชดำริ โดยคำนึงถึงการมีส่วนร่วมของประชาชนในท้องถิ่น และสังคม

ด้วยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณ บดินทรเทพยวรางกูร รัชกาลที่ 10 ทรงมอบพระบรมราโชบายด้านการศึกษา ให้แนำนามมหาวิทยาลัยราชภัฏให้ทำงานให้เข้าเป้าในการยกระดับการศึกษา และพัฒนาท้องถิ่นในท้องถิ่นตนเอง ในการนี้เพื่อเป็นการสนองพระบรมราโชบาย ทางกลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏทั้ง 38 แห่งจึงได้ร่วมกันจัดทำแผนยุทธศาสตร์ใหม่มหาวิทยาลัยราชภัฏ ระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) โดยมีวิสัยทัศน์ร่วมกันว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏเน้นการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพเป็นเลิศ โดยกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อการพัฒนาชุมชนและท้องถิ่นให้มีความเข้มแข็งและยั่งยืน ประกอบด้วย 4 ยุทธศาสตร์คือ 1. การพัฒนาท้องถิ่น 2. การผลิตและพัฒนาครู 3. ยกระดับคุณภาพการศึกษา และ 4. พัฒนาระบบบริหารจัดการ (ปรับยุทธศาสตร์ “ราชภัฏ”สู่การพัฒนาท้องถิ่น, 2560: 15 ; ยุทธศาสตร์ใหม่มหาวิทยาลัยราชภัฏ : เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นตามพระบรมราโชบายระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579), 2560) โดยมีเป้าหมายการพัฒนาท้องถิ่น 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาท้องถิ่น นับได้ว่าเป็นยุทธศาสตร์สำคัญยิ่งของการปรับยุทธศาสตร์ใหม่ที่ครอบคลุมทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยมีเป้าหมาย เช่น ด้านเศรษฐกิจ ที่จะยกระดับคุณภาพอุตสาหกรรม ธุรกิจขนาดกลาง และขนาดย่อม ส่งเสริมเทคโนโลยีเกษตร และอาหารปลอดภัย ส่งเสริมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและบริการ เป้าหมายด้านเขต

เศรษฐกิจพิเศษ การค้าชายแดน ด้านสังคม มีเป้าหมายทางศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม และกีฬา รวมถึงส่งเสริมการศึกษา การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ และด้านสิ่งแวดล้อมที่เน้นด้านการจัดการ สิ่งแวดล้อม และการบริหารทรัพยากรธรรมชาติ

การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง (Interconnected learning) เป็นแนวคิดของการเรียนรู้ที่สามารถ แพร่หลาย และเชื่อมต่อกันเพิ่มขึ้นซึ่งหมายถึงการที่สถาบันการศึกษาได้ทำลายกำแพงของ สถานศึกษาออกไปยังชุมชนมากขึ้น จากแทนที่จะจำกัดการเรียนรู้เฉพาะสาขาวิชาเฉพาะไว้ใน มหาวิทยาลัย แต่กลับเป็นอาจารย์และนักศึกษาเรียนรู้ร่วมกัน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและ กันบนภูมิหลังที่ต่างกัน ซึ่งการสนับสนุนให้เกิดความยั่งยืนที่ครอบคลุมทั้งมิติด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจ (Kozak, and Elliott, 2014: 5 ; Rahnama, 2017: Online) จากแนวคิดของการ เรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแบบทั้งเนื้อทั้งตัว แต่เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลง ของสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นความต้องการของมนุษย์ที่เพิ่มขึ้น วิถีชีวิตที่ซับซ้อนมากขึ้น การเรียนรู้ที่จะ สามารถสร้างสรรค์ประสบการณ์ในการพร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลงได้นั้น จะเป็นการเรียนรู้ที่ เป็นสามารถฉายมุมมองได้ทั้งระบบ นั่นคือการเรียนรู้ที่สามารถเชื่อมต่อกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งแล้ว หากมุ่งหวังให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองวิวัฒน์

การแสวงหาแนวทางพัฒนานิสิตนักศึกษายุคใหม่สู่ความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ (Active citizenship) จากแนวคิดดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า สถาบันอุดมศึกษาในฐานะองค์กรทางสังคมที่มีหน้าที่ โดยตรงในการสร้างบัณฑิต จึงจำเป็นต้องปรับตัวและเตรียมการเช่นกัน โดยเฉพาะการดำเนินการกิจ เพื่อการสร้างบัณฑิตยุคใหม่ ที่ต้องมุ่งเน้นการเสริมสร้างคุณลักษณะ ความรับผิดชอบต่อสังคมมากขึ้น ซึ่งประเด็นนี้ถือเป็นประเด็นที่สถาบันอุดมศึกษาไทยจำเป็นต้องให้ ความสำคัญมากขึ้นกว่าในอดีตที่ ผ่านมา เพราะในอดีตการสร้างคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม จะมุ่งเน้นสังคมไทยเป็นหลัก ซึ่ง เริ่มไม่เพียงพอ แต่จะต้องพัฒนาเพิ่มขึ้นเพื่อความพร้อมที่จะเป็น พลเมืองโลกในอนาคตอีกด้วย

จากความสำคัญ ความเป็นมา และการมุ่งสู่การเป็นพลเมืองวิวัฒน์ มีความรับผิดชอบต่อ ท่ามกลางโลกดิจิทัล ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญต่อการปลูกฝัง และการสร้าง รากฐานการพัฒนาของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา โดยเฉพาะนักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏที่มี พื้นที่ครอบคลุมทั่วทั้งประเทศ ในการปลูกฝังและเสริมสร้างให้ผู้เรียนระดับอุดมศึกษาเป็นพลเมืองที่มี ความรับผิดชอบต่อสังคม รู้เท่าทันโลกของดิจิทัลผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่บ่มเพาะความ รับผิดชอบต่อสังคม ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึง รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้าง ความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยใช้ กระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงผ่านการใช้ดิจิทัล ที่จะส่งผลให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์ที่มีความรับผิดชอบต่อ สังคมอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. ศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา
2. ประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ
3. พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มีขอบเขตการวิจัยดังนี้

1. มหาวิทยาลัยราชภัฏ จำนวนทั้งสิ้น 38 แห่ง แบ่งออกเป็น 6 กลุ่มได้แก่ กลุ่มภาคกลาง กลุ่มภาคใต้ กลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ กลุ่มภาคตะวันตก กลุ่มภาคกลาง และกลุ่มกรุงเทพมหานคร (รัตนโกสินทร์) กระจายครอบคลุมพื้นที่รับผิดชอบทั้ง 76 จังหวัดของประเทศไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏจึงเป็นสถาบันอุดมศึกษาที่เป็นกำลังสำคัญของการสร้างพลเมืองได้ในวงกว้าง ตามปรัชญาของการเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น เพื่อให้โอกาสทางการศึกษาแก่คนในท้องถิ่น ที่นำไปสู่การพัฒนาท้องถิ่น สังคม และประเทศชาติ

2. รายวิชา ทักษะการรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ 21 เป็นวิชาที่อยู่ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ (จำนวน 3 หน่วยกิต) เนื่องจากสอดคล้องกับกรอบแนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2552 (TQF : HEd) ที่มุ่งเน้นผลการเรียนรู้ด้านการมีจิตอาสา และสำนึกสาธารณะเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก พร้อมกับใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้เท่าทัน (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, สำนักมาตรฐานและคุณภาพอุดมศึกษา, 2557: ออนไลน์) เนื้อหาการเรียนรู้ได้แก่ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น การรู้สารสนเทศ การรู้เทคโนโลยี การรู้สื่อ การรู้การสื่อสาร และการรู้สังคม ใช้เวลาในการเรียน 15 สัปดาห์ โดยผู้สอนเพียงคนเดียว สำหรับการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทั้ง 5 ด้านประกอบด้วย

2.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม

2.1.1 ประพฤติตนอย่างมีคุณธรรม

2.1.2 รับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม

2.1.3 สามารถปรับวิถีชีวิตในความขัดแย้งทางค่านิยม

2.1.4 พัฒนานิสัยและปฏิบัติตนตามศีลธรรม

2.2 ด้านความรู้

2.2.1 สามารถเข้าใจ นึกคิด และนำเสนอข้อมูลได้

2.2.2 สามารถวิเคราะห์และจำแนกข้อเท็จจริงในหลักการ ทฤษฎี และกระบวนการต่างๆ ได้

2.2.3 สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้

2.3 ด้านทักษะทางปัญญา

2.3.1 สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ได้

2.3.2 สามารถใช้ความรู้ หลักการ ทฤษฎี และกระบวนการต่างๆ ในการคิดวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ใหม่ๆ ที่ไม่ได้คาดคิดมาก่อน

2.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

2.4.1 สามารถทำงานเป็นกลุ่ม

2.4.2 มีภาวะผู้นำ และความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม

2.4.3 สามารถวางแผนและรับผิดชอบในการเรียนรู้ของตนเอง

2.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2.5.1 สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการค้นคว้า รวบรวมข้อมูลประมวลผล แปลความหมาย และนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ [SEP]

2.5.2 มีความสามารถรู้เท่าทันสื่อ เพื่อใช้ในการเรียนรู้ ประเมินคุณค่าสื่ออย่างมี วิจารณญาณ

2.5.3 สามารถสื่อสารทั้งการพูด เขียน และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์ [SEP]

3. การทดลองในการวิจัยนี้จะทดลองกับนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา ทักษะการรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ 21 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 สาเหตุที่เลือกชั้นปีที่ 2 เนื่องจากนักศึกษาสามารถปรับตัวเข้ากับระบบการเรียนในระดับอุดมศึกษาได้ระยะหนึ่งแล้ว ทำให้มีความพร้อมในการเรียนรู้ได้

4. ผลที่เกิดจากการวิจัย เป็นการทดลองเฉพาะที่มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ และจะมีการขยายผลสู่การนำรูปแบบไปใช้โดยการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิใน 6 กลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏ เพื่อเป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

รูปแบบ หมายถึง รูปแบบการพัฒนานักศึกษาผ่านการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์เพื่อพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ เป็นรูปแบบเชิงภาษาบรรยายเกี่ยวกับองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

ความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษา หมายถึง พฤติกรรมในแสดงออกถึงการรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนต่อส่วนรวม ด้วยการปฏิบัติหน้าที่ของตนในฐานะสมาชิกที่ดีของสังคม ผ่านการทำกิจกรรมของกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม

การรู้ดิจิทัล หมายถึง ความสามารถทั้งการตระหนักรู้และทักษะทางเทคนิคในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การสื่อสาร และสื่อดิจิทัล เพื่อค้นหา ประเมิน สร้าง และสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม มีความสามารถในการสร้าง ความเข้าใจ และการใช้ในการรู้ดิจิทัล และภายใต้พร้อมของการรู้ดิจิทัลทั้ง 6 ทักษะได้แก่ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น การรู้สารสนเทศ การรู้เทคโนโลยี การรู้สื่อ การรู้การสื่อสาร และการรู้สังคม

พลเมืองวิวัฒน์ หมายถึง บุคคลที่มีความกระตือรือร้นในการเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชน มีความรับผิดชอบต่อสังคม และเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ในการนำความสามารถทางการรู้ดิจิทัลของตนเองเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่น

การพัฒนาท้องถิ่น หมายถึง แนวทางการดำเนินงานของมหาวิทยาลัยราชภัฏทั้ง 38 แห่ง โดยการบูรณาการพันธกิจของมหาวิทยาลัย 4 ด้าน ได้แก่ การสอน การวิจัย การบริการวิชาการ และการทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยมีเป้าหมายการพัฒนาท้องถิ่น 3 ด้านประกอบด้วย ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

พลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น หมายถึง บุคคลที่มีความกระตือรือร้นในการเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชน มีความรับผิดชอบต่อสังคม และเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ในการนำความสามารถทางการรู้ดิจิทัลของตนเองเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่นทั้งในด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

คุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น หมายถึง ลักษณะเฉพาะของนักศึกษาที่เป็นบุคคลที่มีความกระตือรือร้นในการเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชน มีความรับผิดชอบต่อสังคม และเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ในการนำความสามารถทางการรู้ดิจิทัลของตนเองเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่นทั้งในด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ประกอบด้วยคุณลักษณะในมิติของความรู้ ทักษะ และทัศนคติ ดังนี้

มิตินความรู้ (Knowledge) ประกอบด้วยมิตินย่อย การรู้สารสนเทศ การรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และการรู้สังคม

1. การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้
 - 1.1 สามารถระบุความต้องการของตนเองได้
 - 1.2 รู้ถึงวิธีการที่จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการ
 - 1.3 สามารถประเมินและใช้สารสนเทศที่ค้นหาได้
2. การรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT Literacy) ประกอบด้วย 2 ตัวบ่งชี้

2.1 สามารถใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการจัดการ การประเมินผล และการสื่อสารข้อมูลได้

2.2 สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเข้าถึงจัดการได้อย่างถูกต้อง ครบวงจร รวมถึงการประเมินผล และสร้างสรรค์สารสนเทศได้

3. การรู้สังคม (Social Literacy) ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้
 - 3.1 มีความรู้ความเข้าใจภายในสังคม
 - 3.2 มีความรู้สำหรับการทำงานภายในสังคม เพื่อรวบรวมความรู้ การเจรจา การผานความขัดแย้ง ในการทำงานร่วมกันและร่วมแก้ปัญหา
 - 3.3 การพัฒนาความสัมพันธ์ในชุมชนให้กระชับแน่นแฟ้น

มิตินทักษะ (Skill) ประกอบด้วยมิตินย่อย การเข้าถึงสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล การประเมินสารสนเทศ และการสร้างสรรค์บูรณาการ

1. การเข้าถึงสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (Access) ประกอบด้วย 2 ตัวบ่งชี้
 - 1.1 การเข้าถึงสารสนเทศได้ทันต่อเวลา
 - 1.2 การเข้าถึงสารสนเทศได้ตรงกับความต้องการ
2. การประเมินสารสนเทศ (Evaluate) ประกอบด้วย 2 ตัวบ่งชี้
 - 2.1 ความสามารถในการตัดสินคุณค่าของสารสนเทศ
 - 2.2 ความสามารถในการแยกแยะสารสนเทศ สารสนเทศที่เป็นเท็จ สารสนเทศชวนเชื่อ
3. การสร้างสรรค์บูรณาการ (Create and Integrate) ประกอบด้วย 2 ตัวบ่งชี้
 - 3.1 สามารถใช้สารสนเทศจัดการหรือแก้ปัญหาที่เผชิญได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์
 - 3.2 ความสามารถในการแก้ปัญหา นำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้น และเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม

มิติตศนคค (Attitude) ประกอบดว้ยมิตีย่อย จิตสำนึกด้านสังคม การเคารพสังคม และความรับผิดชอบตอสังคม

1. จิตสำนึกด้านสังคม (Social Awareness) ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้
 - 1.1 ตระหนักรู้ คำนึงถึงส่วนรวม
 - 1.2 ตระหนักถึงปัญหา และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับสังคม
 - 1.3 มีความพยายามในการเข้าไปร่วมแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่น
2. การเคารพสังคม (Social Respect) ประกอบด้วย 4 ตัวบ่งชี้
 - 2.1 การเคารพสิทธิผู้อื่น
 - 2.2 การเคารพความแตกต่าง
 - 2.3 การเคารพความเสมอภาค
 - 2.4 การเคารพกติกา
3. ความรับผิดชอบตอสังคม (Social Responsibility) ประกอบด้วย 2 ตัวบ่งชี้
 - 3.1 รับผิดชอบตอตนเอง และพึ่งตนเองได้
 - 3.2 รับผิดชอบต่อสังคม การมีส่วนร่วมกับสังคม

การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง หมายถึง วิธีการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีลักษณะของความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ กระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดประสบการณ์โดยเน้นการจัดการเรียนการสอนที่สามารถสะท้อนมุมมองของผู้เรียน ผู้สอน และผู้ที่มีส่วนร่วมซึ่งเป็นการเรียนรู้สำคัญของการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ โดยการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับปัญหา หรือสถานการณ์ เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น และเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในเรื่องนั้นๆ ประกอบด้วยกลยุทธ์การเรียนรู้ 7 ด้าน ดังนี้

- 1) การเรียนรู้ท้องถิ่น - การนำชุมชนเป็นห้องเรียน และเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ ประสบการณ์จริง
- 2) การเรียนรู้แบบบูรณาการ - การเรียนรู้ที่ผนวกในหลากหลายสาขาวิชา ก่อให้เกิดทักษะที่ช่วยในการพัฒนาให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง บูรณาการการแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่น
- 3) ปฏิบัติการเรียนรู้ - การเรียนรู้เพื่อปรับปรุง สร้างเสริมชุมชนให้เกิดการพัฒนา และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตัวเอง
- 4) การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง - การหาสารสนเทศ การสื่อสารกับผู้อื่น และการร่วมงานกับบุคคลที่เกี่ยวข้อง เพื่อการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน
- 5) พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม - การเรียนรู้ที่ฝึกให้เกิดการคิดเชิงวิพากษ์ การนำเสนอมุมมองที่แตกต่างออกไป วัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความคิดริเริ่มในการพัฒนาท้องถิ่น

6) การสืบเสาะ – การเรียนรู้เพื่อค้นหาคำตอบ จากปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชน เพื่อการแก้ไขปัญห และพัฒนาท้องถิ่น

7) แบ่งปันความรับผิดชอบ – การเรียนรู้ในการเข้าไปมีส่วนร่วมกับชุมชน จากการประสานความร่วมมือ ก่อให้เกิดการแบ่งปัน การร่วมรับผิดชอบ เพื่อการแก้ไขปัญห และพัฒนาท้องถิ่น



คำอธิบายกรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยเรื่อง รูปแบบการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์เพื่อพัฒนาท้องถิ่นของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ สรุปได้ดังนี้

1. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น

มหาวิทยาลัยราชภัฏเป็นสถาบันอุดมศึกษา ที่มีภารกิจด้านการผลิตกำลังคนให้สอดคล้องกับ ความต้องการของประเทศมาตั้งแต่อดีตที่ก่อตั้งเป็นโรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ เปลี่ยนเป็นโรงเรียนฝึกหัดครู วิทยาลัยครู สถาบันราชภัฏ จนกระทั่งปรับเปลี่ยนเป็นมหาวิทยาลัยราชภัฏในปัจจุบัน เป็น “สถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น” มีวัตถุประสงค์ให้การศึกษาวิชาการและวิชาชีพชั้นสูง ทำการวิจัยให้บริการวิชาการแก่สังคม ปรับปรุง ถ่ายทอด และพัฒนาเทคโนโลยี ทะนุบำรุงศิลปะ วัฒนธรรม ผลิตครูและส่งเสริมวิทยฐานะครู (พระราชบัญญัติสถาบันราชภัฏ พ.ศ. 2547, 2547: ออนไลน์)

ในปี พ.ศ.2560 สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณ บดินทรเทพยวรางกูร รัชกาลที่ 10 ทรงมอบพระบรมราโชบายด้านการศึกษา ให้แนวนามมหาวิทยาลัยราชภัฏให้ทำงานให้เข้าเป้าหมายการยกระดับการศึกษา และพัฒนาท้องถิ่นในท้องถิ่นตนเอง (ปรัชญทศศาสตร “ราชภัฏ”สู่การพัฒนาท้องถิ่น, 2560: 15) ในการนี้เพื่อเป็นการสนองพระบรมราโชบาย ทางกลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏทั้ง 38 แห่งจึงได้ร่วมกันจัดทำแผนยุทธศาสตร์ใหม่มหาวิทยาลัยราชภัฏ ระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) โดยมีวิสัยทัศน์ร่วมกันคือ มหาวิทยาลัยราชภัฏเน้นการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพเป็นเลิศ โดยกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อการพัฒนาชุมชนและท้องถิ่นให้มีความเข้มแข็งและยั่งยืน ประกอบด้วย 4 ยุทธศาสตร์ (ยุทธศาสตร์ใหม่มหาวิทยาลัยราชภัฏ : เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นตามพระราโชบายระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579), 2560) คือ

1. การพัฒนาท้องถิ่น เป้าหมาย ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และด้านสิ่งแวดล้อม
 2. การผลิตและพัฒนาครู เป้าหมาย ผลิตครูระบบปิด/เปิด การพัฒนาศักยภาพครู และการพัฒนานวัตกรรมการผลิตและพัฒนาครู
 3. ยกระดับคุณภาพการศึกษา เป้าหมาย ยกระดับความเป็นเลิศของมหาวิทยาลัยราชภัฏ พัฒนาอาจารย์ และคุณภาพบัณฑิต
 4. พัฒนาระบบบริหารจัดการ เป้าหมาย แบ่งพื้นที่ความรับผิดชอบ ระบบฐานข้อมูล การใช้ทรัพยากรร่วมกัน พัฒนาเครือข่าย และจัดระบบงานสู่ความเป็นเลิศและเสริมสร้างธรรมาภิบาล
- โดยมีเป้าหมายการพัฒนาท้องถิ่น 3 ด้านประกอบด้วย ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

2. ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้ดิจิทัล

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้ดิจิทัล (The Partnership for 21st Century Learning, 2015) ประกอบด้วย

2.1 การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) การรู้สารสนเทศเป็นอีกสิ่งที่สำคัญของ การรู้ดิจิทัลซึ่งครอบคลุมความสามารถในการประเมินว่าสารสนเทศใดที่ผู้เรียนต้องการ การรู้วิธีการที่ จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการออนไลน์ และการรู้การประเมินและการใช้สารสนเทศที่ สืบค้นได้ การรู้ สารสนเทศถูกพัฒนาเพื่อการใช้ห้องสมุด มันยังสามารถเข้าได้ดีกับยุคดิจิทัลซึ่งเป็นยุค ที่มีข้อมูล สารสนเทศออนไลน์มหาศาลซึ่งไม่ได้มีการกรอง ดังนั้นการรู้วิธีการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับ แหล่งที่มาและ เนื้อหานับเป็นสิ่งจำเป็น

2.2 การรู้สื่อ (Media Literacy) การรู้สื่อสะท้อน ความสามารถของผู้เรียน เกี่ยวกับการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการผลิตสื่อผ่านความเข้าใจ และการตระหนักเกี่ยวกับ

2.2.1 ศิลปะ ความหมาย และการส่งข้อความในรูปแบบต่างๆ

2.2.2 ผลกระทบและอิทธิพลของสื่อมวลชนและวัฒนธรรมที่เป็นที่ นิยม

2.2.3 สื่อข้อความถูกสร้างขึ้นอย่างไรและทำไมถึงถูกผลิตขึ้น

2.2.4 สื่อสามารถใช้ในการสื่อสารความคิดของเราเองได้อย่างมี ประสิทธิภาพได้ อย่างไร

2.3 การรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT Literacy)

ความชำนาญในเทคโนโลยีส่วนใหญ่มักจะเกี่ยวข้องกับความรู้ดิจิทัล ซึ่ง ครอบคลุม จากทักษะคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐานสู่ทักษะที่ซับซ้อนมากขึ้นเช่นการแก้ไขภาพยนตร์ดิจิทัล หรือการ เขียนรหัสคอมพิวเตอร์ และการรู้การสื่อสารเป็นรากฐานสำหรับการคิด การจัดการ และการ เชื่อมต่อ กับคนอื่นๆ ในสังคมเครือข่าย ทุกวันนี้เด็กและเยาวชนไม่เพียงจำเป็นต้องเข้าใจการบูรณา การความรู้ จากแหล่งต่างๆ เช่น เพลง วิดีโอ ฐานข้อมูลออนไลน์ และสื่ออื่นๆ พวกเขายังจำเป็นต้องรู้ วิธีการใช้ แหล่งสารสนเทศเหล่านั้นเพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้

สำหรับ การรู้ดิจิทัล เป็นความสามารถทั้งการตระหนักรู้และทักษะทางเทคนิคในการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและสื่อดิจิทัลต่างๆ เพื่อค้นหา ประเมิน สร้าง และสื่อสาร สารสนเทศตามต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม ทั้งนี้ต้องมีความสามารถสำหรับการรู้ ดิจิทัลสามารถแบ่งเป็น 3 ส่วนที่สำคัญ ได้แก่ การใช้ (Use) ความเข้าใจ (Understand) และสร้าง (Create)

การใช้ (Use) หมายถึง ความคล่องแคล่วทางเทคนิคที่จำเป็นในการใช้คอมพิวเตอร์ และ อินเทอร์เน็ต ทักษะและความสามารถที่เกี่ยวข้องกับคำว่า “ใช้” ครอบคลุมตั้งแต่เทคนิคขั้น

พื้นฐาน คือ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรมประมวลผลคำ (Word processor) เว็บเบราว์เซอร์ (Web browser) อีเมล และเครื่องมือสื่อสารอื่นๆ สู่เทคนิคขั้นสูงขึ้นสำหรับการเข้าถึงและการใช้ ความรู้

ความเข้าใจ (Understand) คือ ชุดของทักษะที่จะช่วยผู้เรียนเข้าใจบริบทและประเมินสื่อดิจิทัล เพื่อให้สามารถตัดสินใจเกี่ยวกับอะไรที่ทำและพบบนโลกออนไลน์ จัดว่าเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่จะต้องเริ่มสอนให้เร็วที่สุดในการเข้าสู่โลกออนไลน์ เข้าใจยังรวมถึงการตระหนักว่าเทคโนโลยีเครือข่ายมีผลกระทบต่อพฤติกรรมและมุมมองของผู้เรียนอย่างไร มีผลกระทบต่อการเชื่อและความรู้สึกเกี่ยวกับโลกรอบตัวผู้เรียนอย่างไร เข้าใจยังช่วยเตรียมผู้เรียนสำหรับเศรษฐกิจฐานความรู้ที่ผู้เรียนพัฒนาทักษะการจัดการสารสนเทศเพื่อค้นหา ประเมิน และใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อติดต่อสื่อสาร ประสานงานร่วมมือ และแก้ไขปัญหา

สร้าง (Create) คือ ความสามารถในการผลิตเนื้อหาและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านเครื่องมือสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย การสร้างด้วยสื่อดิจิทัลเป็นมากกว่าแค่การรู้วิธีการใช้โปรแกรม ประมวลผลคำหรือการเขียนอีเมล ยังรวมความสามารถในการดัดแปลงสิ่งที่ผู้เรียนสร้างสำหรับบริบทและผู้ชมที่แตกต่าง และหลากหลายความสามารถในการสร้างและสื่อสารด้วยการใช้ Rich media เช่น ภาพ วิดีโอ และเสียง ตลอดจนความสามารถในการมีส่วนร่วมด้วย Web 2.0 อย่างมีประสิทธิภาพและรับผิดชอบ เช่น บล็อก (Blog) การแชร์ภาพและวิดีโอ และการใช้สื่อสังคม (Social media) รูปแบบอื่นๆ

ภายใต้ “ร่มของการรู้ดิจิทัล” (Digital literacy umbrella) คือ ความหลากหลายของ ทักษะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ซึ่งทักษะเหล่านั้นประกอบด้วย การรู้สื่อ (Media literacy) การรู้ เทคโนโลยี (Technology literacy) การรู้สารสนเทศ (Information literacy) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น (Visual literacy) การรู้การสื่อสาร (Communication literacy) และการรู้สังคม (Social literacy) (MediaSmarts, 2012: Online) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น (Visual literacy) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับความเข้าใจ การแปลความหมายสิ่งที่เห็น การวิเคราะห์ การเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และความสามารถในการใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันของตนเองได้ รวมถึงการผลิตข้อความภาพไม่ว่าจะผ่านวัตถุ การกระทำหรือสัญลักษณ์ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการสื่อสารในสังคมสมัยใหม่

2) การรู้สารสนเทศ (Information literacy) การรู้สารสนเทศเป็นอีกสิ่งที่สำคัญของ การรู้ดิจิทัลซึ่งครอบคลุมความสามารถในการประเมินว่าสารสนเทศใดที่ผู้เรียนต้องการ การรู้วิธีการ ที่จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการ และการรู้การประเมินและการใช้สารสนเทศที่

สืบค้นได้ การรู้สารสนเทศถูกพัฒนาเพื่อการใช้ห้องสมุด มันยังสามารถเข้าได้ดีกับยุคดิจิทัลซึ่งเป็นยุคที่มีข้อมูล สารสนเทศออนไลน์มหาศาลซึ่งไม่ได้มีการกรอง ดังนั้นการรู้วิธีการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับแหล่งที่มาและ เนื้อหานับเป็นสิ่งจำเป็น

3) การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy) ความชำนาญในเทคโนโลยีส่วนใหญ่ มักจะเกี่ยวข้องกับความรู้ดิจิทัล ซึ่งครอบคลุมจากทักษะคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐานสู่ทักษะที่ซับซ้อนมากขึ้น เช่น การแก้ไขภาพยนตร์ดิจิทัลหรือการเขียนรหัสคอมพิวเตอร์

4) การรู้สื่อ (Media Literacy) การรู้สื่อสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับ การเข้าถึง การวิเคราะห์ และการผลิตสื่อผ่านความเข้าใจและการตระหนักเกี่ยวกับ ศิลปะ ความหมาย และการส่งข้อความในรูปแบบต่างๆ ผลกระทบและอิทธิพลของสื่อมวลชนและวัฒนธรรม การผลิตสื่อ การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

5) การรู้การสื่อสาร (Communication literacy) การรู้การสื่อสารเป็นรากฐาน สำหรับ การคิด การจัดการ และการเชื่อมต่อกับคนอื่นๆ ในสังคมเครือข่าย ทุกวันนี้เด็กและเยาวชน ไม่เพียงจำเป็นต้องเข้าใจการบูรณาการความรู้จากแหล่งต่างๆ เช่น เพลง วิดีโอ ฐานข้อมูลออนไลน์ และสื่ออื่นๆ พวกเขาจำเป็นต้องรู้วิธีการใช้แหล่งสารสนเทศเหล่านั้นเพื่อเผยแพร่ และ แลกเปลี่ยนความรู้

6) การรู้สังคม (Social literacy) การรู้สังคม หมายถึง วัฒนธรรมแบบการมีส่วนร่วม ซึ่งถูกพัฒนาผ่านความร่วมมือและเครือข่าย เยาวชนต้องการทักษะสำหรับการทำงานภายในเครือข่ายทางสังคม เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่าง และการผสานความขัดแย้งของข้อมูล

3. พลเมืองวิวัฒน์

พลเมืองวิวัฒน์ หรือ Active citizen คือบุคคลที่มีความกระตือรือร้นในการเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชน มีความรับผิดชอบต่อสังคม และเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ในการนำความสามารถทางการรู้ดิจิทัลของตนเองเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่น เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ต่อการปฏิรูปสังคม ซึ่งพลเมืองวิวัฒน์พัฒนาหรือสร้างได้จากกระบวนการศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนให้เกิดการเรียนรู้เชิงบริการ (Service-learning) และกระบวนการสร้างจิตอาสา จนมีจิตสำนึกสาธารณะ (Public Consciousness) เป็นบุคคลที่มีจิตสำนึกสาธารณะ (Public Consciousness) ซึ่งจะมีลักษณะของความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และพฤติกรรมเพื่อสังคม ประกอบด้วย ความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility) ความเสมอภาค (Equity) และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้เกิด

ประโยชน์ร่วมกัน (Reciprocity) ซึ่งพลเมืองวิวัฒน์จะช่วยในการสร้างสังคมที่แข็งแกร่ง ดี และมีส่วนร่วมในการรวมกลุ่มของชุมชน

การพัฒนาและส่งเสริมความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ประกอบด้วย 6 กิจกรรม (GuildHE, 2016: 7) ได้แก่

3.1 อาสาสมัคร (Volunteering) พลเมืองวิวัฒน์มีส่วนร่วมในชุมชนผ่านการทำงาน โดยสมัครใจในองค์กรการกุศล ชมรม และหน่วยงานของรัฐทั้งหมด ล้วนต่างพึ่งพาอาสาสมัครและ การเข้าไปมีบทบาทในองค์กรเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมทักษะด้านความเป็นพลเมืองสถาบันอุดมศึกษา จึงควรมีบทบาทในการสนับสนุนให้นักศึกษาเป็นอาสาสมัคร เพื่อเป็นการแสดงว่านักศึกษาทุกคนนั้น มีโอกาสช่วยเหลือ และยังสามารถพัฒนาทักษะด้านอื่นๆ ด้วย

3.2 การส่งเสริมประชาธิปไตย (Democratic engagement) พลเมืองวิวัฒน์ มี ทักษะ และความรู้ที่จะมีส่วนร่วมทางการเมือง พลเมืองวิวัฒน์มีส่วนร่วมกับการกระบวนกรประชาธิปไตยในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการเสาะหาหนทางที่คิดว่าจะช่วยปรับปรุงสังคมจากในประสบการณ์การศึกษาระดับอุดมศึกษาที่มีบทบาทสำคัญไม่ใช่แค่การส่งเสริม และสนับสนุนการมีส่วนร่วมในระบอบประชาธิปไตยเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการค้นหาทางออกที่เหมาะสมด้วย

3.3 ความยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental sustainability) พลเมืองวิวัฒน์ ตระหนัก และเข้าใจว่าการกระทำของเขาสามารถส่งผลกระทบต่อพลเมืองในอนาคต อุดมศึกษา มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาพลเมืองที่เข้าใจสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และปฏิบัติให้สิ่งแวดล้อม มีความยั่งยืน ซึ่งจะรวมถึงการสนับสนุนการวิจัย เพื่อแก้ไขปัญหาในประเด็นสำคัญ เช่น พลังงานที่ ยั่งยืน การผลิตอาหาร และการเพาะปลูก นักศึกษาในฐานะพลเมืองที่เข้าใจถึงความท้าทายด้าน ความยั่งยืนของสังคม

3.4 การมีส่วนร่วมของชุมชน (Community engagement) พลเมืองวิวัฒน์ ที่ทำงานร่วมกับชุมชนท้องถิ่น เพื่อทำงานร่วมกันและร่วมแก้ปัญหาในชุมชนที่อาศัย และที่ทำงาน การพัฒนาวิธีการให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ต้องมีความเข้าใจในพื้นที่ เช่น ความขัดแย้ง การเมือง และความต้องการของท้องถิ่น

3.5 พลเมืองโลก (Global citizenship) พลเมืองวิวัฒน์ ต้องเข้าใจว่าการเป็น พลเมืองนั้นไม่ได้หยุดเพียงแคที่บ้าน ต้องมีความเต็มใจที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมทั้งในระดับท้องถิ่น ซึ่ง ย่อมส่งผลกระทบในระดับนานาชาติ การศึกษาระดับอุดมศึกษามีบทบาทในการพัฒนานักศึกษาในฐานะพลเมืองโลกที่มีความรู้ความเข้าใจในทักษะที่เกี่ยวข้อง คุณค่า และทัศนคติที่ตอบสนองความต้องการของโลกาภิวัตน์

3.6 การสะท้อนและการพัฒนา (Reflection and development) พลเมืองวิวัฒน์ ที่ตื่นตัวมีขีดความสามารถในการพึ่งตนเองและมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง พลเมือง

วิวัฒน์ต้องหมั่น ทบทวนประสบการณ์ และสำรวจบทเรียนที่ได้เรียนรู้สำรวจคุณค่า จุดแข็ง และจุดอ่อนของตน ที่สามารถแปลงเป็นคุณลักษณะส่วนบุคคล ให้เป็นคุณค่าในตนเอง เพื่อตนเองและเพื่อสังคม

การสะท้อนและการพัฒนา (Reflection and development) เป็นกระบวนการสำคัญของการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ โดยมีรูปแบบการเรียนรู้ 5 รูปแบบกิจกรรมที่นำไปสู่การเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ซึ่งนักศึกษาแต่ละคนไม่จำเป็นต้องเข้าร่วมทั้ง 5 กิจกรรม อาจเป็นกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง แต่การกำหนดเป้าหมาย และสะท้อนคิดเพื่อเข้าสู่เป้าหมายตามประเด็นสำคัญในกิจกรรมนั้นๆ เป็นหลัก (Core) สำคัญในการพัฒนาทักษะความเป็นพลเมือง อธิบายได้ดังแผนภาพ 1-1



แผนภาพ 1-1 รูปแบบการพัฒนาความเป็นพลเมืองวิวัฒน์
ที่มา: (GuildHE, 2016: 37)

4. การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง (Interconnected learning)

การเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมต่อกันจากจุดหนึ่งไปไปยังอีกจุดหนึ่งทีละก้าวให้เกิดประสบการณ์เรียนรู้ สามารถสะท้อนมุมมองชีวิตที่หลากหลายของผู้สอน ผู้เรียน และผู้มีส่วนร่วมเป็นกลยุทธ์ของการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ ซึ่งการสนับสนุนให้เกิดความยั่งยืนที่ครอบคลุมทั้งมิติด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจ

แนวคิดการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

แนวคิดที่จะเปลี่ยนการเรียนรู้ที่สามารถพบกับความต้องการที่เพิ่มขึ้นและ เปลี่ยนแปลงไปของพลเมืองโลก โดยเฉพาะการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์จะก่อให้เกิดความยั่งยืนที่ ครอบคลุมทั้งมิติด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจ ประกอบด้วย 7 กลยุทธ์ (Kozak, and Elliott, 2014: 5-6) ดังนี้

1. การเรียนรู้ท้องถิ่น (Learning locally) การนำชุมชนเป็นห้องเรียน และเป็น พื้นฐานของประสบการณ์จริงที่อยู่ภายนอกห้องเรียน ที่มีผลต่อธรรมชาติ การสร้าง สภาพแวดล้อมทาง วัฒนธรรม

2. การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated learning) ที่ข้ามสายวิชาและ ทักษะ เพื่อช่วยในการพัฒนาให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ของมิติด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และ เศรษฐกิจ

3. ปฏิบัติการเรียนรู้ (Acting on learning) ความจำเป็นในการเรียนรู้ของ ผู้เรียน ที่ใช้สิ่งเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมชุมชนและประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตัวเอง

4. การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง (Real-world connections) การเรียนรู้อย่าง แท้จริงไม่ว่าจะเป็นการหาสารสนเทศ การสื่อสารกับผู้อื่น และการร่วมงานกับบุคคลที่เกี่ยวข้อง

5. พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม (Considering alternative perspectives) เป็นการนำเสนอมุมมองที่แตกต่างออกไป ที่ต้องการให้เกิดความคิดริเริ่ม

6. การสืบเสาะ (Inquiry) เป็นการเรียนรู้เพื่อสืบเสาะในสิ่งที่นักศึกษา ต้องการ ค้นหาคำตอบ และผลของการเรียนรู้อยู่นอกเหนือหลักสูตรการเรียนการสอน ผ่านทักษะของ การทำหน้าที่ประสานของผู้สอน

7. แบ่งปันความรับผิดชอบ (Sharing responsibility for learning) เป็น กลยุทธ์ที่นำไปสู่ผู้เรียนที่มีความเป็นอิสระ

กลยุทธ์ของการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงทั้ง 7 กลยุทธ์สามารถสรุปแนวคิด การประยุกต์ใช้วิธีการ เรียนรู้ของแต่ละกลยุทธ์ และผลลัพธ์ที่คาดหวัง ดังตาราง 1-1 (Kozak, and Elliott, 2014)

ตาราง 1-1 แนวคิดการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

เนื้อหาการเรียนรู้ (Digital Literacy)	กลยุทธ์การเรียนรู้ (Interconnected Learning)	แนวคิด	วิธีการเรียนรู้	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น (Visual literacy) การรู้สารสนเทศ (Information literacy)	1. การเรียนรู้ท้องถิ่น (Learning locally)	การศึกษานอกห้องเรียนการนำประสบการณ์ในท้องถิ่นมาเรียน ซึ่งจะทำให้ได้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับท้องถิ่น การสื่อสารสารสนเทศ รวมถึงการปฏิบัติอื่นๆ ภายในชุมชน	การเรียนรู้ภาคสนาม (Field-based learning)	ความรู้: การรู้สารสนเทศ, การรู้สังคม ทักษะ: การเข้าถึงสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ทัศนคติ: จิตสำนึกด้านสังคม
การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy)	2. การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated learning)	กระบวนการนำเนื้อหาและวิธีการในหลากหลายศาสตร์มาบูรณาการร่วมกัน	การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning)	ความรู้: การรู้เทคโนโลยีและการสื่อสาร ทักษะ: การสร้างสรรค์บูรณาการ ทัศนคติ: การเคารพและมีส่วนร่วมกับสังคม

เนื้อหาการเรียนรู้ (Digital Literacy)	กลยุทธ์การเรียนรู้ (Interconnected Learning)	แนวคิด	วิธีการเรียนรู้	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
การรู้สื่อ (Media literacy) การรู้การสื่อสาร (Communication literacy)	3. ปฏิบัติการเรียนรู้ (Acting on learning)	เรียนรู้เพื่อสร้าง เสริมชุมชนและ ประสบการณ์การ เรียนรู้ด้วยตัวเอง	การเรียนรู้เชิง บริการ (Service learning)	ความรู้: การรู้ เทคโนโลยีและการ สื่อสาร ทักษะ: การเข้าถึง สารสนเทศ ด้วย เทคโนโลยี ดิจิทัล ทัศนคติ: จิตสำนึก ด้านสังคม
การรู้การสื่อสาร (Communication literacy)	4. การเชื่อมโยง สถานการณ์จริง (Real-world connections)	การสร้าง ความสัมพันธ์ ทางตรงระหว่าง นักศึกษา ครอบครัว และ ชุมชน	การเรียนรู้ผ่าน กิจกรรม (Activity-based learning)	ความรู้: การรู้ เทคโนโลยีและการ สื่อสาร ทักษะ: การประเมิน สารสนเทศ ทัศนคติ: การเคารพ และมีส่วนร่วมกับ สังคม
การรู้สื่อ (Media literacy) การรู้การสื่อสาร (Communication literacy)	5. พิจารณาทางเลือกที่ เหมาะสม (Considering alternative perspectives)	การนำเสนอ มุมมองที่แตกต่าง ออกไปที่ต้องการ ให้เกิดความคิด ริเริ่ม	วิธีการคิดเชิง วิพากษ์ (Critical thinking)	ความรู้: การรู้ เทคโนโลยีและการ สื่อสาร ทักษะ: การประเมิน สารสนเทศ ทัศนคติ: การเคารพ และมีส่วนร่วมกับ สังคม

เนื้อหาการเรียนรู้ (Digital Literacy)	กลยุทธ์การเรียนรู้ (Interconnected Learning)	แนวคิด	วิธีการเรียนรู้	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
การรู้สารสนเทศ (Information literacy)	6. การสืบเสาะ (Inquiry)	การเรียนรู้เพื่อสืบเสาะในสิ่งที่นักศึกษาต้องการค้นหาคำตอบและผลของการเรียนรู้อยู่นอกเหนือหลักสูตรการเรียนการสอนผ่านทักษะของการทำหน้าที่ประสานของผู้สอน	การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning)	ความรู้: การรู้เทคโนโลยีและการสื่อสาร ทักษะ: การสร้างสรรค์บูรณาการ ทัศนคติ: ความรับผิดชอบต่อสังคม
การรู้สังคม (Social literacy)	7. แบ่งปันความรับผิดชอบต่อสังคม (Sharing responsibility for learning)	การเป็นพลเมืองวิวัฒน์ และมีส่วนร่วมในชุมชนจากการศึกษาที่ยกระดับของความรับผิดชอบต่อสังคม	การเรียนรู้ด้วยตนเองและร่วมมือกับคนอื่น (Self-directed and collaborative learning)	ความรู้: การรู้สังคม ทักษะ: การสร้างสรรค์บูรณาการ ทัศนคติ: ความรับผิดชอบต่อสังคม

5. คุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น

ลักษณะเฉพาะของนักศึกษาที่เป็นบุคคลที่มีความกระตือรือร้นในการเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชน มีความรับผิดชอบต่อสังคม และเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ในการนำความสามารถทางการรู้ดิจิทัลของตนเองเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่นทั้งในด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม

และด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม โดยมีคุณลักษณะใน 3 มิติ ประกอบด้วย ด้านความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และทัศนคติ (Attitude) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

5.1 มิติความรู้ (Knowledge)

5.1.1 การรู้สารสนเทศ – สามารถระบุความต้องการของตนเองได้ การรู้วิธีการที่จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการ และสามารถประเมินและใช้สารสนเทศที่ค้นหาได้

5.1.2 การรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร – สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการจัดการ การประเมินผล และการสื่อสารข้อมูลได้ การรู้จักใช้เทคโนโลยี เพื่อการสืบค้น ค้นหา และประเมินสารสนเทศ จนสามารถถ่ายทอด สื่อความ หรือสื่อสารกับผู้อื่นอย่างเหมาะสมเพื่อช่วยในการแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่น

5.1.3 การรู้สังคม – การพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคม การมีส่วนร่วมในชุมชน การพัฒนาความสัมพันธ์ในชุมชนให้กระชับแน่นแฟ้น มีความรู้ความเข้าใจภายในสังคม การเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมของสังคม และการเคารพผู้อื่น จากการสร้างจิตสำนึกที่ดีที่มาจากจิตอาสาและการเคารพตนเอง

5.2 มิติทักษะ (Skill)

5.2.1 การเข้าถึงสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล – การเข้าถึงสารสนเทศได้ทันเวลา และตรงกับความต้องการ

5.2.2 การประเมินสารสนเทศ – สามารถประเมินผลสารสนเทศได้อย่างมีเหตุและผล มีความถูกต้อง

5.2.3 การสร้างสรรค์บูรณาการ – สามารถใช้สารสนเทศจัดการหรือแก้ปัญหาที่เผชิญได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ สามารถประยุกต์ความเข้าใจพื้นฐานในด้านจริยธรรม/กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงและนำไปใช้ได้

5.3 มิติทัศนคติ (Attitude)

5.3.1 จิตสำนึกด้านสังคม – การตระหนักรู้ คำนึงถึงส่วนรวมร่วมกัน ตระหนักถึงปัญหา และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับสังคม ความพยายามในการแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่น

5.3.2 การเคารพและมีส่วนร่วมกับสังคม - เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น การมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาในชุมชน หรือเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนในชุมชน

5.3.3 ความรับผิดชอบต่อสังคม – พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเองต่อส่วนรวม ด้วยการปฏิบัติหน้าที่ของตนในฐานะสมาชิกที่ดีของสังคม

6. การเรียนรู้เชิงบริการ (Service learning)

กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการการเรียนการสอนในชั้นเรียนเข้ากับการบริการชุมชน จากการสำรวจความต้องการของชุมชนเพื่อให้ทราบถึงปัญหาและความต้องการของ

ชุมชน ก่อเกิดความสัมพันธ์ที่เกื้อกูลกัน (Reciprocity) ระหว่างสถาบันการศึกษา นักศึกษา และชุมชน จากนั้นจึงนำมาวางแผนการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ลงมือปฏิบัติการบริการสังคมตามแผน และนำประสบการณ์ทั้งหลายที่ได้รับมาคิดพิจารณา ไตร่ตรอง จนกระทั่งเกิดความคิดรวบยอด ถือว่าเป็นการสะท้อนความคิด (Reflection) นักศึกษาจะได้รับและเพิ่มพูนทักษะในการคิด การแก้ปัญหา การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และเกิดการพัฒนาด้านจริยธรรมและคุณธรรม รวมทั้งส่งเสริมหน้าที่ของความเป็นพลเมืองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

การเรียนรู้เชิงการบริการ เน้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาด้านต่างๆ (Swan, 2006) ดังนี้

1. จิตสำนึกด้านสังคม (Social awareness)
2. การมีส่วนร่วมกับสังคม (Social Concern)
3. ความรับผิดชอบต่อสังคม (Social responsibility)
4. การเคารพต่อผู้อื่น (Respect for others)

7. แนวคิดรูปแบบ

รูปแบบ (Model) เป็นรูปธรรมของความคิดที่เป็นนามธรรม ที่บุคคลแสดงออกมาในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่นคำอธิบายเป็นแผนผังไดอะแกรมหรือแผนภาพ เพื่อช่วยให้ตนเองและบุคคลอื่นสามารถเข้าใจได้ชัดเจนขึ้น (ทิตินา แวมมณี, 2545 ; สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2549) รูปแบบเป็นโครงสร้างของสิ่งที่ใช้อธิบายความสัมพันธ์ของตัวแปรต่างๆ ในรูปของคำอธิบายของแผนผังหรือแผนภาพ เพื่อช่วยให้ตนเองและบุคคลอื่นสามารถเข้าใจได้ชัดเจนขึ้น (อุทุมพร จามรมาน, 2541)

รูปแบบเชิงภาษา (Semetic Model) เป็นรูปแบบความคิดที่แสดงออกผ่านทางการใช้ ภาษาด้วยการพูดและการเขียน เพื่อใช้อธิบายโครงสร้างทางความคิด องค์ประกอบและความสัมพันธ์ ขององค์ประกอบของปรากฏการณ์ต่างๆ รูปแบบลักษณะนี้ใช้กันมากทางด้านศึกษาศาสตร์

รูปแบบการสร้างองค์ความรู้ หรือ เซซี โมเดล (SECI Model) (Nonaka, and Takeuchi, 1995) เป็นการขยายผลจากชนิดของความรู้ที่มีอยู่ในคน (Tacit Knowledge) กับความรู้ที่สามารถหาได้จากภายนอก (Explicit Knowledge) รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สามารถแบ่งเป็น 4 ส่วน ได้ดังนี้ คือ

ส่วนที่ 1 การรับความรู้ภายในสู่ภายใน (Socialization) เป็นกระบวนการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสร้างความรู้ที่เรียกว่า Tacit Knowledge โดยผ่านการแบ่งปันประสบการณ์อาจโดยการสังเกต หรือการลอกเลียนแบบ

ส่วนที่ 2 การนำความรู้ภายในบุคคลสู่ภายนอก (Externalization) เป็นกระบวนการ เปลี่ยนความรู้ในรูปแบบของ Tacit Knowledge ให้อยู่ในรูปแบบที่สามารถถ่ายทอดให้เข้าใจได้ง่าย รวมทั้งสามารถเก็บเป็นความรู้ขององค์กรได้ เช่น การเปลี่ยนความรู้หรือทักษะให้อยู่ใน

รูปแบบของ แผนผังฟังก์ชันหรือสมการเป็นต้น ซึ่งก็คือการเปลี่ยนความรู้ที่มีอยู่ในคน (Tacit Knowledge) ไป เป็นความรู้ที่สามารถหาได้จากภายนอก (Explicit Knowledge)

ส่วนที่ 3 การผนวกความรู้ที่ชัดเจนภายนอกเข้าด้วยกัน (Combination) เป็น กระบวนการรวมความรู้ในแขนงต่างๆ กันเข้าด้วยกันเพื่อก่อให้เกิดการสร้างความรู้ใหม่

ส่วนที่ 4 การรับความรู้ภายนอกเข้าสู่ภายในบุคคล (Internalization) เป็น กระบวนการเรียนรู้จากการกระทำซึ่งเป็นการเปลี่ยนความรู้ที่อยู่ในรูปของเอกสารให้อยู่ในรูปของ ทักษะหรือ ความสามารถของบุคคล ซึ่งก็คือการเปลี่ยนความรู้ที่สามารถหาได้จากภายนอก (Explicit Knowledge) ไปสู่ความรู้ที่มีอยู่ในคน (Tacit Knowledge)

8. กรอบมาตรฐานคุณวุฒิการศึกษา

กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (Thai Qualifications Framework for Higher Education, TQF:HEd) หมายถึงกรอบที่แสดงมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาของ ประเทศ และเพื่อเป็นการประกันคุณภาพของบัณฑิตในแต่ละระดับคุณวุฒิและ สาขา/สาขาวิชาการ จัดการศึกษามุ่งสู่เป้าหมายเดียวกันในการผลิตบัณฑิตได้อย่างมีคุณภาพที่สามารถผลิตบัณฑิตให้บรรลุ คุณภาพตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการ อุดมศึกษา, 2552ก : ออนไลน์)

กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ประกอบด้วยระดับคุณวุฒิความ เชื่อมโยงต่อเนื่องจากคุณวุฒิระดับหนึ่งไปสู่ระดับที่สูงขึ้น มาตรฐานผลการเรียนรู้ของแต่ละระดับ คุณวุฒิจะเพิ่มสูงขึ้นตามระดับของคุณวุฒิปริมาณการเรียนรู้จะต้องสอดคล้องกับเวลาที่ต้องใช้ตาม ลักษณะของหลักสูตรในแต่ละระดับคุณวุฒิ ทั้งนี้มีการเปิดโอกาสในการเทียบโอนผลการเรียนรู้จาก ประสบการณ์เพื่อเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตรวมทั้งมีระบบและกลไกที่ให้ความมั่นใจใน ประสิทธิภาพการดำเนินงานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติของสถาบันอุดมศึกษา ว่าสามารถผลิตบัณฑิตให้บรรลุคุณภาพตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของระดับปริญญาตรีโดยมีกรอบ มาตรฐานดังนี้

1. ด้านคุณธรรมจริยธรรม สามารถจัดการปัญหาทางด้านจริยธรรมและวิชาชีพซึ่ง เกี่ยวข้องกับการใช้ดุลยพินิจทางค่านิยมด้วยวิถีทางที่คำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่นได้อย่างสอดคล้องกับ ค่านิยมพื้นฐานและจรรยาบรรณทางวิชาชีพแสดงออกถึงพฤติกรรมทางด้านคุณธรรมจริยธรรมใน ระดับสูงที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งทางค่านิยมและการจัดลำดับความสำคัญแสดงออกถึงความ ซื่อสัตย์สุจริตอย่างสม่ำเสมอและบูรณาการได้อย่างสมดุลเหมาะสมระหว่างวัตถุประสงค์ส่วนบุคคล และวัตถุประสงค์ของกลุ่มเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่น มีภาวะผู้นำในการทำงานในกลุ่มต่างๆ ใน ครอบครัวและชุมชน

2. ด้านความรู้ มุ่งองค์ความรู้ในสาขา/สาขาวิชาอย่างกว้างขวางและเป็นระบบรู้หลัก และทฤษฎีที่สัมพันธ์กันตระหนักในองค์ความรู้และทฤษฎีในสาขาวิชาการอื่นที่เกี่ยวข้องสำหรับผู้ ที่เรียนในหลักสูตรวิชาชีพมีความคุ้นเคยกับพัฒนาการล่าสุด ผักฝนความรู้เฉพาะด้านในสาขา/ สาขาวิชาที่ศึกษารวมทั้งตระหนักถึงงานวิจัยในปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับการแก้ไขปัญหาและการต่อยอด องค์ความรู้ในหลักสูตรที่เตรียมนักศึกษาเพื่อปฏิบัติงานวิชาชีพนักศึกษาจะต้องตระหนักในธรรมเนียม ปฏิบัติ กฎระเบียบ เทคนิค ข้อบังคับรวมถึงวิธีการปรับปรุงให้ทันตามกาลเวลาเพื่อตอบสนองต่อ สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป

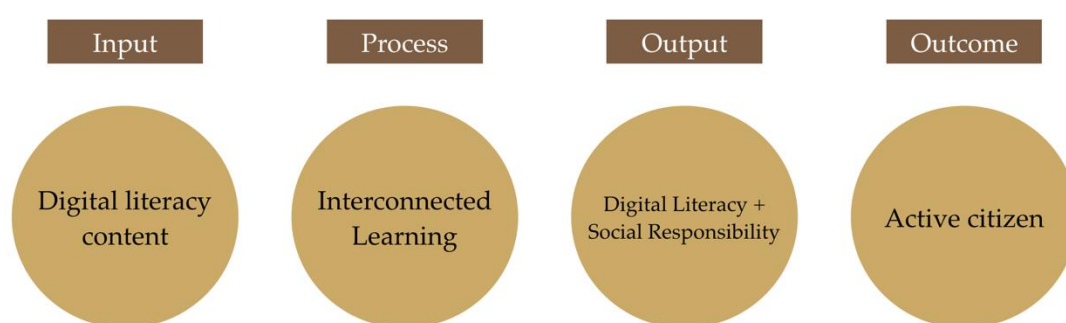
3. ด้านทักษะทางปัญญา มีความสามารถในการทำวิจัยเข้าใจและสามารถประเมิน ข้อมูลค้นหาแนวคิดและหลักฐานใหม่ๆ จากแหล่งข้อมูลที่กว้างขวางและประยุกต์ข้อสรุปเพื่อแก้ไข ปัญหาและข้อโต้แย้งที่แตกต่างกันได้โดยไม่ต้องอาศัยคำแนะนำจากภายนอกสามารถศึกษาปัญหา ที่ค่อนข้างซับซ้อนและเสนอแนวทางใหม่ในการแก้ไขได้อย่างสร้างสรรค์โดยคำนึงถึงองค์ความรู้ทาง ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องประสบการณ์ภาคปฏิบัติและผลกระทบที่ตามมาจากการตัดสินใจสามารถประยุกต์ ทักษะและความเข้าใจอันถ่องแท้เหล่านี้ในเนื้อหาสาระทางวิชาการและวิชาชีพซึ่งเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับ สาขา/สาขาวิชาที่เรียนสำหรับหลักสูตรวิชาชีพนักศึกษาสามารถใช้กระบวนการปฏิบัติงานที่ทำอยู่เป็น ประจำได้อย่างเหมาะสมและแยกแยะสถานการณ์ที่ต้องการการแก้ไขปัญหาด่วนด้วยนวัตกรรมใหม่ๆ พร้อมกับนำเอาความรู้ความเข้าใจในภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติที่เกี่ยวข้องมาประยุกต์ใช้เพื่อ สอนตอบต่อสถานการณ์เช่นนั้น

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ มีส่วนช่วยและเอื้อ ต่อการแก้ปัญหาในกลุ่มได้อย่างสร้างสรรค์ไม่ว่าจะในฐานะผู้นำหรือสมาชิกของกลุ่มสามารถ แสดงออกซึ่ง ภาวะผู้นำในกลุ่มที่มีสถานการณ์ไม่ชัดเจน และต้องการนวัตกรรมใหม่ๆ ในการ ดำเนินการแสดงออก ซึ่งความคิดริเริ่มในการวิเคราะห์ปัญหาที่ต้องการความสนใจและกล่าวถึงปัญหา ดังกล่าวได้อย่าง เหมาะสมบนพื้นฐานของตนเองและของกลุ่มมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้และ พัฒนตนเอง รวมทั้งวิชาชีพได้อย่างต่อเนื่อง

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เมื่อศึกษาปัญหาและข้อโต้แย้งแล้วสามารถระบุเทคนิคทางสถิติหรือคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องและ ประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์ในการแปลความหมายและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไข สามารถ สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูดและการเขียนรู้จักเลือกและใช้รูปแบบของการนำเสนอที่ เหมาะสมสำหรับปัญหาและกลุ่มผู้ฟังที่แตกต่างกันใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และเทคนิคการสื่อสารที่ เหมาะสมเป็นประจำในการเก็บรวบรวมข้อมูลแปลความหมาย และสื่อสารข้อมูลข่าวสารและความคิด

จากกรอบแนวคิดการวิจัย และคำอธิบายกรอบแนวคิดการวิจัยที่ได้แสดงในข้างต้น สามารถ สรุปกระบวนการวิจัย รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการ

พัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ เพื่ออธิบายถึงการนำข้อมูลเข้า (Input) ซึ่งเป็นการป้อนเนื้อหาของการรู้ดิจิทัล ให้กับนักศึกษาในรายวิชาการรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ 21 โดยใช้กระบวนการเรียนแบบเชื่อมโยง (Process) ที่เป็นกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อสร้างเสริมให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อสังคม โดยผลที่นักศึกษาได้รับจากการเรียนรู้ (Output) คือการที่นักศึกษาเกิดทักษะด้านการรู้ดิจิทัล และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ท้ายสุดผลลัพธ์ (Outcome) ที่ได้จากการวิจัยนี้คือการสร้างนักศึกษาให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์ ดังแผนภาพ 1-2



แผนภาพ 1-2 กระบวนการวิจัย รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สถาบันอุดมศึกษา สามารถนำรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในการเรียนการสอน โดยสอดแทรกในการจัดการเรียนการสอนหมวดของวิชาศึกษาทั่วไป หรือในหมวดวิชาต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างและพัฒนาให้นักศึกษาเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม
2. สถาบันอุดมศึกษา สามารถนำรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เพื่อเป็นการสร้างและพัฒนาให้นักศึกษาเป็นพลเมืองวิวัฒน์ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แบ่งเป็น 14 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถาบันอุดมศึกษากับความรับผิดชอบต่อสังคม

1.1 หลักการอุดมศึกษาและบทบาทเพื่อสังคม

1.2 แนวทางของมหาวิทยาลัยเพื่อสังคม

ตอนที่ 2 บทบาทของมหาวิทยาลัยราชภัฏกับความรับผิดชอบต่อสังคม

2.1 ปรัชญามหาวิทยาลัยราชภัฏ

2.2 บทบาทและภารกิจหลักของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

2.3 ความเป็นมาของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

2.4 ภารกิจการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา

2.5 ยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏ

ตอนที่ 3 ความรับผิดชอบต่อสังคม

3.1 ความหมายของความรับผิดชอบต่อสังคม

3.2 องค์ประกอบของความรับผิดชอบต่อสังคม

3.3 การพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษา

3.4 การวัดและการประเมินความรับผิดชอบต่อสังคม

3.4.1 แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินความรับผิดชอบต่อสังคม

3.4.2 วิธีการวัดและประเมินด้านจิตพิสัย

ตอนที่ 4 กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

4.1 การเรียนรู้และมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย

4.2 สมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 5 แนวคิดการศึกษาทั่วไป

5.1 วิวัฒนาการของปรัชญาแนวคิดการศึกษาทั่วไป

5.2 สถานภาพการจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของสถาบันอุดมศึกษาไทย

5.3 กรอบแนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่สอดคล้องตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ
ระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 (TQF : HED)

ตอนที่ 6 รูปแบบ

ตอนที่ 7 การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง

7.1 แนวคิดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง

7.1.1 การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงตามแนวคิดของแจ๊ค เมสิโรว์

7.1.2 การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงตามแนวคิดของเจมส์ โปรจาสกา

7.1.3 การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงตามแนวคิดของโรเบิร์ต คีแกน

7.1.4 การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงตามแนวคิดของเอ็ดมันด์ โอซัลลิแวน

7.1.5 การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงตามแนวคิดของเคน วิลเบอร์ และคน

อื่นๆ

7.2 ปัจจัยของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง

7.3 กระบวนการของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง

7.4 การปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้แบบดั้งเดิมสู่การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง

ตอนที่ 8 กระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

8.1 แนวคิดกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

8.2 กลยุทธ์ของการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

8.2.1 การเรียนรู้ท้องถิ่น (Learning locally)

8.2.2 การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated learning)

8.2.3 ปฏิบัติการเรียนรู้ (Acting on learning)

8.2.4 การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง (Real-world connections)

8.2.5 พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม (Considering

alternative perspectives)

8.2.6 การสืบเสาะ (Inquiry)

8.2.7 แบ่งปันความรับผิดชอบ (Sharing responsibility for

learning)

ตอนที่ 9 การเรียนรู้เชิงบริการ (Service learning)

9.1 ความหมายของการเรียนรู้เชิงบริการ

9.2 ขั้นตอนการเรียนรู้เชิงบริการ

9.3 ประโยชน์ของการเรียนรู้เชิงบริการ

ตอนที่ 10 การพัฒนานักศึกษา

- 10.1 ลักษณะของนักศึกษา
- 10.2 ความหมายของการพัฒนานักศึกษา
- 10.3 ทิศทางของการพัฒนานักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ.2560-2564
- 10.4 เป้าหมายในการพัฒนานักศึกษา
- 10.5 ทฤษฎีการพัฒนานักศึกษา

ตอนที่ 11 ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

- 11.1 ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม
- 11.2 ทักษะทางการสื่อสารและความร่วมมือ
- 11.3 ทักษะด้านการใช้ชีวิตและการทำงาน
- 11.4 ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

ตอนที่ 12 การรู้ดิจิทัล

- 12.1 ความเป็นมาของการรู้ดิจิทัล
- 12.2 ความหมายของการรู้ดิจิทัล
- 12.3 องค์ประกอบของการรู้ดิจิทัล
- 12.4 การรู้ดิจิทัลกับการพัฒนานักศึกษา
- 12.5 รูปแบบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการรู้ดิจิทัล

ตอนที่ 13 พลเมืองวิวัฒน์

- 13.1 ความหมายของพลเมืองวิวัฒน์
- 13.2 แนวคิดพลเมืองวิวัฒน์
- 13.3 แนวทางการส่งเสริมเพื่อการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์
- 13.4 คุณประโยชน์ของพลเมืองวิวัฒน์ที่มีต่อชุมชน

ตอนที่ 14 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 14.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 14.1.1 งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้
 - 14.1.2 งานวิจัยเกี่ยวกับพลเมืองวิวัฒน์
 - 14.1.3 งานวิจัยเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล
 - 14.1.4 งานวิจัยเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคม
- 14.2 งานวิจัยในต่างประเทศ
 - 14.2.1 งานวิจัยเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล

ตอนที่ 1 สถาบันอุดมศึกษากับความรับผิดชอบต่อสังคม

1.1 หลักการอุดมศึกษาและบทบาทเพื่อสังคม

วิจิตร ศรีสอาน (2518: 10-11) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของมหาวิทยาลัยที่มีลักษณะเป็นสากล ประกอบด้วย 3 ประการคือ

1. มุ่งบุกเบิก แสวงหา บำรุงรักษา และถ่ายทอดความรู้เพื่อสร้างสรรค์จริยธรรม ความก้าวหน้า และความเป็นเลิศทางวิชาการ

2. ใช้ความรู้ให้เป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยถือว่ามหาวิทยาลัยเป็นแหล่งวิทยาการขั้นสูง ที่เอื้ออำนวยประโยชน์ต่อความเจริญของมนุษยชาติ

3. ทะนุบำรุง ส่งเสริม ศิลปะและวัฒนธรรม

ภายในขอบเขตของจุดมุ่งหมายดังกล่าว มหาวิทยาลัยกระทำหน้าที่หลัก 4 ประการคือ

1. การสอนวิชาการและสอนวิชาชีพเพื่อสนองความต้องการกำลังคนของสังคม

2. การวิจัยค้นคว้าเพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการ

3. บริการทางวิชาการแก่สังคม

4. ถ่ายทอดวัฒนธรรมและปลูกฝังความเป็นพลเมืองดี

จากการประชุมทอลล์อรีส (The Tallories Conference, 2005) ได้กล่าวถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในศตวรรษนี้ อันเกิดจากการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา มีการขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาของประเทศที่กำลังพัฒนา จำนวนนักศึกษาของ มหาวิทยาลัยทั่วโลกที่คาดว่าจะเพิ่มขึ้นเป็นสองเท่าระหว่างปี ค.ศ.2000-2025 การมีส่วนร่วมต่อสังคม ของมหาวิทยาลัยที่มีนักศึกษาหนุ่มสาวและนักศึกษาสูงอายุเป็นไปอย่างกว้าง ซึ่งต้องตระหนักว่าการมีส่วนร่วมต่อสังคมของมหาวิทยาลัยทั่วโลกย่อมขึ้นอยู่กับนักศึกษา คณาจารย์ บุคลากรและพลเมืองที่ จะได้รับประโยชน์ร่วมกัน โดยในการสร้างความเข้มแข็งให้กับสถาบันอุดมศึกษาเพื่อรับผิดชอบต่อ สังคม และเข้าไปมีบทบาทในชุมชน (Civic role and social responsibility) นั้นต้องมีการให้ ปฏิญาณร่วมกันในการส่งเสริมคุณค่าความเป็นมนุษย์สากลระหว่างมหาวิทยาลัย ชุมชนและประเทศ เพื่อนบ้าน นักศึกษาหนึ่งร้อยล้านคน คณาจารย์ บุคลากร และศิษย์เก่าจำนวนหลายล้านคนทั่วโลก ต้องเข้ามามีส่วนร่วมเพื่อการนี้ด้วย ทั้งนี้สถาบันอุดมศึกษาต้องให้บริการและสร้างความเข้มแข็งให้กับ สังคม เพราะสถาบันอุดมศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ทั้งนี้ คณาจารย์ บุคลากร และนักศึกษาต้องมีการ เรียนรู้ สร้างค่านิยมและมีความผูกพันที่จะอุทิศตนให้กับชุมชน ประเทศและโลก มหาวิทยาลัยต้องมี บทบาทและหน้าที่ในการสนับสนุนให้คณาจารย์ บุคลากรและนักศึกษามีความรับผิดชอบต่อสังคม และทำความดีให้กับสังคม เพราะเป็นการส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตยและสร้างความเป็นธรรมให้ สังคม จะเห็นได้ว่ามหาวิทยาลัยและวิทยาลัยบางแห่งที่มีอายุเก่าแก่มาก ในขณะที่มหาวิทยาลัยและ วิทยาลัยบางแห่งมีอายุน้อยนักเพราะเพิ่งก่อตั้งขึ้นมาใหม่ แต่มหาวิทยาลัยและ

วิทยาลัยทั้งหมดนี้ ต่างมีภาระหน้าที่พิเศษที่ต้องอุทิศให้กับสาธารณะด้วยการจัดการศึกษาให้กับนักศึกษาขยายการศึกษาออกไป และสร้างองค์ความรู้ใหม่และนำองค์ความรู้เหล่านี้ไปใช้ได้อย่างทันเวลา สถาบันอุดมศึกษา ต้องตระหนักว่าตนเองไม่ได้อยู่อย่างโดดเดี่ยวในสังคมหรือไม่มีความผูกพันใดๆ กับชุมชนที่ตั้งอยู่ ดังนั้น สถาบันอุดมศึกษาต้องรับฟัง มีความเข้าใจ และอุทิศตนเองให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงและการ พัฒนาสังคม รวมถึงต้องเข้าไปมีส่วนร่วมกับสังคมหรือชุมชนที่ใกล้ๆ หรือห่างไกลออกไปในทาง ปฏิบัติมหาวิทยาลัยต้อง กำหนดพันธกิจที่ส่งเสริมการสอน การวิจัย และการบริการ โดย มหาวิทยาลัยต้องใช้กระบวนการทาง การศึกษาและการวิจัยเพื่อตอบสนองความต้องการต่างๆ การ ให้บริการ และการสร้างความเข้มแข็งให้แก่ชุมชนและพลเมืองทั้งในระดับชุมชนและโลก จึงเป็น ความรับผิดชอบของมหาวิทยาลัยในการเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการการพัฒนาประชาธิปไตย สถาบันอุดมศึกษาต้องสร้างวัฒนธรรมในหมู่คณาจารย์ บุคลากร และนักศึกษาให้เอาใจใส่ต่อการเรียน และการตั้งประเด็นคำถามต่างๆ ดังนั้น สถาบันอุดมศึกษาต่างๆ จึงมีข้อตกลงร่วมกัน ดังนี้

1. ขยายการเข้าไปมีส่วนร่วมกับชุมชนและแสดงความรับผิดชอบต่อสังคมผ่านการสอน การวิจัย และการให้บริการสาธารณะอย่างมีจริยธรรม
2. ฝังตัวเข้ากับความรับผิดชอบต่อส่วนรวม (Public responsibility) ด้วยการทำตัวเป็นบุคคลตัวอย่าง กำหนดนโยบาย และนำนโยบายไปปฏิบัติในสถาบันอุดมศึกษา
3. กำหนดกรอบการทำงานของสถาบันอุดมศึกษาเพื่อส่งเสริม ให้รางวัลและตระหนัก ในการปฏิบัติที่ดีเพื่อการให้บริการทางสังคม โดยการทำงานร่วมกันระหว่างนักศึกษาคณาจารย์ บุคลากรและชุมชน
4. มั่นใจว่ามหาวิทยาลัยมีการนำมาตรฐานที่เป็นเลิศ การโต้แย้งเชิงวิพากษ์การวิจัยทางวิชาการ และการประเมินจากเพื่อนร่วมวิชาชีพ (Peer judgement) มาใช้เพื่อเป็นส่วนร่วมกับชุมชน
5. ส่งเสริมการเป็นหุ้นส่วนระหว่างมหาวิทยาลัยกับชุมชน เพื่อสร้างโอกาสทางธุรกิจ มีการใช้สิทธิในการตัดสินใจแก่บุคคลและกลุ่มบุคคล สร้างความเข้าใจและความเข้มแข็งร่วมกัน และไปให้ถึงพร้อมกับการตอบรับการเป็นมหาวิทยาลัยที่เน้นการศึกษาและการวิจัย
6. สร้างความตระหนักร่วมกันระหว่างสถาบันอุดมศึกษากับหน่วยงานภาครัฐ ภาคธุรกิจ สื่อองค์กรการกุศล องค์กรไม่แสวงผลกำไร และองค์กรระหว่างประเทศ เพื่อสร้างความ ก้าวหน้าและความเป็นอยู่ที่ดีของสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเป็นหุ้นส่วนกับรัฐบาลในการกำหนด นโยบายที่เข้มแข็ง เพื่อส่งเสริมการศึกษาของชุมชน และสร้างความรับผิดชอบต่อสังคม ตลอดจน ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างภาคต่างๆ เพื่อขยายผล และส่งเสริมประโยชน์ทางสังคม และเศรษฐกิจ เข้าสู่ชุมชน

7. เป็นหุ้นส่วนกับโรงเรียนระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และสถาบันอุดมศึกษา อื่นๆ เพื่อให้การศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ และเป็นชีวิตส่วนหนึ่งของชีวิตสำหรับพลเมืองในทุกระดับ

8. จัดทำเอกสารและเผยแพร่ผลงานตัวอย่างของมหาวิทยาลัยที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชน และสมาชิกของชุมชน

9. ส่งเสริมและสนับสนุนสมาคมทางวิชาการในระดับนานาชาติ ภูมิภาค และประเทศเพื่อทำให้มหาวิทยาลัยมีความเข้มแข็งในการเข้าไปมีส่วนร่วมกับชุมชนและตระหนักในการบริการสังคม การสอน และการวิจัย

10. ประกาศให้เป็นที่ทราบทั่วกันถึงประเด็นความสำคัญของชุมชน

11. จัดตั้งคณะกรรมการเตรียมงานและสร้างเครือข่ายสถาบันอุดมศึกษา เพื่อให้เข้าใจถึงความรับผิดชอบต่อสังคม และชุมชนของสถาบันอุดมศึกษา

ในฐานะที่สถาบันอุดมศึกษาเป็นแหล่งของความรู้อันมหาศาล และเป็นความรู้เฉพาะทาง ดังนั้น จึงต้องมีการผนึกกำลังความรู้ร่วมกับชุมชน โดยบูรณาการความรู้แบบองค์รวม เรียนรู้ และเสริมสร้างพลังให้กับชุมชน เพื่อสร้างความเป็นธรรม ต่อสู้กับวิกฤตบ้านเมือง ต้องกล้าหาญ บอกความจริง เชื่อมโยงกับสังคม บ่มเพาะจิตใจอาสา สร้างสำนึกเพื่อชุมชน สถาบันอุดมศึกษาจะขับเคลื่อนเพื่อชุมชนไม่ได้เลย ถ้าหากผู้บริหารสถาบันไม่เป็นผู้นำที่ตระหนักถึงสำนึกทางสังคม แต่ถูกมาตรฐานชีวิตกำหนดโดยไม่รับฟังความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่ไม่ได้ใช้จิตสำนึกและจิตวิญญาณ เพื่อชุมชนอย่างแท้จริง ผู้บริหารสถาบันอุดมศึกษาจะต้องมีนโยบาย วิสัยทัศน์ที่กว้างไกล และให้ คุณค่าต่อการเรียนการสอน การวิจัย การบริการทางวิชาการ การทำนุบำรุงศิลปและวัฒนธรรม ที่รับใช้ชุมชน โดยลดความเป็นหอคอยงาช้าง สร้างปัญญาปฏิบัติที่เชื่อมโยงเครือข่ายวิชาการ กับชุมชนเข้าด้วยกัน เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาสร้างสรรค์สิ่งดีงามให้เกิดขึ้นต่อชุมชน (สมพันธ์ เตชะอธิก, อคิน รพีพัฒน์ และอานันท์ กาญจนพันธ์, 2552)

ในมุมมองทางด้านนักวิชาการมองว่าบทบาทความรับผิดชอบต่อสังคมของสถาบันอุดมศึกษา นั้นต้องไม่เพียงแต่สนับสนุนหรือส่งเสริมให้ภาคส่วนต่างๆ เข้ามามีความรับผิดชอบต่อสังคมเท่านั้น แต่อุดมศึกษาเองต้องเข้ามามีบทบาทในฐานะผู้ปฏิบัติด้วยจะเห็นผลได้ชัดเจนขึ้นโดยควร ที่จะสอดแทรกบทบาทดังกล่าวลงในภารกิจหลักของอุดมศึกษา เช่น เน้นในการให้ความสำคัญกับคุณภาพของการสอนและการวิจัย เน้นในการสอนจริยธรรมและส่งเสริมด้านสิทธิมนุษยชน และการรักษาสีงแวดล้อมอย่างยั่งยืน เน้นในการผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อสังคม และสามารถนำความรู้ไปใช้ช่วยแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมได้ ซึ่งบทบาทดังกล่าวของสถาบันอุดมศึกษาจำเป็นต้องคำนึงถึงมิติทั้งด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมไปพร้อมกัน ซึ่งบทบาท สำคัญของอุดมศึกษาที่สำคัญมี 5 ประการ คือ การผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ การสร้างพลเมืองที่ดีและมีความ

เป็นประชาธิปไตย พัฒนาองค์ความรู้ที่ตอบสนองความท้าทายและความต้องการจำเป็นสังคม นำองค์ความรู้มาช่วยพัฒนาและสร้างวัฒนธรรมใหม่ให้สังคม และเน้นการพัฒนาด้านวิชาการ การวิจัยอย่างต่อเนื่อง แต่บทบาทสำคัญและมีผลกระทบต่อสังคมที่เห็นได้ชัดเจนก็คือ การเตรียม พร้อมนักศึกษาให้สามารถไปพัฒนาและช่วยเหลือสังคมได้อย่างมีความรับผิดชอบ (Badat, 2009)

ดังนั้น บทบาทสำคัญประการแรกที่สถาบันอุดมศึกษาต้องดำเนินการคือ การสอน นักศึกษาให้มีคุณภาพ ซึ่งผู้สอนต้องไม่คำนึงถึงแต่เพียงการเตรียมบัณฑิตให้สนองตอบแก่ตลาด แรงงาน หรือเพื่อเป็นกลไกในการพัฒนาเศรษฐกิจของชาติเท่านั้น แต่ควรที่จะส่งเสริมให้นักศึกษา รู้จักพัฒนาทักษะในการสร้างคุณค่าที่ดีให้กับสังคมอุดมศึกษาควรที่จะสอนให้นักศึกษารู้จักคุณค่าของ มรดกทางปัญญา และมีความเข้าใจในประวัติศาสตร์และความร่วมสมัย เพื่อเสริมสร้างความตระหนัก ในการวางแผน วัฒนธรรมของชาติ และการสร้างประโยชน์ให้กับสังคมและประเทศชาติ รวมทั้ง บ่มเพาะให้นักศึกษาเรียนรู้วิธีการที่จะใช้ความรู้ไปช่วยแก้ปัญหา และพัฒนาสังคมผ่านการเรียน การสอน และการวิจัย นอกจากนี้อุดมศึกษาควรที่จะพัฒนานักศึกษาให้เป็นผู้นำแห่งการเปลี่ยนแปลง (Change agent) ผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงทั้งในและนอกชั้นเรียน (Badat, 2009)

1.2 แนวทางของมหาวิทยาลัยเพื่อสังคม

ประเด็นเรื่องความรับผิดชอบต่อสังคมของสถาบันอุดมศึกษานั้น เริ่มต้นในการประชุมระดับโลกด้านการอุดมศึกษา (World Conference on Higher Education – WCHE) เมื่อวันที่ 5-9 กรกฎาคม ปีค.ศ. 2009 ณ สำนักงานใหญ่ องค์การยูเนสโก ประเทศฝรั่งเศส โดยเป็นการประชุมเรื่อง The New Dynamics of Higher Education and Research for Societal Change and Development ที่กล่าวถึงบทบาทของสถาบันอุดมศึกษาในการแสดงความรับผิดชอบต่อสังคม (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2552: ออนไลน์) สรุปได้ดังนี้

1. จากการศึกษาที่มีลักษณะเป็นพลวัตในระดับสูง สังคมมีความคาดหวังสูงต่อการศึกษาระดับอุดมศึกษา สถาบันอุดมศึกษาจึงไม่ควรทำหน้าที่แต่เพียงการผลิตบัณฑิต การวิจัยและการบริการวิชาการต่อสังคมแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ต้องแสดงความรับผิดชอบต่อสังคมอีกด้วย
2. การอุดมศึกษาต้องเร่งสร้างกลไกช่วยเหลือฟื้นฟูเศรษฐกิจ และสร้างสันติภาพ โดยมุ่งหวัง ให้การอุดมศึกษาเข้ามามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาและสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม
3. การอุดมศึกษาถือเป็นสินค้าของสาธารณะ (Public good) ที่มีความสำคัญ อย่างยิ่งต่อการสร้างพื้นฐานทางด้านการวิจัย และนวัตกรรม การอุดมศึกษาจึงไม่เป็นเพียงแค่สถาบัน ในการผลิตคนเข้าสู่ตลาดแรงงานในโลกปัจจุบัน และอนาคตเท่านั้น แต่ยังต้องสร้างและผลิต พลเมืองของโลกที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม และมีจริยธรรม
4. สถาบันอุดมศึกษาต้องมีบทบาทในการแสดงความรับผิดชอบต่อสังคมตอบสนองความต้องการของสังคมทำหน้าที่เป็นแหล่งความคิด (Think tank) ให้แก่สังคม และสื่อสารกับสังคม

ในประเด็นต่างๆ ไม่ใช่มีบทบาทเป็นเพียงนักวิชาการที่สังคมจับต้องไม่ได้และเป็นเฉพาะผู้เชี่ยวชาญในสังกัดองค์กรธุรกิจ

5. การจัดอันดับสถาบันอุดมศึกษาที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม และมีการให้รางวัลกับสถาบันอุดมศึกษาที่มีการดำเนินงานดีเด่นในการแสดงความรับผิดชอบต่อสังคม

6. การจัดการเรียนการสอนให้นักศึกษาตระหนักถึงการมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อสังคม

7. สถาบันอุดมศึกษาจะต้องใส่ใจกับประเด็นความเสมอภาคในโอกาสทางการศึกษา และช่วยลดปัญหาความเสียเปรียบทางสังคม

ในส่วนของ ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม มหาวิทยาลัยมหิดล ประกาศปณิญา “มหาวิทยาลัยรับผิดชอบต่อสังคม” (ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินคุณธรรม, 2554: ออนไลน์) กล่าวคือหนึ่งใน ภารกิจหลักของมหาวิทยาลัย คือ การพัฒนานิสิตนักศึกษาให้เป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพและคุณธรรม ในฐานะที่เป็นกลไกสำคัญต่อการแก้ไขภาวะวิกฤติของสังคมไทยในปัจจุบัน มหาวิทยาลัยจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้บัณฑิตถึงพร้อมด้วย วิชาการ วิชาชีพ และคุณธรรม อีกทั้งสามารถดำรง และช่วยเหลือเกื้อกูลสังคมได้โดย

1. ร่วมสร้าง “ประชาคมมหาวิทยาลัย” ที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบ่งปันมากกว่า “แข่งขัน” ให้เป็นประชาคมแห่งความเสมอภาค คัดัดศรี และพร้อมที่จะรับผิดชอบต่อสังคม

2. ปรับเปลี่ยนระบบคิดเกี่ยวกับหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้ในมหาวิทยาลัย ให้องค์ความรู้เชื่อมโยงกับการใช้ชีวิต และชุมชนตลอดจนเป็นการเรียนรู้อย่างกัลยาณมิตรระหว่างศิษย์กับอาจารย์

3. มหาวิทยาลัยได้รับทรัพยากรจากประชาชนจึงต้อง “คืน” คุณค่า และความสุขแก่ประชาชน

4. มหาวิทยาลัยต้องไม่ส่งเสียงเรียกร้องหาประโยชน์ใส่ตัวหรือติดอยู่ในบ่วงของธุรกิจการศึกษา แต่ต้องสร้างความรู้ ความจริง เพื่อเตือนสติ และสร้างสรรค์แนวทางที่ถูกควรร่วมกับสังคม

5. เสียงของมหาวิทยาลัยจะไร้ผู้ฟัง และขาดน้ำหนัถ้ามหาวิทยาลัยไม่เข้มแข็ง ไม่พิจารณาตนเอง ไม่สร้างธรรมาภิบาลเพื่อเป็นแบบอย่างที่ดี ทั้งด้านสถาบัน กลุ่มคน และกระบวนการจนสังคมและชุมชนเห็นคุณค่าร่วม หรือเป็นเพื่อนร่วมเกื้อกูลต่อกันได้

6. การผสมผสานองค์ความรู้ที่เป็นวิทยาการกับประสบการณ์ชีวิตย่อมเป็นสิ่งสำคัญสู่การเปลี่ยนแปลงที่เชื่อมโยงระหว่างภายในกับภายนอก Universe (จักรวาล) หรือ University (มหาวิทยาลัย) จึงเป็นแหล่งเชื่อมโยงของทุกองค์ประกอบเข้าด้วยกัน

7. การเปลี่ยนบทบาทของมหาวิทยาลัย คือ การเปลี่ยนแปลงอันยิ่งใหญ่ของประเทศไทย ที่สามารถเริ่มทำได้เดี๋ยวนี้โดยมหาวิทยาลัยเอง โดยผู้บริหาร โดยคณาจารย์ โดยนิสิต นักศึกษาทุกฝ่ายล้วนเป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลงนี้

8. เวทีสมัชชาคุณธรรมครั้งนี้ พบว่า ทุกมหาวิทยาลัยล้วนมีความเคลื่อนไหวที่สร้างสรรค์สมควรที่จะเชื่อมโยงกันเป็นเครือข่าย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน โดยมหาวิทยาลัยที่เข้มแข็ง จะเป็นศูนย์เชื่อมโยง ร่วมแบ่งปันทรัพยากรในการจัดระบบให้ขับเคลื่อน และประสานพลังด้านความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างยั่งยืน

ตอนที่ 2 บทบาทของมหาวิทยาลัยราชภัฏกับความรับผิดชอบต่อสังคม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเป็นสถาบันอุดมศึกษา ที่มีภารกิจด้านการผลิตกำลังคนให้สอดคล้องกับความต้องการของประเทศมาตั้งแต่อดีตที่ก่อตั้งเป็นโรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ เปลี่ยนเป็นโรงเรียนฝึกหัดครู วิทยาลัยครู สถาบันราชภัฏ จนกระทั่งปรับเปลี่ยนเป็นมหาวิทยาลัยราชภัฏในปัจจุบัน

2.1 ปรัชญามหาวิทยาลัยราชภัฏ

ปรัชญามหาวิทยาลัยราชภัฏ ได้มีการกำหนดดังในมาตรา 7 แห่ง พระราชบัญญัติสถาบันราชภัฏ พ.ศ.2538 ให้สถาบันราชภัฏเป็น “สถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น” มีวัตถุประสงค์ ให้การศึกษาวิชาการและวิชาชีพชั้นสูง ทำการวิจัยให้บริการวิชาการแก่สังคม ปรับปรุง ถ่ายทอด และพัฒนาเทคโนโลยี ทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ผลิตครูและส่งเสริมวิทยฐานะครู (พระราชบัญญัติสถาบันราชภัฏ พ.ศ.2538, 2538: ออนไลน์)

ต่อมาได้มีการยกเลิกพระราชบัญญัติสถาบันราชภัฏ พ.ศ.2538 และใช้พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ.2547 แทน ซึ่งในมาตรา 7 แห่งพระราชบัญญัติฉบับใหม่นี้ ได้กำหนดชัดเจน ว่าให้มหาวิทยาลัยราชภัฏเป็น สถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น สร้างสรรค์ศิลปวิทยา เพื่อ ความเจริญก้าวหน้าอย่างมั่นคง และยั่งยืนของปวงชน มีส่วนร่วมในการจัดการ การบำรุงรักษา การใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลและยั่งยืน โดยมีวัตถุประสงค์ให้ การศึกษาส่งเสริมวิชาการและวิชาชีพชั้นสูง ทำการสอน วิจัย ให้บริการวิชาการแก่สังคม ปรับปรุง ถ่ายทอด และพัฒนา เทคโนโลยี ทะนุบำรุงศิลปะ และวัฒนธรรม ผลิตครูและส่งเสริมวิทยฐานะครู

จากการประกาศใช้ พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ.2547 ดังกล่าวสะท้อนถึง ความคาดหวังที่มีต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏว่าให้เป็น “สถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น” แสดงให้เห็นว่ามหาวิทยาลัยราชภัฏมีความผูกพันเป็นหนึ่งเดียวกับท้องถิ่น โดยมีพันธกิจสำคัญคือ “การพัฒนาท้องถิ่น” อันนับเป็นพันธกิจสำคัญที่มหาวิทยาลัยราชภัฏทุกแห่งพึงตระหนักสอดคล้องกับ การเป็นมหาวิทยาลัยเพื่อสังคม

2.2 บทบาทและภารกิจหลักของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ภาระหน้าที่ของมหาวิทยาลัยราชภัฏตามมาตรา 8 เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของมาตรา 7 ที่เป็นปรัชญาของมหาวิทยาลัยราชภัฏ (พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547, 2547: ออนไลน์) ดังนี้

1. แสวงหาความจริงเพื่อความเป็นเลิศทางวิชาการ บนพื้นฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และภูมิปัญญาสากล
2. ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้คู่คุณธรรม สำนึกในความเป็นไทย มีความรักความผูกพันต่อท้องถิ่น อีกทั้งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในชุมชน เพื่อช่วยให้คนในท้องถิ่นรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง การผลิตบัณฑิตดังกล่าวจะต้องให้มีจำนวนและคุณภาพสอดคล้องกับแผนการผลิตบัณฑิตของประเทศ
3. เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในคุณค่า ความสำนึก และความภูมิใจในวัฒนธรรมของท้องถิ่น และชาติ
4. เรียนรู้และเสริมสร้างความเข้มแข็งของผู้นำชุมชน ผู้นำศาสนาและนักการเมืองท้องถิ่น ให้มีจิตสำนึกประชาธิปไตย คุณธรรม จริยธรรม และความสามารถในการบริหารงานพัฒนาชุมชน และ ท้องถิ่น เพื่อประโยชน์ของส่วนรวม
5. เสริมสร้างความรู้ความเข้มแข็งของวิชาชีพครู ผลิตและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีคุณภาพ และมาตรฐานที่เหมาะสมกับการเป็นวิชาชีพชั้นสูง
6. ประสานความร่วมมือและช่วยเหลือเกื้อกูลกันระหว่างมหาวิทยาลัย ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและองค์กรอื่นทั้งในและต่างประเทศเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น
7. ศึกษาและแสวงหาแนวทางการพัฒนาเทคโนโลยีพื้นบ้านและเทคโนโลยีสมัยใหม่ ให้เหมาะสมกับการดำรงชีวิตและประกอบอาชีพของคนในท้องถิ่น รวมถึงการแสวงหาแนวทางเพื่อส่งเสริมให้เกิดการจัดการ การบำรุงรักษา การใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติอย่างสมดุลและยั่งยืน
8. ศึกษา วิจัย ส่งเสริม และสืบสานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริในการปฏิบัติภารกิจของมหาวิทยาลัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น

2.3 ความเป็นมาของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเป็นสถาบันอุดมศึกษาที่มีภารกิจด้านการผลิตกำลังคนให้สอดคล้องกับความต้องการของประเทศมาตั้งแต่อดีตที่ก่อตั้งเป็นโรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ เปลี่ยนเป็นโรงเรียนฝึกหัดครู วิทยาลัยครู สถาบันราชภัฏ จนกระทั่งได้ปรับเปลี่ยนเป็นมหาวิทยาลัยราชภัฏในปัจจุบัน ซึ่งจะเห็นได้ว่ามีจุดกำเนิดที่มีความสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์การจัดการศึกษาของไทย ฉะนั้นในการศึกษาถึงบทบาทของการดำเนินการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏ จึงจำเป็นต้องศึกษา ถึง

ความเป็นมาของการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏ การก่อกำเนิดราชภัฏ และพัฒนาการ จากอดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อให้ทราบถึงความสอดคล้องของการกระทำหน้าที่ตามบทบาทของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

การศึกษาวิวัฒนาการด้านการดำเนินการกิจของมหาวิทยาลัยราชภัฏ ได้ศึกษาการก่อกำเนิดราชภัฏในอดีตจนถึงเป็นมหาวิทยาลัยราชภัฏในปัจจุบัน อมรวิรัช นาคทรพร (2545: 52-56) กล่าวถึงวิวัฒนาการของมหาวิทยาลัยราชภัฏไว้ว่า ความเก่าแก่และผูกพันกับท้องถิ่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏนั้นเริ่มมาตั้งแต่การเป็นวิทยาลัยครู ตั้งแต่ร่วม 100 ปีมาแล้วเมื่อ “ระบบโรงเรียน” ถูกพัฒนาขึ้นอย่างเร่งด่วนในบ้านเรา และมีความต้องการครูตามมาในทุกท้องถิ่นในปีพ.ศ. 2453 อันเป็นปีที่มีการตั้ง “กระทรวงธรรมการ” ซึ่งทั่วประเทศนั้น ก็เป็นปีเดียวที่มีการก่อตั้ง “โรงเรียนฝึกหัดอาจารย์” ขึ้นในกรุงเทพเป็นแห่งแรกด้วย และมีการตั้งโรงเรียนแบบนี้เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องในทุกพื้นที่ ก่อนที่จะถึงสงครามโลกครั้งที่สอง โรงเรียนฝึกหัดอาจารย์นับสิบแห่งได้ถูกตั้งขึ้นทั่วทุกท้องถิ่นแล้ว อันกลายเป็นสถาบันการศึกษาขั้นสูงประจำจังหวัดหรือท้องถิ่นไปโดยปริยาย และต่อมาเมื่อการผลิตครูพัฒนาขึ้นถึงปริญญาจึงกลายเป็นวิทยาลัยครู และสถาบันราชภัฏในที่สุด

หลายคนจึงไม่ทราบว่ วิทยาลัยครูที่เก่าที่สุดนั้นก่อตั้งก่อนจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หลายคนคงไม่ทราบด้วยว่า วิทยาลัยครูนับสิบแห่งก่อตั้งมาก่อนที่จะมีมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศิลปากร และมหิดลด้วยซ้ำ ก่อนที่จะมีมหาวิทยาลัยประจำภูมิภาคนั้น จังหวัดต่างๆ ได้ยึดวิทยาลัยครูประจำจังหวัดเป็นสรณะมาแต่ก่อนจนบัดนี้ จังหวัดไหนไม่มีมหาวิทยาลัยก็ยังคงอาศัยมหาวิทยาลัยราชภัฏ หรือ วิทยาลัยครู เดิมเป็นที่พึ่งทางวิชาการเป็นหลัก

รากฐานความเป็นมาของวิทยาลัยครู หรือมหาวิทยาลัยราชภัฏในปัจจุบันจึงยาวนาน และความเก่าแก่อยู่ในความเป็นท้องถิ่นมหาวิทยาลัยราชภัฏ มีรากฐานความผูกพันกับท้องถิ่น และดำเนินงานร่วมกับท้องถิ่นมามากมาย เป็นมิตรรักของหน่วยงานในจังหวัด ชุมชนท้องถิ่นจึงเป็นทั้งรากเหง้า จิตวิญญาณ และห้องทำงานของราชภัฏมานานแต่ดำนานอันเก่าแก่ แต่หนหลังกำลังถูก ทำลายด้วยจุดหักเหในปัจจุบัน

วิวัฒนาการของมหาวิทยาลัยราชภัฏ ประวัติมหาวิทยาลัยราชภัฏโดยมีจุดเริ่มมาจากโรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ และมีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ (บุญกรม ดงบังสถาน, 2553: 19-21) ดังนี้

กำเนิดโรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ (ช่วงปี พ.ศ.2435-2456)

ในขณะนั้นมีการเปิดโรงเรียน และขยายโรงเรียนหลวงสำหรับราษฎรทั่วไปขึ้นหลายแห่ง ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค เช่น อยุธยา สมุทรปราการ อ่างทอง นครปฐม เป็นต้น ส่งผลให้มีนักเรียนเพิ่มขึ้น ทำให้ขาดแคลนครูผู้สอน และครูที่สอนส่วนมากเป็นพระหรือผู้ที่เคยบวชเรียนมาก่อน เพื่อแก้ปัญหานี้ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ซึ่งในขณะนั้นได้ควบคุมดูแล

การศึกษาอยู่ด้วย ได้ทำหนังสือกราบบังคมทูลฯ ขอตั้งงบประมาณ ร.ศ.110 สำหรับฝึกสอนผู้ที่เป็นอาจารย์

เมื่อได้งบประมาณแล้ว จึงตั้งโรงเรียนฝึกหัดสำหรับผู้ที่จะเป็นอาจารย์ขึ้นที่โรงเรียนเด็กและตึกปั้นยา ถนนบำรุงเมือง เมื่อวันที่ 12 ตุลาคม พ.ศ.2435 เรียกว่า โรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ (The normal college) เป็นนักเรียนเดินเรียน ทุกคนจะได้รับทุนเล่าเรียนของรัฐบาล และระหว่างเป็นนักเรียนก็ได้รับเบี้ยเลี้ยงด้วย ผู้บริหารโรงเรียนฝึกหัดอาจารย์รุ่นแรกเป็นชาวอังกฤษ 5 คน คือ Mr.G.H.Grindrod ชาวอังกฤษ อาจารย์ใหญ่ โรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ ที่โรงเรียนเด็ก พ.ศ.2435-2438 Mr.Ernest Young ชาวอังกฤษ อาจารย์ใหญ่ โรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ ที่โรงเรียนเด็ก พ.ศ.2438-2439 Mr.W.G.Johnson ชาวอังกฤษ อาจารย์ใหญ่ โรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ ที่โรงเรียนเด็ก พ.ศ.2439-2440 Mr.F.G.Trayes ชาวอังกฤษ อาจารย์ใหญ่ โรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ ที่โรงเรียนเด็ก พ.ศ.2440 อาจารย์ใหญ่โรงเรียนฝึกหัดอาจารย์เทพศิรินทร์ พ.ศ.2445 อาจารย์ใหญ่โรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ฝั่งตะวันตก พ.ศ.2449 อาจารย์ใหญ่โรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ แผนกครูศึกษา โรงเรียนข้าราชการพลเรือน พ.ศ. 2456 อาจารย์ใหญ่โรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ที่โรงเรียนเด็ก แผนกครูศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ.2459-2461

โรงเรียนเด็กซึ่งเป็นสถานที่ตั้งโรงเรียนฝึกหัดอาจารย์นี้ เป็นสถานสงเคราะห์เด็กกำพร้าอนาถา ตั้งขึ้นโดยพระดำริของพระอัครชายาเธอ พระองค์เจ้าสายสวลีภิรมย์ กรมขุนสุทธาสินีนาฏ (พระวิมาดา) ที่ได้นำเด็กกำพร้าและอนาถามาอบรมสั่งสอนให้การศึกษาและวิชาชีพ เปิดทำการครั้งแรกเมื่อวันที่ 1 เมษายน พ.ศ.2434 สำหรับโรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ ปีแรกที่เปิดเรียนมีนักเรียน 3 คน นักเรียนฝึกหัดอาจารย์ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาล โดยได้รับทุนเล่าเรียนหลวง ดังนั้นนักเรียนทุกคนจึงต้องเซ็นสัญญากับกรมศึกษาธิการ เพื่อเป็นข้อมูลผูกมัดว่าเมื่อเรียนจบแล้วจะต้องเข้ารับราชการเป็นครู

โรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ได้ย้ายสถานที่หลายครั้ง อันเนื่องมาจากสถานที่เดิมคับแคบบ้าง ผลกระทบจากสงครามโลกบ้าง ในปี พ.ศ.2445 ได้ย้ายจากโรงเรียนเด็กไปอยู่ที่ตึกแมนันฤมิตร วัดเทพศิรินทร์ เรียกว่า โรงเรียนฝึกหัดอาจารย์เทพศิรินทร์ เนื่องจากโรงเรียนเด็กคับแคบ ทำให้ผลิตครูได้จำนวนจำกัดไม่ทันกับความต้องการ การย้ายสถานที่แต่ละครั้ง จะเปลี่ยนชื่อไปตามสถานที่ เช่น ได้ตั้งโรงเรียนฝึกหัดครูชั้นประถมใหม่ขึ้น ณ โรงเรียนราชวิทยาลัยฝั่งตะวันตกหลังวัดประยูรวงศาวาส และเมื่อโรงเรียนฝึกหัดครูที่วัดเทพศิรินทร์ไปรวมอยู่ด้วยกันก็ยิ่งเรียกโรงเรียนฝึกหัดครูฝั่งตะวันตก

การจัดตั้งโรงเรียนฝึกหัดครูฝั่งตะวันตก

โรงเรียนฝึกหัดครูฝั่งตะวันตก ตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม พ.ศ.2446 เพื่อมุ่งฝึกหัดครูสอนในระดับมูลศึกษาและระดับประถมศึกษาใช้เวลาเรียน 1 ปี เป็นหลักสูตรที่ใช้เวลาเรียนระยะสั้นๆ สำหรับผู้ที่มีความรู้พอสมควรที่สนใจจะเป็นครูให้มีความรู้ความเข้าใจในวิชาที่สอน และเพิ่มพูนความรู้

ในวิชาต่างๆ ไป เพื่อเป็นครูชั้นมูลศึกษาและระดับประถมศึกษา เมื่อมีนักเรียนมากขึ้น และโรงเรียนฝึกหัดอาจารย์เทพศิรินทร์สามารถผลิตครูให้โรงเรียนกรุงเทพได้แล้ว กระทรวงธรรมการจึงกำหนด ให้รับแต่นักเรียนที่ส่งมาจากมณฑลต่างๆ เพื่อฝึกหัดให้ออกไปเป็นครูตามหัวเมือง เรียกว่า “หลักสูตรครูหัวเมือง” ใช้เวลาเรียน 2 ปี นอกจากนั้นยังได้เริ่มก่อตั้งโรงเรียนฝึกหัดครูขึ้นตามมณฑลต่างๆ ของประเทศขึ้นอีกหลายแห่ง แห่งแรกที่จัดขึ้นคือโรงเรียนฝึกหัดครูมณฑลกรุงเก่าโดยก่อตั้งเมื่อ พ.ศ.2448 ซึ่งปัจจุบันก็คือ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ในปี พ.ศ.2499 กรมศึกษาธิการได้ดำเนินการรวมกิจการกรมการฝึกหัดครูของโรงเรียนฝึกหัดอาจารย์เทพศิรินทร์กับโรงเรียนฝึกหัดครูฝั่งตะวันตก โดยมีจุดประสงค์ 2 ประการ คือ (1) เพื่อขยายการฝึกหัดครูขั้นต้นไปให้หัวเมืองเป็นผู้จัด เพราะต้องการลดค่าใช้จ่าย (2) เพื่อจัดเป็นโรงเรียนประจำจะได้อบรมด้านความประพฤติให้เหมาะสมกับความเป็นครู และในช่วงนี้การจัดการศึกษาของประเทศก็ได้แพร่หลายออกไปมากขึ้น แต่การฝึกหัดครูก็ยังไม่สามารถผลิตครูได้ตามความต้องการ กรมศึกษาธิการจึงได้ใช้วิธีจัดให้มีชั้นเตรียมขึ้นในโรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ โดยเปิดรับนักเรียนที่สอบไล่ได้ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หรือปีที่ 2 เข้าเรียน เมื่อครบ 1 ปีจะได้เลื่อนขึ้นไปเรียนชั้นปีที่ 1 ของโรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ต่อไป ส่วนผู้ที่จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนฝึกหัดอาจารย์เลย และในปีเดียวกันนี้ (พ.ศ.2453) ได้มีประกาศของกรมศึกษาธิการให้เปิดรับนักเรียนเฉลยศักดิ์ (นักเรียนทุนส่วนตัว) เข้าเป็นนักเรียนฝึกหัดอาจารย์ด้วย นักเรียนเหล่านี้จะต้องเสียค่ากินอยู่เดือนละ 10 บาท เมื่อสอบไล่ได้ประโยคครูแล้ว กรมศึกษาธิการไม่ได้บังคับให้ต้องเข้ารับราชการเหมือนนักเรียนหลวง แต่จะมีสิทธิเท่าเทียมกัน และได้ดำเนินการผลิตครูมาเรื่อยๆ ต่อมาในปี พ.ศ.2456 จึงได้เปลี่ยนชื่อ จากโรงเรียนฝึกหัดอาจารย์เป็น “โรงเรียนฝึกหัดครู” เนื่องจาก “อาจารย์” ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “โพรเฟสเซอร์” หรือ “ติวเตอร์” หมายถึงผู้ที่ทำการสอนวิชาเฉพาะสิ่งเฉพาะอย่าง และคำว่า “ครู” ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “ทีชเชอร์” หมายถึง ผู้สอนนักเรียนตามชั้นต่างๆ ดังนั้นจึงได้เปลี่ยนชื่อเป็น “โรงเรียนฝึกหัดครูฝั่งตะวันตก” และดำเนินการมาเรื่อยๆ จนถึงปี พ.ศ. 2456 ได้โอนมารวมเข้าสังกัดเป็นแผนกหนึ่งของโรงเรียนข้าราชการพลเรือนของ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว แต่ยังสอนอยู่ที่เดิมจนถึงปี พ.ศ.2458 ได้ย้ายนักเรียนมาเรียนที่วังใหม่ ตำบลปทุมวัน ซึ่งคือ บริเวณสนามกีฬาแห่งชาติในปัจจุบัน และได้เป็นส่วนหนึ่งของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเมื่อวันที่ 26 มีนาคม พ.ศ.2546 (นิพัทธ์ เลิศณรงค์, 2531: 53-75 อ้างถึงใน พัทธวิภา โพธิ์ศรี, 2551: 94-95)

จากการศึกษาการดำเนินการกิจของโรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ตั้งแต่ยุคเริ่มก่อตั้ง จนกระทั่งถึงยุคที่เปลี่ยนเป็นโรงเรียนฝึกหัดครู พบว่า การกิจของโรงเรียนฝึกหัดอาจารย์มีเฉพาะการผลิตครู โดยได้มีการพัฒนาการก่อตั้งอย่างเป็นระบบ และได้รับการยอมรับว่าเป็นโรงเรียนในระดับชั้นอุดมศึกษา และได้มีการขยายการจัดตั้งไปในส่วนภูมิภาคเพื่อผลิตครูผู้สอนในระดับชั้นมูลศึกษาเป็นหลัก โดย

เริ่มแรกในปี พ.ศ.2435 นั้นได้ทำการสอนระดับประโยคครูประถม โดยแบ่งเป็น 2 แผนก คือแผนกฝึกหัด อาจารย์สอนภาษาไทย ต้องเรียนให้ได้ประกาศนียบัตรไม่เกินหนึ่งปีครึ่ง และแผนกฝึกหัดอาจารย์ สอนภาษาอังกฤษ ต้องเรียนให้ได้ประกาศนียบัตรไม่เกินสามปีเมื่อจบแล้วจะได้รับประกาศนียบัตร ครูสอนภาษาไทยและประกาศนียบัตรครูสอนภาษาอังกฤษ ต่อมาเมื่อตั้งโรงเรียนฝึกหัดครูตะวันตกได้เปิดสอนเพิ่มเติมคือ หลักสูตรครุมูลศึกษา เพื่อส่งครูไปสอนตามหัวเมืองต่างๆ ต่อมาเมื่อรวมโรงเรียน ฝึกหัดอาจารย์เทศรินทร์ กับโรงเรียนฝึกหัดครูโรงเรียนฝั่งตะวันตกเข้าเป็นโรงเรียนอาจารย์ ฝั่งตะวันตก ได้เปิดทำการสอน 3 หลักสูตร คือ หลักสูตรประกาศนียบัตรชั้นมูลศึกษา ประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ส่วนโรงเรียนฝึกหัดครูเมืองกรุงเก่าได้จัดสอนวิชาสามัญมูลศึกษา 1-2-3 แต่เพิ่มวิชาครู โดยคัดเลือกนักเรียนตามหัวเมืองในมณฑลกรุงเก่า คือ หัวเมืองกรุงเก่า อ่างทอง สระบุรี ลพบุรี พรหมบุรี และสิงห์บุรี มาฝึกหัดเป็นครูเพื่อส่งไปยังโรงเรียนต่างๆ ในมณฑล ซึ่งโรงเรียนฝึกหัดครูเหล่านี้ทำการฝึกหัดครูเพื่อสอนนักเรียนชั้นมูลศึกษาเป็นสำคัญ (พิกตร์วิภา โพธิ์ศรี, 2551: 94-95)

โรงเรียนฝึกหัดครู

การจัดการศึกษาในยุคโรงเรียนฝึกหัดครู จึงมีการขยายหลักสูตรการผลิตครูทางสายวิชาชีพเพิ่มขึ้นจากสายสามัญ เพื่อเป็นครูผู้สอนระดับต้นคือมูลศึกษาเป็นหลัก โดยการจัดตั้งโรงเรียนฝึกหัดครูกสิกรรมขึ้นในหลายมณฑล เช่น ปี พ.ศ.2465 โรงเรียนฝึกหัดครูกสิกรรม จังหวัดนครปฐม ปี พ.ศ.2466 ตั้งโรงเรียนฝึกหัดครูกสิกรรมมณฑลอุดรธานี ปี พ.ศ.2468 ตั้งโรงเรียนฝึกหัดครูกสิกรรมมณฑลพายัพและโรงเรียนประถมกสิกรรมจังหวัดมหาสารคามรวมทั้งสิ้น 4 แห่ง ทั้งนี้ได้เปิดสอนเพิ่มเติมในหลักสูตรประกาศนียบัตรจังหวัด (ครู ว.) แผนกกสิกรรม และหลักสูตรครุมูลกสิกรรม ภายหลังได้เปิดสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรมณฑล ซึ่งเป็นหลักสูตรที่มีการเรียนวิชากสิกรรมร่วมกับวิชาสามัญ เพื่อเป็นการผลิตครูให้สอดคล้องตามความต้องการของรัฐที่ต้องการสนับสนุนการประกอบอาชีพเกษตรกรรมในท้องถิ่นเป็นหลัก หลังจากนั้นก็ขยายเพิ่มเติมสายวิชาชีพอื่นนอกจากกสิกรรมคือ วิชาการเรือนและวิชาการช่างสตรี (อาชีพศึกษา) โดยเปิดสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาการศึกษา และหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาการศึกษา หลักสูตรครุมัธยมศึกษาชั้นต้น และหลักสูตรครูการอนุบาลและครูการเรือน โรงเรียนฝึกหัดครูได้ดำเนินการจัดการศึกษามาเรื่อยๆ เพื่อผลิตครูสำหรับการศึกษาภาคบังคับและขยายเพิ่มในสายวิชาชีพ นอกเหนือจากกสิกรรม คือ วิชาการเรือนและวิชาการช่างสตรี (อาชีพศึกษา) พ.ศ.2446 ตั้งโรงเรียนฝึกหัดครูขึ้นที่โรงเรียนบ้านสมเด็จเจ้าพระยา รวมทั้งเริ่มมีการพัฒนาสถานภาพให้สูงขึ้นเป็นวิทยาลัยครู

วิทยาลัยครู (ช่วง พ.ศ.2501-2528)

ในปีพ.ศ.2483 ตั้งกองฝึกหัดครูขึ้นในกระทรวงธรรมการ ขณะนั้นอันเป็นช่วงเริ่มต้นสงครามโลกครั้งที่สอง มีโรงเรียนฝึกหัดครูเกิดขึ้นแล้วเกือบ 20 แห่ง ทั้งในกรุงเทพและต่างจังหวัดซึ่ง

ส่วนใหญ่ได้พัฒนาต่อมาเป็นวิทยาลัยครูและสถาบันราชภัฏโดยลำดับ เช่น โรงเรียนสวนสุนันทา (มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา) โรงเรียนฝึกหัดครูประถมพระนคร (มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร) โรงเรียนสตรีเพชรบุรีวิทยาลัยการณ (มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต) โรงเรียนฝึกหัดครูจันเกษม (มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม) และในต่างจังหวัด เช่นที่ ลพบุรี (มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี) นครสวรรค์ (มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์) อุตรธานี (มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี) เชียงใหม่ (มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่) สงขลา (มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา) เพชรบุรี (มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี) มหาสารคาม (มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม) พิษณุโลก (มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม) ยะลา (มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา) นครปฐม (มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม) ฉะเชิงเทรา (มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์)

พ.ศ.2501 โรงเรียนฝึกหัดครู 9 แห่ง ได้รับการยกฐานะขึ้นเป็นวิทยาลัยครู ได้แก่ วิทยาลัยครูเทพสตรี วิทยาลัยครูสวนสุนันทา วิทยาลัยครูบ้านสมเด็จเจ้าพระยา วิทยาลัยครูจันเกษม วิทยาลัยครูนครราชสีมา วิทยาลัยครูพิบูลสงคราม วิทยาลัยครูสงขลา วิทยาลัยครูสวนดุสิต และวิทยาลัยครูมหาสารคาม ภายในไม่กี่ปีหลังจากนั้นก็ทยอยกันยกฐานะเป็นวิทยาลัยครูทั้งหมด

พ.ศ.2514 ในช่วงแห่งการเรียกร้องสิทธิและโอกาสทางการศึกษาและการแสดงพลังทางการเมืองของนักศึกษาวิทยาลัยครูตั้งขึ้นอีกนับสิบแห่ง เช่น วิทยาลัยครูสกลนคร วิทยาลัยครูภูเก็ วิทยาลัยครูลำปาง วิทยาลัยครูบุรีรัมย์ วิทยาลัยครูรำไพพรรณี (จันทบุรี) วิทยาลัยครูสุรินทร์ วิทยาลัยครูสุราษฎร์ธานี วิทยาลัยครูเลย วิทยาลัยครูกำแพงเพชร วิทยาลัยครูเชียงราย และวิทยาลัยครูกาญจนบุรี

พ.ศ.2517 วิทยาลัยครู 17 แห่ง ได้รับอนุมัติให้สอนในระดับปริญญาตรีได้ตามกระแ การเรียกร้องความเท่าเทียมกันทางการศึกษาซึ่งสะท้อนให้เห็นทั่วไปในขณะนั้น ไม่ว่าจะเป็นกรณีสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าที่ยกฐานะขึ้นจากวิทยาลัยเทคนิค หรือมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ยกฐานะขึ้นจากวิทยาลัยวิชาการศึกษา จากนั้นไม่นานวิทยาลัยครูก็ยกฐานะไปเปิดสอนระดับปริญญาตรีทั้งหมด

พ.ศ.2527 ภาพการณ์ผลิตครูเกินความต้องการบวกกับกระแสดความต้องการโอกาส การศึกษาระดับอุดมศึกษาในท้องถิ่นต่างๆ นำมาสู่การแก้ไขพระราชบัญญัติวิทยาลัยครู พ.ศ.2518 ให้วิทยาลัยครูเปิดสอนสาขาที่หลากหลายได้ โดยแยกเป็นสายครุศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และศิลปศาสตร์ (อมรวิรัช นาคทรพรพ, 2545: 52-56)

เมื่อปรับสภาพจากโรงเรียนฝึกหัดครูมาเป็นวิทยาลัยครู ภารกิจของวิทยาลัยครูได้เพิ่มจากการผลิตครูระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพการศึกษา และประกาศนียบัตรการศึกษาชั้นสูงเพียงอย่างเดียวมาเป็นการฝึกอบรมครูในลักษณะของวิชาชีพ และการสอนทางไปรษณีย์เพื่อปรับปรุงคุณภาพครูด้วย จนกระทั่ง พ.ศ.2518 ได้มีพระราชบัญญัติวิทยาลัยครูฉบับแรก เพื่อยกฐานะเป็น

สถาบันอุดมศึกษาและมีภารกิจเช่นเดียวกับมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ได้กำหนดให้วิทยาลัยครูมีภารกิจหลัก 5 ประการ คือ จัดการศึกษา การวิจัย ส่งเสริมวิชาชีพและวิทยฐานะครู บริการวิชาการแก่สังคม และ ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม บทบาทของวิทยาลัยครูจึงเปลี่ยนจากการผลิตและฝึกอบรมครูมาเป็นภารกิจ 5 ประการ และมุ่งประโยชน์ต่อชนบทและท้องถิ่น หลังจากนั้นในวันที่ 12 ตุลาคม พ.ศ.2527 ได้มีการประกาศใช้พระราชบัญญัติวิทยาลัยครูฉบับที่ 2 ให้วิทยาลัยครูสามารถจัดการศึกษาสาขาวิชาต่างๆ ได้ตามความต้องการของท้องถิ่นส่งผลให้วิทยาลัยครูมีการปรับการจัดการศึกษา คือขยายการผลิตครู ในระดับประกาศนียบัตรไปสู่การผลิตครูในระดับปริญญาตรี และขยายการเปิดสอนในสาขาอาชีพอื่นนอกจากครูในระดับอนุปริญญาตรีในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ และศิลปศาสตร์รวม 77 โปรแกรม จึงเป็นการเริ่มต้นพัฒนาไปสู่บทบาทของการเป็นสถาบันอุดมศึกษา เพื่อการพัฒนาไปสู่บทบาทของการเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างแท้จริง (พัคตรวิภา โพธิ์ศรี, 2551: 94-95)

สถาบันราชภัฏ (ช่วงปี พ.ศ.2536-2546)

พ.ศ.2536 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวพระราชทานนาม “สถาบันราชภัฏ” ให้ใช้แทนชื่อ “วิทยาลัยครู” ทั่วประเทศ พ.ศ.2538 ประกาศใช้พระราชบัญญัติสถาบันราชภัฏ พ.ศ.2538 ระบุให้สถาบันราชภัฏเป็น “สถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น” มีภารกิจด้านการสอนวิจัยได้ทุกสาขาและระดับความต้องการของท้องถิ่น (อมรวิรัช นาคทรพ, 2545: 52-56)

การเปลี่ยนสถานภาพจากวิทยาลัยครูเป็นสถาบันราชภัฏนับเป็นก้าวที่สำคัญต่อการปรับบทบาทให้เป็นสถาบันอุดมศึกษาที่สมบูรณ์ขึ้น เพราะนอกจากการจัดการศึกษาในระดับปริญญาตรีแล้วได้ขยายการจัดการศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษาและเพิ่มการจัดการศึกษาในอีก 4 สาขา คือ นิติศาสตร์ บริหารธุรกิจ การบัญชี และการจัดการเทคโนโลยี รวม 137 โปรแกรม นอกจากนี้ยังมีการปรับเปลี่ยนภารกิจเป็น 6 ด้าน คือ การจัดการศึกษา วิจัย ผลิตและส่งเสริมวิทยฐานะครู บริการวิชาการแก่สังคม ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ปรับปรุงและถ่ายทอดเทคโนโลยี นอกจากนี้ยังจัดตั้งสถาบันเพิ่มอีก 5 แห่ง เพื่อการกระจายโอกาสทางการศึกษามากขึ้น จึงมีสถาบันราชภัฏรวมทั้งสิ้น 41 แห่ง โดยยังคงยึดมั่นปรัชญามุ่งสู่การเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นเช่นเดิม และมีแนวโน้มจะปรับเปลี่ยนเป็นมหาวิทยาลัย (พัคตรวิภา โพธิ์ศรี, 2551: 94-95)

ยุคสหวิทยาลัย เป็นยุคที่วิทยาลัยครูทั่วประเทศทั้ง 36 แห่ง ได้รวมกลุ่มกันตามลักษณะทางด้านภูมิศาสตร์ โดยเป็นลักษณะของความร่วมมือซึ่งกันและกัน เพื่อให้สามารถกระทำหน้าที่ตามบทบาทของการเป็นสถาบันอุดมศึกษาที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยมีการแบ่งเป็น 8 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มล้านนา ประกอบด้วย สถาบันราชภัฏเชียงราย สถาบันราชภัฏเชียงใหม่ สถาบันราชภัฏลำปาง สถาบันราชภัฏอุตรดิตถ์

2. กลุ่มพุทธชินราช ประกอบด้วย สถาบันราชภัฏกำแพงเพชร สถาบันราชภัฏนครสวรรค์ สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม สถาบันราชภัฏเพชรบูรณ์
3. กลุ่มอีสานเหนือ ประกอบด้วย สถาบันราชภัฏมหาสารคาม สถาบันราชภัฏเลย สถาบันราชภัฏสกลนคร สถาบันราชภัฏอุดรธานี
4. กลุ่มอีสานใต้ ประกอบด้วย สถาบันราชภัฏนครราชสีมา สถาบันราชภัฏบุรีรัมย์ สถาบันราชภัฏสุรินทร์ สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี
5. กลุ่มศรีอยุธยา ประกอบด้วย สถาบันราชภัฏราชชนรินทร์ สถาบันราชภัฏเทพสตรี สถาบันราชภัฏพระนครศรีอยุธยา สถาบันราชภัฏเพชรบุรีวิทยาสงคราม สถาบันราชภัฏรำไพพรรณี
6. กลุ่มทวารวดี ประกอบด้วย สถาบันราชภัฏกาญจนบุรี สถาบันราชภัฏนครปฐม สถาบันราชภัฏเพชรบุรี สถาบันราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง
7. กลุ่มทักษิณ ประกอบด้วย สถาบันราชภัฏนครศรีธรรมราช สถาบันราชภัฏภูเก็ต สถาบันราชภัฏยะลา สถาบันราชภัฏสงขลา สถาบันราชภัฏสุราษฎร์ธานี
8. กลุ่มรัตนโกสินทร์ ประกอบด้วย สถาบันราชภัฏจันทรเกษม สถาบันราชภัฏธนบุรี สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา สถาบันราชภัฏพระนคร สถาบันราชภัฏสวนดุสิต สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา

ส่วนด้านการจัดการศึกษา ได้มีการขยายตัวเป็นอย่างมากทั้ง 3 สาขาวิชา โดยจำแนกเป็นสาขาวิชาครุศาสตร์ จำนวน 31 โปรแกรม วิทยาศาสตร์ จำนวน 33 โปรแกรม และศิลปศาสตร์ 24 โปรแกรม รวมทั้งสิ้น 88 โปรแกรมวิชา นอกจากนี้ยังมีความเคลื่อนไหวที่จะจัดการศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา แต่ด้านการกิจได้ปรับเปลี่ยนจาก 5 การกิจในยุควิทยาลัยครูเป็นการกิจ 4 ด้าน คือ จัดการศึกษา วิจัย ส่งเสริมวิทยฐานะครูและบริการ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ซึ่งก็คือการยุบรวมภารกิจด้านส่งเสริมวิทยฐานะและบริการวิชาการแก่สังคมให้เป็นบทบาทด้านเดียวกันนั่นเอง และยังคงมุ่งพัฒนาไปสู่สถาบันอุดมศึกษาที่สมบูรณ์และเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น (พักตร์วิภา โพธิ์ศรี, 2551: 94-95)

มหาวิทยาลัยราชภัฏ (ตั้งแต่ปี พ.ศ.2547 เป็นต้นมา)

การเปลี่ยนสภาพจากสถาบันราชภัฏมาสู่การเป็นมหาวิทยาลัยราชภัฏ ซึ่งประกอบด้วยมหาวิทยาลัยที่ตั้งอยู่ทั่วภูมิภาค 41 แห่ง ตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่มีผลบังคับใช้เมื่อวันที่ 15 มิถุนายน พ.ศ.2547 ทำให้มีการปรับเปลี่ยนโครงสร้างการบริหารเป็นมหาวิทยาลัยที่เป็นนิติบุคคล เพื่อให้มีความอิสระคล่องตัวสามารถตอบสนองความต้องการของประชาชนมากขึ้น และยังคงยึดมั่นปรัชญาเดิม คือ “การเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น” โดยได้ระบุภารกิจนี้ไว้อย่างชัดเจนในมาตราที่ 7 ของพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ.2547 (2547: ออนไลน์) และให้มหาวิทยาลัยมีภาระหน้าที่ตามมาตรา 8

จากข้อกำหนดดังกล่าว ส่งผลให้มหาวิทยาลัยราชภัฏนำมาเป็นแนวทางกำหนด ยุทธศาสตร์ในการดำเนินพันธกิจร่วมกับปัจจัยอื่น ส่วนด้านการจัดการศึกษานั้นมหาวิทยาลัยราชภัฏ ได้เปิดสอน สาขาวิชาครุศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และศิลปศาสตร์ทุกระดับคือ ระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี ระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต ระดับปริญญาโท และระดับปริญญาเอก โดยแยกเป็นคณะ ต่างๆ ดังนี้คือ คณะครุศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะ วิทยาการจัดการ คณะเทคโนโลยีการเกษตร คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม และบัณฑิตวิทยาลัย

2.4 การจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏเป็นมหาวิทยาลัยที่เปิดสอนในระดับอุดมศึกษา ดังนั้นจึงมีการกจิ ตามหลักการจัดการศึกษาอุดมศึกษา ตามปฏิญญาโลกว่าด้วยการอุดมศึกษาได้ประกาศหน้าที่ของ อุดมศึกษาไว้ในมาตรา 1 ดังนี้ มาตรา 1 การกจิในการให้การศึกษา ฝึกอบรมและวิจัย (สำนักงาน คณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2548) ประกอบด้วย

ก. ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพสูง และพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ เพื่อให้สามารถ ตอบสนองความต้องการดำเนินการกจิของทุกภาคของสังคม โดยจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกัน รวมทั้ง การฝึกอบรมวิชาชีพ ซึ่งประกอบด้วยความรู้และทักษะระดับสูงโดยใช้หลักสูตรและเนื้อหาที่ เหมาะสม และสอดคล้องกับความต้องการของสังคมทั้งในปัจจุบันและอนาคตอย่างต่อเนื่อง

ข. สร้างโอกาสเพื่อการศึกษาในระดับสูงและการศึกษาตลอดชีวิต โดยเปิดให้ผู้เรียนได้มี ทางเลือกสูงสุด และให้ความยืดหยุ่นในการเข้าและออกจากระบบการศึกษา ตลอดจนให้มีโอกาสใน การพัฒนาตนเองและการเคลื่อนย้ายในสังคม เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดีและเพื่อให้มีส่วนร่วมใน สังคมอย่างเข้มแข็งด้วยวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล เพื่อสร้างศักยภาพส่วนตนและเพื่อเสริมสร้างสิทธิ มนุษยชน การพัฒนาที่ยั่งยืน ประชาธิปไตยและสันติภาพภายใต้บริบทของความยุติธรรม

ค. พัฒนา สร้างสรรค์ และกระจายความรู้ผ่านการวิจัยและถ่ายทอดความเชี่ยวชาญใน สาขาที่เกี่ยวข้องให้เป็นบริการแก่ชุมชน เพื่อช่วยเหลือสังคมในการพัฒนาวัฒนธรรม สังคม และ เศรษฐกิจ ส่งเสริมและพัฒนาการวิจัยทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมทั้งการวิจัยทาง สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และนฤมิตศิลป์

ง. ช่วยสร้างความเข้าใจ ดีความ อนุรักษ์ เพิ่มพูน ส่งเสริมและเผยแพร่วัฒนธรรมเชิง ประวัติศาสตร์ทั้งระดับชาติ ภูมิภาคและนานาชาติ ในบริบทของลัทธิพหุนิยม และความหลากหลาย ทางวัฒนธรรม

จ. ช่วยปกป้องและเพิ่มพูนคุณค่าของสังคม โดยฝึกฝนเยาวชนเรื่องค่านิยมต่างๆ ซึ่งเป็น พื้นฐานของชุมชน ประชาธิปไตย และเสนอมุมมองเชิงวิพากษ์และเป็นกลาง เพื่อช่วยในการถก ประเด็นทางเลือกเชิงยุทธศาสตร์ และเพื่อเสริมสร้างมุมมองเชิงมนุษยธรรม

ฉ. เอื้อประโยชน์ต่อการพัฒนาและปรับปรุงการศึกษาทุกระดับ รวมถึงการฝึกอบรมครู

นอกจากนี้ สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2548) ได้กล่าวถึงภารกิจของ อุดมศึกษาว่าประกอบด้วย 4 ภารกิจ คือ ด้านการสอน ด้านการวิจัย ด้านการบริการวิชาการแก่สังคม และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และได้กล่าวถึงแนวทางในการดำเนินภารกิจเพื่อให้สอดคล้องกับ การเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบันไว้ดังนี้

ด้านการสอน

1. จะต้องปรับให้มีพลวัตและความหลากหลายมากขึ้นในอนาคต ทั้งในเชิงวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย
2. กิจกรรมการศึกษาต่อเนื่อง และเครือข่ายการเรียนรู้ในการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร ต่างๆ ระหว่างสถาบันอุดมศึกษากับประชาชนต้องได้รับการพัฒนาและทวีความสำคัญ
3. เงื่อนไขการได้รับโอกาสทางการศึกษาต้องปรับปรุงให้สอดคล้องกับสภาพทาง เศรษฐกิจสังคมของกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย
4. การพัฒนากำลังคนระดับปริญญาตรีและบัณฑิตศึกษาทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตลอดจนสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์บางสาขาจำเป็นต้องขยายตัวอย่างต่อเนื่อง ให้ทันต่อความ ต้องการของระบบเศรษฐกิจของประเทศ
5. รูปแบบหลักสูตรใหม่ๆ ควรได้รับการพัฒนามากยิ่งขึ้น เพื่อสนองวัตถุประสงค์ และ กลุ่มเป้าหมายเฉพาะ
6. สาระการเรียนการสอนต้องเน้นการให้การศึกษาพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ การคิดและ ใช้เหตุผลทางวิทยาศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ การวิพากษ์วิจารณ์ ตลอดจนเน้นทักษะที่จำเป็นต่อ การดำรงชีวิตในโลกสมัยใหม่ เช่น ทักษะในด้านการแสวงหาความรู้ ทักษะด้านภาษาและ การสื่อสาร ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะด้านการจัดการ เป็นต้น

ด้านการวิจัย

1. ภารกิจด้านการวิจัยต้องมุ่งเน้นความเป็นเลิศและความสอดคล้องกับการพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมได้ โดยมีการพัฒนาองค์การวิจัยเพื่อความเป็นเลิศเฉพาะทางและกำลังคนด้าน การวิจัยขึ้นรองรับอย่างพอเพียง
2. ต้องทำทั้งการวิจัยพื้นฐาน เพื่อรองรับความสามารถในการพึ่งตนเองของประเทศใน ระยะยาว และการวิจัยประยุกต์เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม การวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อ สร้างสมทรัพย์สินทางปัญญาและอุตสาหกรรมสมัยใหม่ และการวิจัยเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการใช้ ทรัพยากรและการฟื้นฟูอนุรักษ์สภาพแวดล้อม เป็นต้น
3. ขยายบทบาทด้านการวิจัยเชิงนโยบายเพื่อศึกษาผลกระทบของการพัฒนา และชี้แนะ รูปแบบที่เหมาะสมในการพัฒนาด้านต่างๆ ที่จะเอื้อประโยชน์สูงสุดต่อเศรษฐกิจสังคม และสภาพ แวดล้อม

4. ควรมีบูรณาการการสอน การวิจัย และการบริการวิชาการ ทั้งในเชิงเป้าหมาย และการดำเนินงาน เพื่อสร้างเสริมประสิทธิภาพและความสามารถในการตอบสนองความต้องการภายนอกของภารกิจแต่ละด้านอีกทั้งเพิ่มความตระหนักด้านทรัพย์สินทางปัญญาในชุมชนอุดมศึกษา

ด้านการบริการวิชาการแก่สังคม

1. ควรมีเป้าหมายสำคัญเพื่อพัฒนาสภาพสังคมสารสนเทศและสังคมแห่งการเรียนรู้ที่จะเป็นฐานที่แข็งแกร่งของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และการป้องกันแก้ไขปัญหาสังคมต่างๆ

2. องค์กรบริการวิชาการในรูปแบบใหม่ๆ ควรได้รับการพัฒนาขึ้น เช่น องค์กรการศึกษาต่อเนื่อง องค์กรบริการสารสนเทศ อุทยานวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

3. งานบริการวิชาการในระยะยาวควรเป็นกิจกรรมที่สามารถเลี้ยงตนเองหรือเป็นแหล่งรายได้เพิ่มเติมของสถาบัน นอกจากนี้ กิจกรรมบริการวิชาการบางประเภทยังอาจมีการร่วมลงทุนและดำเนินการกับภาคเอกชนของไทยและต่างประเทศมากขึ้นในอนาคต

4. ควรมีการพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถาบันอุดมศึกษากับองค์กรต่างๆ ภายนอกในการดำเนินการให้บริการวิชาการรูปแบบต่างๆ แก่หน่วยงานและประชาชน รวมถึงความร่วมมือกับองค์กรวิชาชีพต่างๆ และองค์กรต่างประเทศ

ด้านการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

1. ภารกิจด้านการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมควรมีขอบเขตที่กว้างขวางขึ้น โดยไม่จำกัดอยู่เฉพาะการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมไทยเท่านั้น แต่รวมถึงการศึกษาให้เข้าใจความเป็นไทยอย่างถ่องแท้และการพัฒนาคุณลักษณะใหม่ที่ต้องการ เพื่อนำไปสู่การอยู่ร่วมในประชาคมนานาชาติ อย่างมีเอกลักษณ์และศักดิ์ศรี

2. ควรมุ่งเสริมสร้างคุณลักษณะทางวัฒนธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ให้เกิดขึ้นแก่บุคคล องค์กร และสังคม รวมถึงการสร้างบรรยากาศทางวัฒนธรรมในสถาบันอุดมศึกษาให้เป็นต้นแบบ แก่นักศึกษา อาจารย์ และบุคคลภายนอก

3. ควรผสมผสานงานทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมนักศึกษา ตลอดจนการจัดสภาพแวดล้อมต่างๆ ในสถาบัน

4. องค์กรทางศิลปวัฒนธรรมควรมีรูปแบบและโครงสร้างที่หลากหลายขึ้น และมีทรัพยากรพอเพียงทั้งในแง่กำลังคนเงินทุน และความร่วมมือกับหน่วยงานภายในและภายนอกสถาบัน

2.5 ยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏ

สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณ บดินทรเทพยวรางกูร รัชกาลที่ 10 ทรงมอบพระบรมราโชบายด้านการศึกษา ให้แนวนามมหาวิทยาลัยราชภัฏให้ทำงานให้เข้าเป้าในการยกระดับการศึกษา และพัฒนาท้องถิ่นในท้องถิ่นตนเอง (ปรับยุทธศาสตร์ “ราชภัฏ” สู่การพัฒนาท้องถิ่น, 2560: 15) พระองค์ทรงให้ความสำคัญกับการศึกษา และทรงมุ่งหมายให้การศึกษาสร้างคนไทยให้มี

คุณลักษณะ 4 ประการ ได้แก่ มีทัศนคติที่ดีและถูกต้อง มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคงเข้มแข็ง มีอาชีพ มีงานทำ และเป็นพลเมืองดีมีระเบียบวินัย อันเป็นส่วนสำคัญในการสร้างความมั่นคงให้กับประเทศ ในการนี้เพื่อเป็นการสนองพระบรมราโชบาย ทางกลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏทั้ง 38 แห่งจึงได้ร่วมกันจัดทำ ยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏ ระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) โดยมีวิสัยทัศน์ร่วมกันคือ มหาวิทยาลัยราชภัฏเป็นสถาบันที่ผลิตบัณฑิตที่มีอัตลักษณ์ มีคุณภาพ มีสมรรถนะ และเป็นสถาบันหลักที่บูรณาการองค์ความรู้สู่นวัตกรรมในการพัฒนาท้องถิ่น เพื่อสร้างความมั่นคงให้กับประเทศ ประกอบด้วย 5 พันธกิจ (ยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น : ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) (ฉบับปรับปรุง 11 ตุลาคม 2561), 2562) คือ

1. ผลิตบัณฑิตให้มีคุณภาพ มีทัศนคติที่ดี เป็นพลเมืองดีในสังคม และมีสมรรถนะตามความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต
2. วิจัยสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมที่มีคุณภาพและได้มาตรฐานเป็นที่ยอมรับมุ่งเน้นการบูรณาการเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเป็นรูปธรรม
3. พัฒนาท้องถิ่นตามศักยภาพ สภาพปัญหาและความต้องการที่แท้จริงของชุมชนโดยการถ่ายทอดองค์ความรู้ เทคโนโลยี และน้อมนำแนวพระราชดำริสู่การปฏิบัติ
4. สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับทุกภาคส่วนเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น และเสริมสร้างความเข้มแข็งของผู้นำชุมชนให้มีคุณธรรมและความสามารถในการบริหารงานเพื่อประโยชน์ส่วนรวม
5. บริหารจัดการทรัพยากรภายในมหาวิทยาลัยอย่างมีประสิทธิภาพด้วยหลักธรรมาภิบาล พร้อมรองรับบริบทการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

เพื่อให้การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอยู่บนฐานความรู้ ความเข้าใจร่วมกัน ตามวิสัยทัศน์ และพันธกิจข้างต้น นำไปสู่ทั้ง 4 ยุทธศาสตร์ในทุกมหาวิทยาลัยราชภัฏทั้ง 38 แห่งที่ประกอบด้วย 6 กลุ่มในการมุ่งพัฒนาตามสภาพปัญหา และความต้องการที่แท้จริงของชุมชน ตามพื้นที่บริการที่แต่ละมหาวิทยาลัยรับผิดชอบ ดังนี้

กลุ่มภาคเหนือ

1. มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
2. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
3. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
4. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
5. มหาวิทยาลัยราชภัฏพิจิตรสงคราม
6. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
7. มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
8. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

กลุ่มภาคใต้

1. มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
2. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
3. มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต
4. มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
5. มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

กลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

1. มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
2. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
3. มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
4. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
5. มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
6. มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
7. มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
8. มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
9. มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
10. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
11. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

กลุ่มภาคตะวันตก

1. มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
2. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
3. มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง
4. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

กลุ่มภาคกลาง

1. มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
2. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
3. มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์
4. มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
5. มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

กลุ่มกรุงเทพมหานคร (รัตนโกสินทร์)

1. มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

2. มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
3. มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
4. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
5. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

โดยภายใต้แต่ละยุทธศาสตร์ประกอบไปด้วยยุทธศาสตร์ ตัวชี้วัด โครงการหลัก คำสำคัญ หลักการและแนวทางการดำเนินการ และคำอธิบายตัวชี้วัด (ยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น : ระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) (ฉบับปรับปรุง 11 ตุลาคม 2561), 2562) ดังนี้

1. การพัฒนาท้องถิ่น

เป้าหมาย

1. ด้านเศรษฐกิจ
2. ด้านสังคม
3. ด้านสิ่งแวดล้อม
4. ด้านการศึกษา

กลยุทธ์

1. สร้างและพัฒนาความร่วมมือกับผู้ว่าราชการจังหวัดในการวางแผนพัฒนาเชิงพื้นที่ และดำเนินโครงการตามพันธกิจและศักยภาพของมหาวิทยาลัยโดยกำหนดเป้าหมายเชิงปริมาณ และคุณภาพ รวมถึงกำหนดเวลา (Timeline) ในการดำเนินการทุกขั้นตอนอย่างเป็นรูปธรรม (ระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว) ทั้งนี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากผู้ว่าราชการจังหวัดด้วย

2. บูรณาการความร่วมมือในมหาวิทยาลัยและภายนอกมหาวิทยาลัย (ภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม) ในการดำเนินโครงการพัฒนาให้บรรลุตามเป้าหมายอย่างมีนัยสำคัญ

3. บูรณาการการจัดการเรียนการสอน การวิจัยของนักศึกษา และอาจารย์กับการพัฒนาท้องถิ่น

2. การผลิตและพัฒนาครู

เป้าหมาย

1. บัณฑิตครูมหาวิทยาลัยราชภัฏมีอัตลักษณ์ และสมรรถนะเป็นเลิศ เป้าที่ต้องการของผู้ใช้บัณฑิต
2. บัณฑิตครูของมหาวิทยาลัยราชภัฏสมบูรณ์ด้วยคุณลักษณะ 4 และถ่ายทอด/บ่มเพาะให้ศิษย์แต่ละช่วงวัย
3. บัณฑิตครูมหาวิทยาลัยราชภัฏที่เข้าสู่วิชาชีพได้รับการเสริมสมรรถนะเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลง

กลยุทธ์

1. ปรับปรุงหลักสูตรครุศาสตร์ หลักสูตรศึกษาศาสตร์ และกระบวนการผลิตให้มีสมรรถนะเป็นเลิศ เป็นที่ยอมรับด้วย School Integrated Learning และสอดคล้องกับความต้องการของประเทศ

2. พัฒนาสมรรถนะครูของครูให้มีความเป็นมืออาชีพ

3. บ่มเพาะนักศึกษาครุศาสตร์ นักศึกษาศึกษาศาสตร์ให้มีสมรรถนะตามมาตรฐานวิชาชีพพร้อมด้วยจิตวิญญาณความเป็นครูและคุณลักษณะ 4 ประการคือ 1) มีทัศนคติที่ดีและถูกต้อง 2) มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคงเข้มแข็ง 3) มีงานทำ มีอาชีพ 4) เป็นพลเมืองดี มีระเบียบวินัย

4. จัดทำแผนการดำเนินงานตามข้อ 1-3 โดยกำหนดเป้าหมายเชิงปริมาณและคุณภาพรวมถึงขั้นตอนและระยะเวลา (Timeline) ในการปฏิบัติงาน ทั้งระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว เพื่อให้สามารถบรรลุเป้าหมายได้อย่างเป็นรูปธรรม

3. ยกระดับคุณภาพการศึกษา

เป้าหมาย

1. มหาวิทยาลัยราชภัฏมีความเป็นเลิศในการสร้างความมั่นคงให้กับประเทศ ด้วยการบูรณาการองค์ความรู้สู่นวัตกรรม เพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่

2. ยกระดับคุณภาพบัณฑิตให้เป็นที่ต้องการของผู้ใช้บัณฑิต ด้วยอัตลักษณ์ด้านสมรรถนะและคุณลักษณะ 4 พร้อมรองรับบริบทที่เปลี่ยนแปลง

3. อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษาทุกสาขาวิชาเป็นมืออาชีพ มีสมรรถนะ เป็นที่ยอมรับในระดับชาติและนานาชาติ

กลยุทธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1. ปรับปรุงหลักสูตรเดิมให้ทันสมัยและพัฒนาหลักสูตรใหม่ในรูปแบบสหวิทยาการที่ตอบสนองการพัฒนาท้องถิ่นและสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาประเทศ

2. พัฒนาศักยภาพผู้สอนให้เป็นมืออาชีพ

3. พัฒนาห้องปฏิบัติการ อุปกรณ์การเรียนรู้เพื่อสนับสนุนการผลิตบัณฑิต

4. ปรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้บูรณาการกับการทำงานและเสริมสร้างทักษะและจิตสำนึก ในการพัฒนาท้องถิ่น

5. ผลิตบัณฑิตได้ตามต้องการของผู้ใช้บัณฑิต ทั้งด้านสมรรถนะวิชาชีพ ทักษะบัณฑิตศตวรรษที่ 21 และคุณลักษณะ 4 ประการคือ (1) มีทัศนคติที่ดีและถูกต้อง (2) มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคงเข้มแข็ง (3) มีงานทำ มีอาชีพ และ (4) เป็นพลเมืองดี มีระเบียบวินัย

6. จัดทำแผนพัฒนาเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาในลักษณะการ Reprofile อย่างเป็นรูปธรรม โดยกำหนดเป้าหมายเชิงปริมาณและคุณภาพ รวมถึงระยะเวลาและขั้นตอนการดำเนินการ (Timeline) ในการปฏิบัติอย่างชัดเจน

4. พัฒนาระบบบริหารจัดการ

เป้าหมาย

1. มหาวิทยาลัยราชภัฏ ได้รับการยอมรับระดับชาติ และนานาชาติด้านการเป็นสถาบันการศึกษาเพื่อท้องถิ่นที่สร้างความมั่นคงให้กับประเทศ
2. มหาวิทยาลัยราชภัฏ มีระบบบริหารที่มีประสิทธิภาพ และคล่องตัวมุ่งเน้นการสร้างธรรมาภิบาล ความพร้อม และความสามารถปรับตัวอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลกับสถานะมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐ

กลยุทธ์

1. ส่งเสริมบุคลากรที่เป็นคนดีและคนเก่งให้พัฒนาและแสดงออกถึงความรู้ความสามารถ และศักยภาพในการพัฒนามหาวิทยาลัยและท้องถิ่นอย่างเต็มที่
2. เพิ่มบทบาทการเป็นมหาวิทยาลัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นโดยให้ความสำคัญกับการบูรณาการการเรียนการสอนกับการพัฒนาท้องถิ่น และการสร้างผลประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา
3. สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับองค์กรภายในและต่างประเทศเพื่อเสริมสร้างประสิทธิผลตามวิสัยทัศน์และพันธกิจของมหาวิทยาลัยราชภัฏ
4. ปรับปรุงพัฒนาระบบบริหารจัดการโดยเฉพาะฐานข้อมูลงบประมาณ และบุคลากรให้ทันสมัย รวดเร็ว มีประสิทธิภาพ โปร่งใส และมีธรรมาภิบาล

โดยการนี้มหาวิทยาลัยราชภัฏทั้ง 38 แห่ง ได้น้อมนำพระบรมราโชบายด้านการศึกษา ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ในการให้การศึกษาสร้างผู้เรียนให้สมบูรณ์ พร้อมด้วยคุณลักษณะ 4 ประการ ได้แก่ มีทัศนคติที่ดีและถูกต้อง มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคงเข้มแข็ง มีอาชีพมีงานทำ และเป็นพลเมืองดีมีระเบียบวินัย สู่การปฏิบัติ โดยได้อบรมเชิงปฏิบัติการโครงการวิศวกรสังคม ให้แก่กลุ่มผู้นำนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ เพื่อให้ผู้นำนักศึกษาและอาจารย์ที่เกี่ยวข้อง ได้นำไปขยายผลในมหาวิทยาลัยราชภัฏของตน

การสร้างนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏให้เป็นวิศวกรสังคม คือ การประสานประโยชน์ความร่วมมือทุกภาคส่วนเพื่อสนับสนุนกิจกรรมพัฒนาชุมชนท้องถิ่นโดยนักศึกษา ซึ่งนอกจากจะสอดคล้องกับหน้าที่ในการเป็นมหาวิทยาลัยเพื่อท้องถิ่น ตามพระราชบัญญัติจัดตั้งมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 แล้ว ยังเป็นการแสดงพลังนักศึกษาอย่างสร้างสรรค์เพื่อสังคม ทั้งนี้ ทักษะวิศวกรสังคมนั้นประกอบด้วย 4 ทักษะ (อว.ชู"วิศวกรสังคม"ทำงานในชุมชนได้ทุกมิติ, 2563)

คือ 1) ทักษะการคิดวิเคราะห์ เชิงเหตุ-ผล เห็นปัญหาเป็นสิ่งที่ท้าทาย 2) ทักษะในการสื่อสาร สื่อสารองค์ความรู้เพื่อการแก้ปัญหา 3) ทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยปราศจากข้อขัดแย้ง และ 4) ทักษะการสร้างนวัตกรรมเพื่อสังคม และวิศวกรสังคมร่วมกับที่ปรีกษามหาวิทยาลัยและชุมชนยกระดับผลิตภัณฑ์ชุมชนทุกมิติแก้ปัญหา

ตอนที่ 3 ความรับผิดชอบต่อสังคม

3.1 ความหมายของความรับผิดชอบต่อสังคม

ความรับผิดชอบต่อสังคม (Social responsibility) มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน ดังนี้ กู๊ด (Good, 1973) อธิบายว่า ความรับผิดชอบต่อสังคมนั้นหมายถึง คุณธรรมซึ่งเป็นความคิดรวบยอดในความรู้สึกรับผิดชอบชั่วดี อันเป็นเครื่องเหนี่ยวรั้งควบคุมความประพฤติที่แสดงออกเพื่อสนองความปรารถนา ความสามารถมองเห็นว่าอะไรเป็นสิ่งที่พึงปรารถนาของคนกลุ่มใหญ่ และพร้อมที่จะแสดงเมื่อมีเหตุการณ์หรือสิ่งแวดลอมมากระตุ้น

กมลรัตน์ ทวีชาติวิทยากุล (2531) กล่าวว่า ความรับผิดชอบต่อสังคมของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีนั้นเป็นการปฏิบัติหน้าที่ของตนในฐานะสมาชิกที่ดีของครอบครัว มหาวิทยาลัย และสังคม

จุฑามณี นิลผาย (2550: 9) ให้ความหมายของความรับผิดชอบต่อสังคม หมายถึง คุณลักษณะของบุคคลที่แสดงออกในลักษณะของการมีความตั้งใจ ความพยายาม ความเอาใจใส่ ในการปฏิบัติตามหน้าที่ตามระเบียบ ของสังคม มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆ ของสังคม บำเพ็ญประโยชน์ สร้างสรรค์ความเจริญให้สังคมอย่างเต็มความสามารถ ดูแลรักษาสমบัติของส่วนรวม สอดส่องพฤติกรรมของบุคคลที่จะเป็นภัยต่อสังคม งดเว้นการกระทำที่เป็นผลเสียต่อสังคม งดเว้นการกระทำที่เป็นผลเสียต่อสังคม ให้ความช่วยเหลือในด้านต่างๆ แก่คนในสังคมตามความสามารถ อนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ป้องกัน พัฒนา และแก้ปัญหาของสังคม ปฏิบัติตามกฎหมายระเบียบของสังคมและกฎหมายของบ้านเมือง

วายุ กาญจนศร (2551: 4) ให้ความหมายของความรับผิดชอบต่อสังคมนั้นหมายถึง พฤติกรรมที่แสดงต่อสถานการณ์ หรือกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องในสังคมที่ตนดำรงอยู่ หรือที่มีโอกาส เข้าไปเกี่ยวข้องด้วยการปฏิบัติหน้าที่ของตนในฐานะสมาชิกที่ดี

สาวตรี แสงศิลป์ (2551: 5) อธิบายว่า ความรับผิดชอบต่อสังคมคือ พฤติกรรมการสร้างสรรค์ความเจริญก้าวหน้าให้แก่ชุมชนในสังคม ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่างๆ ในสังคม ด้วยความเต็มใจ ช่วยดูแลภัยอันตรายที่เกิดขึ้นในสังคม ให้ความช่วยเหลือสังคมอย่างเต็มความรู้ความสามารถที่มีอยู่ ช่วยอนุรักษ์และปกป้องสาธารณสมบัติและสิ่งแวดล้อมของชุมชนในสังคม โดยรวม ประพฤติตนตามกฎหมาย ไม่เอาเปรียบส่วนรวม รวมทั้งช่วยกันปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่อง และพัฒนาให้ชุมชนในสังคมเป็นสังคมที่เข้มแข็งและสงบสุข

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ความรับผิดชอบต่อสังคม หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเองต่อส่วนรวม ด้วยการปฏิบัติหน้าที่ของตนในฐานะสมาชิกที่ดีของสังคม

3 องค์ประกอบของความรับผิดชอบต่อสังคม

ความรับผิดชอบแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ ความรับผิดชอบต่อตนเอง และความรับผิดชอบต่อสังคม (กรมวิชาการ, 2542) โดยอธิบายไว้ดังนี้

1. ความรับผิดชอบต่อตนเอง ประกอบด้วย
 - 1.1 การขจัดปัญหาทุกชนิดที่ทำให้ตนเองเป็นทุกข์
 - 1.2 การรู้จักหน้าที่ของตนและปฏิบัติหน้าที่การงานของตนเอง
2. ความรับผิดชอบต่อสังคม ประกอบด้วย
 - 2.1 ความรับผิดชอบต่อบุคคลที่เกี่ยวข้อง (เพื่อน)
 - 2.2 ความรับผิดชอบต่อครอบครัว
 - 2.3 ความรับผิดชอบต่อโรงเรียน
 - 2.4 ความรับผิดชอบต่อชุมชน
 - 2.5 ความรับผิดชอบต่อประเทศชาติ

ความรับผิดชอบต่อสังคม คือ การรู้จักฐานะหน้าที่ความรับผิดชอบต่อสังคม ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ (กมลชนก วาฬ, 2550: 4-5 ; จริญญา เลาประโดน, 2545 ; ดุสิต อุทิศพงษ์, 2547 ; สุวิมล ว่องวานิช, 2546) ดังนี้

1. ความรับผิดชอบต่อครอบครัว หมายถึง พฤติกรรมของนักศึกษาที่แสดงการปฏิบัติหน้าที่ของตนในฐานะสมาชิกที่ดีของครอบครัว ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบย่อย ได้แก่
 - 1.1 ปฏิบัติตนต่อผู้ปกครองหรือสมาชิกในครอบครัวอย่างเหมาะสม เคารพ เชื่อฟังคำสั่งสอนของผู้ปกครอง
 - 1.2 ช่วยเหลือภาระงานของครอบครัวตามความสามารถและโอกาส
 - 1.3 มีส่วนร่วมในกิจกรรมของครอบครัว
2. ความรับผิดชอบต่อเพื่อน หมายถึง พฤติกรรมของนักศึกษาที่แสดงออกต่อเพื่อน ด้วยการปฏิบัติหน้าที่ของตนในฐานะสมาชิกที่ดีในกลุ่มเพื่อน ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบย่อย ได้แก่
 - 2.1 การกระทำหรือพฤติกรรมช่วยเหลือเพื่อน
 - 2.2 จริ่งใจต่อเพื่อน
 - 2.3 ให้เกียรติและเคารพสิทธิของเพื่อน
3. ความรับผิดชอบต่อสถานศึกษา หมายถึง พฤติกรรมของนักศึกษาที่แสดงออกในสถานศึกษาด้วยการปฏิบัติหน้าที่ของตนในฐานะนักศึกษาที่ดี ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบย่อย ได้แก่

3.1 รักษาหรือสร้างชื่อเสียงให้สถานศึกษา

3.2 รักษาสมบัติส่วนรวมของสถานศึกษา

3.3 ร่วมกิจกรรมที่สถานศึกษาจัดขึ้น

4. ความรับผิดชอบต่อชุมชน หมายถึง พฤติกรรมของนักศึกษาที่แสดงออกต่อชุมชน ด้วยการปฏิบัติหน้าที่ของตนในฐานะสมาชิกที่ดีของชุมชน ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบย่อย ได้แก่

4.1 ช่วยเหลือสมาชิกในชุมชน

4.2 รักษาสมบัติในชุมชน

4.3 เข้าร่วมกิจกรรมในชุมชน

4.4 เคารพปฏิบัติตามกฎระเบียบของชุมชน

5. ความรับผิดชอบต่อประเทศชาติ หมายถึง พฤติกรรมของนักศึกษาที่แสดงออกต่อประเทศชาติด้วยการปฏิบัติหน้าที่ของตนในฐานะพลเมืองที่ดี ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบย่อย ได้แก่

5.1 รักษาหรือปฏิบัติตามกฎหมาย

5.2 ประพฤติตนเป็นพลเมืองดี

สรุปได้ว่า ความรับผิดชอบต่อสังคมนั้นประกอบด้วย 5 องค์ประกอบคือ ความรับผิดชอบ ต่อครอบครัว ความรับผิดชอบต่อเพื่อน ความรับผิดชอบต่อสถานศึกษา ความรับผิดชอบต่อชุมชน และความรับผิดชอบต่อประเทศชาติ

3.3 การพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษา

ความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นประสบการณ์ทางสังคมที่ได้รับจากการอบรมเลี้ยงดูของ พ่อแม่ และจากสภาพแวดล้อมทางสังคมของแต่ละคน ซึ่งนักจิตวิทยาแต่ละท่านก็มีทัศนะที่ต่างกัน เช่น ฟรอยด์ (Freud) เห็นว่า การที่บุคคลจะมีความรับผิดชอบต่อสังคมนั้นต้องผ่านกระบวนการ ขัดเกลาร่างแรงกระตุ้นทางสังคม และแรงขับของซูเปอร์อีโก้ ส่วนทฤษฎีการเรียนรู้เห็นว่าพฤติกรรม ความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นผลผลิตของตัวแบบ เงื่อนไขของการฝึกการรู้จักแยกแยะ และรางวัลสำหรับการเสียสละของตนเอง นอกจากนี้ประสบการณ์ที่ได้รับจากการศึกษาก็มี อิทธิพลต่อการพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคมของแต่ละบุคคลนอกเหนือจากการอบรมเลี้ยงดูของ ครอบครัว ซึ่งในการพัฒนาจิตสำนึกของความรับผิดชอบต่อสังคมนั้นจะต้องได้รับการพัฒนามาตั้งแต่ ในวัยเด็กกระทั่งวัยรุ่น (กมลรัตน์ ทวีชาติวิทยากุล, 2531)

สำหรับ แซนฟอร์ด (Sanford, 1971 อ้างถึงใน จันทร์จิรา มูลเมือง, 2535) เห็นว่าการที่จะช่วยให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อสังคมเพิ่มสูงขึ้น มหาวิทยาลัยต้องการทฤษฎีที่ชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาจิตสำนึกของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาเช่นนี้ พัฒนาได้อย่างไรในขณะที่ตัวนักศึกษา

เจริญเติบโตขึ้นในรั้วมหาวิทยาลัยจึงเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคมของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ไว้ดังนี้

เด็กไม่สามารถพัฒนาได้ถ้าหากขาดการปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นโดยเฉพาะอย่างยิ่งกับ ครอบครัว ซึ่งเป็นช่วงที่เขาได้พัฒนาความใกล้ชิดกับครอบครัวในการสนับสนุนความใกล้ชิดเหล่านี้ เขาต้องทำตามกฎเกณฑ์ของครอบครัว และมีความแตกต่างให้น้อยที่สุดกับกลุ่มที่เขาอยู่ต้องรักผู้อื่น เหมือนอย่างที่คุณอื่นรักเขา ต้องมีบุคลิกภาพให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมทางสังคมของเขาที่มีต่อ บุคคลอื่น จะต้องใกล้เคียงกับหน้าที่ของตนเอง ความล้มเหลวที่เห็นชัดเจนในความรับผิดชอบต่อสังคม เช่น ความเห็นแก่ตัวอย่างชัดเจน หรือการค้นหาตัวเองด้วยความก้าวร้าวมักนำไปสู่ความล้มเหลว หรือ ทำให้ความใกล้ชิด และความสัมพันธ์ทางสังคมบิดเบือนไป

ในปี ค.ศ.1960 แชนฟอร์ด ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับสิ่งที่ประชาชนที่ดีควรกระทำหรือ การแสดงออกถึงความเห็นด้วยการคงอยู่ของขนบธรรมเนียม พบว่าเมื่อให้นักศึกษาตอบ แบบสอบถาม นักศึกษาชั้นปีที่ 4 กลับได้คะแนนต่ำกว่าตอนที่ตนเองอยู่ชั้นปีที่ 1 การตีความหมายของ การเปลี่ยนแปลงเช่นนี้ อาจกล่าวได้ว่า ไม่ใช่ด้วยจิตสำนึกต่อสังคมที่ลดลง แต่เป็นเหมือนความไม่ ลงรอยกันของประสบการณ์ที่ได้รับนั้นขยายตัวมากขึ้น หรือก่อให้เกิดพฤติกรรมของความเห็นแก่ตัว แต่ยังไม่สามารถที่จะสรุปได้ว่าสิ่งเหล่านี้จะนำไปสู่การละเลยต่อความรับผิดชอบต่อสังคม หรือไม่ตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ซึ่งเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น

การพิจารณาภาวะที่เพิ่มขึ้นเกี่ยวกับกิจกรรมทางสังคมนั้นไม่สามารถที่จะเกิดขึ้นโดย ง่ายเพียงให้ การศึกษาต่อพลเมืองเท่านั้น ถึงแม้แนวทางในการปกครองสามารถปลูกเจตนาที่ อาจนำนักศึกษาไปสู่ ความเกี่ยวข้องที่ยิ่งใหญ่ในความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างเต็มทีนั้น มหาวิทยาลัยไม่ควรเพียงเน้น วิชาการเท่านั้น หากควรเน้นในเรื่องคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมด้วย

การเปลี่ยนแปลงค่านิยมเดิมที่ติดตัวนักศึกษามาจากสังคมในโรงเรียนมัธยม จะช่วยให้ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ปรับตัวเข้ากับค่านิยมของสังคมใหม่ได้ อย่างน้อยที่สุดการเลียนแบบค่านิยม วัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยจะช่วยให้ลดการต่อต้านวิถีความรับผิดชอบต่อสังคมได้บ้าง (ดุสิต อุทิศ พงษ์, 2547: 17)

มหาวิทยาลัยจึงควรจะช่วยให้นักศึกษาได้มีการพัฒนาในเรื่องของความรับผิดชอบต่อ สังคม การสั่งสมความรับผิดชอบต่อสังคมจนเป็นบุคลิกภาพมีความจำเป็นต้องผ่านการใช้สติปัญญา ด้วย จึงจะประสบความสำเร็จในรั้วมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยควรสนับสนุนให้นักศึกษารับผิดชอบ ต่อสังคม โดยทำความเข้าใจในธรรมชาติของวัยรุ่นตอนปลาย การพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคมของ นักศึกษาจะได้รับการเรียนรู้ผ่านสังคมมหาวิทยาลัย ในการเรียนรู้และตระหนักถึงกฎเกณฑ์ทางสังคม ที่พึงประสงค์ ที่จะทำให้นักศึกษาเกิดประสบการณ์ที่ดี และมองเห็นโอกาสในการทำประโยชน์ให้ กับสังคม

ดังนั้นการพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษาจึงเป็นประสบการณ์ที่สั่งสม และผ่านกระบวนการขัดเกลาของแรงกระตุ้นทางสังคม และแรงขับของซูเปอร์อีโก้ อีกทั้งเป็นผลผลิตของตัวเอง เจื้อนไขของการฝึกการรู้จักแยกแยะ และรางวัลสำหรับการเสียสละของตนเอง การพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษาเริ่มจากการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ และการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว จนขยายไปสู่บุคคลอื่นๆ ในสังคมที่ซับซ้อนมากขึ้น ได้แก่ สังคมเพื่อน สังคมสถานศึกษา สังคมชุมชน และสังคมประเทศชาติ

3.4 การวัดและการประเมินความรับผิดชอบต่อสังคม

3.4.1 แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินความรับผิดชอบต่อสังคม

ความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นส่วนหนึ่งของความรับผิดชอบ ซึ่ง ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ (2543) กล่าวว่า คุณลักษณะความรับผิดชอบถือได้ว่าเป็นค่านิยมและจริยธรรมที่จัดอยู่ในด้านจิตพิสัย นอกจากนี้บุญชม ศรีสะอาด (2535) ได้กล่าวถึง การวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบเป็นการวัดด้านจิตพิสัย ดังนั้นจึงถือได้ว่า การวัดความรับผิดชอบต่อสังคมนั้นเป็นการวัดด้านจิตพิสัย

การวัดด้านจิตพิสัย เป็นการวัดพฤติกรรมเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดทางจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก และคุณธรรมของบุคคล ประกอบด้วย ความสนใจ เจตคติหรือทัศนคติ ค่านิยม จริยธรรม และบุคลิกภาพ โดยวัดจากสิ่งที่บุคคลทำ หรือรู้สึกบ่อยๆ ครั้ง (ภัทรา นิคมานนท์, 2540 ; ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2543 ; Stanley, and Hobkins, 1972)

สรุปได้ว่า การวัดความรับผิดชอบต่อสังคมจัดเป็นการวัดและประเมินด้านจิตพิสัย ที่วัดคุณลักษณะหรือพฤติกรรมของบุคคลเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึก ความสนใจ จริยธรรม ค่านิยม และบุคลิกภาพ

3.4.2 วิธีการวัดและประเมินด้านจิตพิสัย

สแตนเลย์ และฮ็อบกินส์ (Stanley, and Hobkins, 1972) ได้เสนอเทคนิค การประเมินจิตพิสัยไว้ 10 วิธีดังนี้

1. มาตรวัดทัศนคติของเทอร์สโตน (Thurstone attitude Scales)
2. มาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert Scales)
3. มาตรประมาณค่า (Rating Scales)
4. มาตรจำแนกความหมาย (Semantic Differential Scales หรือ Osgood Scales)
5. แบบรายงานตนเอง (Self-Report Inventories)
6. มโนมิตต่อตนเอง (Self Concept)
7. เทคนิค คิว-ซอร์ต (Q-Sort Technique)

8. แบบสอบถาม (Questionnaires)

9. แบบตรวจสอบรายการ (Adjective Checklists)

10. สัมภาษณ์ (Interviews)

ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ (2543) ได้เสนอวิธีการวัดด้านจิตpsycho เป็น 5 ด้าน ดังนี้

1. การวัดความสนใจ เทคนิควิธีการวัด ได้แก่ การสังเกต การสัมภาษณ์ แบบสอบถามปลายเปิด และแบบสำรวจ ชอบ-ไม่ชอบ
2. การวัดเจตคติ เทคนิควิธีการวัด ได้แก่ การสังเกต การสัมภาษณ์ เทคนิคการจินตนาการ การวัดทางสรีระภาพ และการรายงานตนเอง
3. การวัดค่านิยม เทคนิควิธีการวัด ได้แก่ การสังเกต การสัมภาษณ์ การรายงานตนเองโดยใช้แบบสอบถาม
4. การวัดจริยธรรม เทคนิควิธีการวัด ได้แก่ การสังเกต การสัมภาษณ์ การใช้ข้อความจริยธรรมให้เลือกตอบ และการใช้สถานการณ์ย่อยๆ ให้เขียนตอบ
5. การวัดบุคลิกภาพ เทคนิควิธีการวัด ได้แก่ การสังเกต การสัมภาษณ์ การเขียนตอบ เทคนิคการใช้จินตนาการ และการใช้อุปกรณ์วัดทางกายภาพ

ด้าน สุวิมล ว่องวานิช (2546) ได้เสนอวิธีการวัดและประเมินจิตpsycho เป็น 5 วิธี ดังนี้

1. การรายงานตนเอง (Self-report) เป็นการให้ผู้รับการทดสอบแสดงความรู้สึกของตนเองตามสิ่งเร้าที่ได้สัมผัส ซึ่งสิ่งเร้าอาจเป็นข้อความหรือสถานการณ์ต่างๆ โดยผู้ตอบมีโอกาสตอบได้ตามความคิดความรู้สึกของตนเอง (การตอบแบบปลายเปิด) หรือเลือกคำถามที่มี การจัดเตรียมให้แล้ว (การตอบปลายปิด) จากแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) และมาตรวัดต่างๆ เช่น มาตรอันตรภาคกฎเท่ากัน (Equal appearing intervals scale) ของลิเคิร์ต (Likert) และ มาตรจำแนกความหมาย (Semantic different scale) ของออสกู๊ด (Osgood)
2. การสังเกตพฤติกรรม (Observation) เป็นการใช้สารสัมผัสโดยเฉพาะ ตา และหูในการบันทึกจดจำพฤติกรรมอย่างมีจุดมุ่งหมาย แล้วจดลงในแบบบันทึกที่มีลักษณะเป็น แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) หรือแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) การที่จะสังเกตให้ สอดคล้องตรงกับความ เป็นจริงมากที่สุด แบบบันทึกพฤติกรรมจะต้องมีการให้รายละเอียดของสิ่งที่ สังเกตได้อย่างชัดเจนเป็นรูปธรรมและมีประเด็นการสังเกตที่ครอบคลุมพฤติกรรมที่จะปรากฏขึ้นด้วย
3. การสังเกตร่องรอยของพฤติกรรม (Obtrusive) เป็นการตรวจสอบข้อมูลย้อนหลังจากหลักฐานอื่นที่ใช้อ้างอิงถึงผลของพฤติกรรม เช่น ร่องรอยการยืมหนังสือจากห้องสมุด ประเภทของหนังสือที่มีการยืมอ่านมากที่สุด ร่องรอยของการใช้อุปกรณ์กีฬา การบำรุงรักษา เป็นต้น

4. การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นวิธีวัดที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์พูดคุยระหว่าง ผู้สัมภาษณ์และผู้รับการสัมภาษณ์ โดยอาจเป็นการสัมภาษณ์เป็นกลุ่มหรือรายบุคคลก็ได้สำหรับ รูปแบบของการสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบคือ การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง ผู้สัมภาษณ์ต้องมีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ที่มากพอ เพื่อให้ผู้รับการสัมภาษณ์ เกิดความไว้วางใจ เชื่อถือ และอยากตอบคำถามตามความเป็นจริง โดยในระหว่างการสัมภาษณ์ นอกจากผู้สัมภาษณ์จะต้องมีทักษะการพูดที่ดีแล้ว ยังต้องมีทักษะการฟังที่ดีด้วย

5. เทคนิคการจินตนาการ เป็นการใช้สถานการณ์หรือสิ่งเร้าไปกระตุ้นให้ ผู้ทดสอบแสดงพฤติกรรมหรือความคิดจินตนาการของตนออกมา เช่น การเติมประโยคหรือเรื่องให้สมบูรณ์ การสร้างความคิดบรรยายความรู้สึกจากภาพ การโยงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกกับ คำต่างๆ เป็นต้น การแปลความหมายอาศัยผลจากการตอบ สิ่งที่กำลังถามมาแล้ว ก็พอจะรู้ได้ว่าผู้ถามมีความรู้สึกละอย่างไรต่อเป้าหมายที่ตั้งไว้

สรุปได้ว่า วิธีการวัดและประเมินด้านจิตพิสัยมีหลากหลายทั้งเครื่องมือและเทคนิค วิธีการซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ตามเหมาะสม มาตราประมาณค่า (Rating Scale) เป็นเครื่องมือหนึ่งที่ใช้วัดและประเมินด้านจิตพิสัยและประเมินพฤติกรรมที่เกี่ยวกับคุณธรรม โดยอาศัยเทคนิค วิธีการรายงานตนเอง (Self-report Technique)

ตอนที่ 4 กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (Thai Qualifications Framework for Higher Education : TQF : Hieds) (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2552ก: ออนไลน์) หมายถึง กรอบที่แสดงระบบคุณวุฒิการศึกษาในระดับอุดมศึกษาของประเทศซึ่งประกอบด้วย ระดับคุณวุฒิ การแบ่งสายวิชา ความเชื่อมโยงต่อเนื่องจากคุณวุฒิระดับหนึ่งไปสู่ระดับที่สูงขึ้น มาตรฐานผลการเรียนรู้ ของแต่ละระดับคุณวุฒิซึ่งเพิ่มสูงขึ้นตามระดับของคุณวุฒิลักษณะของหลักสูตรในแต่ละระดับคุณวุฒิ ปริมาณการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเวลาที่ต้องใช้ในการเปิดโอกาสให้เทียบโอนผลการเรียนรู้จาก ประสบการณ์ ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต รวมทั้งระบบและกลไกที่ให้ความมั่นใจในประสิทธิภาพการดำเนินงานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติของสถาบันอุดมศึกษาว่าสามารถผลิตบัณฑิตให้บรรลุคุณภาพตามมาตรฐานผลการเรียนรู้

หลักการสำคัญของกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

1. มุ่งให้กรอบมาตรฐานคุณวุฒิเป็นเครื่องมือในการนำแนวนโยบายในการพัฒนาคุณภาพ และมาตรฐานการจัดการศึกษาตามที่กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ มาตรฐานการศึกษาของชาติ และมาตรฐานการอุดมศึกษาไปสู่การปฏิบัติในสถาบันอุดมศึกษาได้อย่างเป็นรูปธรรม เพราะกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษามีแนวทางที่ชัดเจนในการพัฒนาหลักสูตร

การปรับเปลี่ยนกลวิธีการสอนของอาจารย์ การเรียนรู้ของนักศึกษาตลอดจนการวัดและประเมินผล การเรียนรู้เพื่อให้มั่นใจว่าบัณฑิตจะบรรลุมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามที่มุ่งหวังได้จริง

2. มุ่งเน้นที่มาตรฐานผลการเรียนรู้ของบัณฑิต (Learning Outcomes) ซึ่งเป็น มาตรฐาน ขั้นต่ำเชิงคุณภาพ เพื่อประกันคุณภาพบัณฑิตและสื่อสารให้หน่วยงานและผู้ที่เกี่ยวข้องได้ เข้าใจและ มั่นใจถึงกระบวนการผลิตบัณฑิต โดยเริ่มที่ผลผลิตและผลลัพธ์ของการจัดการศึกษา คือ กำหนด มาตรฐานผลการเรียนรู้ของบัณฑิตที่คาดหวังไว้ก่อน หลังจากนั้นจึงพิจารณาถึงองค์ประกอบ อื่นๆ ที่ เกี่ยวข้องในกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่จะส่งเสริมให้บัณฑิตบรรลุถึงมาตรฐานผลการ เรียนรู้ นั้นอย่างสอดคล้องและส่งเสริมกันอย่างเป็นระบบ

3. มุ่งที่จะประมวลกฎเกณฑ์และประกาศต่างๆ ที่ได้ดำเนินการไว้แล้วเข้าด้วยกันและ เชื่อมโยงเป็นเรื่องเดียวกัน ซึ่งจะสามารถอธิบายให้ผู้เกี่ยวข้องได้เข้าใจอย่างชัดเจนเกี่ยวกับ ความหมาย และความมีมาตรฐานในการจัดการศึกษาของคุณวุฒิหรือปริญญาในระดับต่างๆ

4. มุ่งให้คุณวุฒิหรือปริญญาของสถาบันอุดมศึกษาใดๆ ของประเทศไทยเป็นที่ยอมรับ และเทียบเคียงกันได้กับสถาบันอุดมศึกษาที่ดีทั้งในและต่างประเทศ เนื่องจากกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษาจะช่วยกำหนดความมีมาตรฐานในการจัดการศึกษาในทุกขั้นตอนอย่างเป็นระบบ โดยเปิดโอกาสให้สถาบันอุดมศึกษาสามารถจัดหลักสูตร ตลอดจนกระบวนการเรียนการสอนได้อย่าง หลากหลายโดยมั่นใจถึงผลผลิตสุดท้ายของการจัดการศึกษา คือ คุณภาพของบัณฑิตซึ่งจะมี มาตรฐานผลการเรียนรู้ตามที่มุ่งหวัง สามารถประกอบอาชีพได้อย่างมีความสุขและภาคภูมิใจเป็นที่พึง พอใจของผู้ใช้บัณฑิต และเป็นคนดีของสังคม ช่วยเพิ่มความเข้มแข็งและขีดความสามารถในการ พัฒนาประเทศไทย

วัตถุประสงค์ของการจัดทำกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

1. เพื่อเป็นกลไกหรือเครื่องมือในการนำแนวนโยบายการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐาน การศึกษาตามที่กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับ ที่ 2) พ.ศ. 2555 เกี่ยวกับมาตรฐานการศึกษาของชาติ และมาตรฐานการอุดมศึกษาไปสู่การปฏิบัติได้ อย่างเป็นรูปธรรม ด้วยการนำไปเป็นหลักในการพัฒนาหลักสูตร กระบวนการเรียนการสอน และการ ประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

2. เพื่อกำหนดเป้าหมายในการผลิตบัณฑิตให้ชัดเจนโดยกำหนดมาตรฐานผลการเรียนรู้ ของบัณฑิตที่คาดหวังในแต่ละคุณวุฒิ/ปริญญาของสาขา/สาขาวิชาต่างๆ และเพื่อให้สถาบัน อุดมศึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญในสาขา/สาขาวิชาได้ใช้เป็นหลัก และเป็นแนวทางในการ วางแผน ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการจัดการศึกษา เช่น การพัฒนาหลักสูตร การปรับเปลี่ยน กลวิธีการ สอน วิธีการเรียนรู้ ตลอดจนกระบวนการวัดและการประเมินผลนักศึกษา

3. เพื่อเชื่อมโยงระดับต่างๆ ของคุณวุฒิในระดับอุดมศึกษาให้เป็นระบบ เพื่อบุคคลจะได้มีโอกาสเพิ่มพูนความรู้ได้อย่างต่อเนื่องและหลากหลายตามหลักการศึกษาตลอดชีวิต มีความชัดเจนและโปร่งใส สามารถเทียบเคียงกับมาตรฐานคุณวุฒิในระดับต่างๆ กับนานาชาติได้

4. เพื่อช่วยให้เกิดวัฒนธรรมคุณภาพในสถาบันอุดมศึกษาและเป็นกลไกในการประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษาทุกแห่ง และใช้เป็นกรอบอ้างอิงสำหรับผู้ประเมินของการประกันคุณภาพภายนอกเกี่ยวกับคุณภาพบัณฑิต และการจัดการเรียนการสอน

5. เพื่อเป็นกรอบของการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในการสร้างความเข้าใจและความมั่นใจในกลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้อง อาทิ นักศึกษา ผู้ปกครอง ผู้ประกอบการ ชุมชน สังคมและสถาบันอื่นๆ ทั้งในและต่างประเทศเกี่ยวกับความหมายของคุณวุฒิ คุณธรรม จริยธรรม ความรู้ ความสามารถ ทักษะ และสมรรถนะในการทำงาน รวมทั้งคุณลักษณะอื่นๆ ที่คาดว่าจะบัณฑิตจะมี

6. เพื่อประโยชน์ในการเทียบเคียงมาตรฐานคุณวุฒิระหว่างสถาบันอุดมศึกษา ทั้งในและต่างประเทศในการย้ายโอนนักศึกษาระหว่างสถาบันอุดมศึกษา การลงทะเบียนข้ามสถาบัน และการรับรองคุณวุฒิผู้สำเร็จการศึกษาทั้งในและต่างประเทศ

7. เพื่อให้มีการกำกับดูแลคุณภาพการผลิตบัณฑิตกันเองของแต่ละสาขา/สาขาวิชา

8. เพื่อนำไปสู่การลดขั้นตอน/ระเบียบ (Deregulation) การดำเนินการให้กับสถาบันอุดมศึกษาที่มีความเข้มแข็ง

4.1 การเรียนรู้และมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย

การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่นักศึกษาพัฒนาขึ้นในตนเอง จากประสบการณ์ที่ได้รับระหว่างการศึกา กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติกำหนด ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังให้บัณฑิตมี อย่างน้อย 5 ด้าน (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2552ก: ออนไลน์) ดังนี้

4.1.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม (Ethics and Moral) หมายถึง การพัฒนานิสัยใน การประพฤติอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และด้วยความรับผิดชอบทั้งในส่วนตัวและส่วนรวม ความสามารถในการปรับวิถีชีวิตในความขัดแย้งทางค่านิยม การพัฒนานิสัยและการปฏิบัติตามศีลธรรมทั้งในเรื่องส่วนตัวและสังคม

4.1.2 ด้านความรู้ (Knowledge) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจ การนึกคิด และการนำเสนอข้อมูล การวิเคราะห์และจำแนกข้อเท็จจริงในหลักการ ทฤษฎี ตลอดจนกระบวนการต่างๆ และสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้

4.1.3 ด้านทักษะทางปัญญา (Cognitive Skills) หมายถึง ความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์และใช้ความรู้ ความเข้าใจในแนวคิด หลักการ ทฤษฎี และกระบวนการต่างๆ ในการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา เมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ใหม่ๆ ที่ไม่ได้คาดคิดมาก่อน

4.1.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (Interpersonal Skills and Responsibility) หมายถึงความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่มการแสดงถึงภาวะผู้นำ ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ความสามารถในการวางแผนและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง

4.1.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Numerical Analysis, Communication and Information Technology Skills) หมายถึง ความสามารถในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข ความสามารถในการใช้เทคนิคทางคณิตศาสตร์และสถิติ ความสามารถในการสื่อสารทั้งการพูด การเขียน และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

4.2 สมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี

จากหลักการสำคัญของกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติในข้างต้น และเพื่อให้สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 แนวคิดการศึกษาไทย 4.0 และกรอบการผลิตและพัฒนากำลังคนเพื่อรองรับดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม จึงได้มีการกำหนดแนวทางการจัดทำมาตรฐานการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ โดยให้นำสมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิปริญญาตรีมาเป็นแนวทางในการกำหนดมาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านที่ 5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (ประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา เรื่อง แนวทางการปฏิบัติตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติเกี่ยวกับสมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี, 2561) ดังตาราง 2-1 ดังนี้

ตาราง 2-1 สมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี

สมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี		
ด้าน	ระดับที่จำเป็น	ระดับสูง
1. การสืบค้นและ การใช้งาน	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถใช้เครื่องมือต่างๆ เพื่อสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้อง รู้วิธีใช้ตัวกรองเพื่อจำกัดผลลัพธ์ เช่น (การค้นหารูปภาพ วิดีโอ หรือสื่อรูปแบบอื่นๆ - รู้วิธีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลต่างๆ - รู้วิธีการจัดระบบ และการแบ่งปันทรัพยากร เช่น เครื่องมือ)bookmarking) และตระหนักถึงประเด็นต่างๆ เรื่องลิขสิทธิ์และประเด็นการคัดลอกผลงาน 	<p>สามารถใช้เครื่องมือสืบค้นขั้นสูงสำหรับระบบห้องสมุดและแหล่งเก็บข้อมูลออนไลน์ได้อย่างชำนาญ และติดตามข้อมูลหรือทรัพยากรเฉพาะด้านได้ เข้าใจข้อกำหนดด้านลิขสิทธิ์ ตระหนักถึงสิทธิรูปแบบอื่นๆ เช่น ครีเอทีฟคอมมอนส์ (Creative Commons) และสามารถ (หรือรู้วิธี) เผยแพร่ และแบ่งปันสิ่งต่างๆ ทางออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล</p>
2. การสร้างสรรค์ และนวัตกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถผลิต สื่อดิจิทัล เช่น (และได้ผลิต) กราฟิก คลิปวิดีโอ หรือคลิปเสียงและการบันทึกภาพหน้าจอ เป็นต้น - สามารถเรียนรู้หลักการพื้นฐานได้ตามคำแนะนำ และสามารถทดลองทำได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถผลิต ทรัพยากรดิจิทัลและ (และได้ผลิต) มัลติมีเดียเพื่อวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย รวมถึงการนำเสนอในรูปแบบอินโฟกราฟิก เสียง และวิดีโอ ฯลฯ รวมทั้งรู้แหล่งที่มาและปรับแต่ง อาทิ แหล่งทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด (Open Education Resource (OER)) - มีประสบการณ์การใช้เครื่องมือสร้างสรรค์และแก้ไขสื่อแบบปฏิสัมพันธ์ได้ตอบ
3. เอกลักษณ์และ คุณภาพชีวิต	<ul style="list-style-type: none"> - ตระหนักถึงประเด็นความปลอดภัยออนไลน์ รวมถึงการปกป้องข้อมูลและภาพลักษณ์ส่วนตัว - ใช้คุณลักษณะด้านความปลอดภัย เช่น ซอฟต์แวร์ด้านไวรัส และการตั้งค่าความมั่นคงปลอดภัยบนอุปกรณ์ รวมทั้งข้อมูลส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์ - รู้จักสิ่งจำเป็นพื้นฐานสำหรับการป้องกันข้อมูล - ระมัดระวังและไตร่ตรองในการแบ่งปันข้อมูลกับผู้อื่น และในการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นๆ ทางออนไลน์ 	
4. การสอน หรือ การเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถใช้เทคโนโลยีที่หลากหลายอย่างสะดวกสบายในการเรียนรู้ - สามารถติดตั้งและใช้ซอฟต์แวร์ รวมถึงแอปพลิเคชันที่เป็นประโยชน์บนอุปกรณ์ส่วนตัว ทั้งโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ต เพื่อช่วยในการรวบรวมและจัดระเบียบบันทึกข้อมูลในการทำงานส่วนตัว 	<p>สามารถใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ได้อย่างมั่นใจ รวมทั้งเครื่องมือสำหรับการอ้างอิง การผลิตงานนำเสนอ การเชื่อมโยงและการแบ่งปันความคิด และแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ สามารถใช้เทคโนโลยีช่วยทดสอบความก้าวหน้าในการเรียนรู้และความเข้าใจเรื่องที่ศึกษา</p>

ตาราง 2-1 สมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี (ต่อ)

สมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี		
ด้าน	ระดับที่จำเป็น	ระดับสูง
5. เครื่องมือ และเทคโนโลยี	สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่หลากหลายได้อย่างคุ้นเคย และใช้คำศัพท์เฉพาะได้พอสมควร	สามารถติดตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีอุบัติใหม่ อาทิ กรีนเทคโนโลยี (Green technology) เอนเนอจีเซฟวิ่ง (Energy saving) และสามารถนำมาใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
6. การติดต่อสื่อสาร และการประสานงาน	สามารถใช้เครื่องมือที่หลากหลายได้อย่างสะดวกสบายเพื่อการสนทนาและทำงานร่วมกับผู้อื่นแบบออนไลน์ รวมถึงการแบ่งปันเอกสารหรือข้อคิดเห็น การประชุมทางไกล (video-conferencing) และการเข้าร่วมสัมมนาผ่านเว็บไซต์ การสัมมนาผ่านเครื่องมือและช่องทางที่หลากหลาย	

หมายเหตุ

ระดับที่จำเป็น	หมายถึง	ทักษะพื้นฐานสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรีทุกหลักสูตร
ระดับสูง	หมายถึง	ทักษะเพิ่มเติมขั้นสูงที่เข้มข้นขึ้นสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี

เพราะฉะนั้นจะเห็นได้ว่าการผลิตบัณฑิตในศตวรรษที่ 21 จะต้องมีการเสริมทักษะด้านต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะทางดิจิทัล ที่จะก่อให้เกิดการรู้ดิจิทัลแก่ผู้เรียน และท้ายที่สุดจะเป็นพลเมืองวิวัฒน์ที่มีสมรรถนะดิจิทัล

ตอนที่ 5 การศึกษาทั่วไป (General education)

5.1 วิวัฒนาการของปรัชญาแนวคิดการศึกษาทั่วไป

การศึกษาทั่วไปนั้นได้มีวิวัฒนาการ และแนวคิดสำคัญ (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, สำนักมาตรฐานและคุณภาพอุดมศึกษา, 2557: ออนไลน์) ดังมีรายละเอียดดังนี้ แนวคิดของการศึกษาทั่วไป มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาอันยาวนาน และได้มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาไปตามการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม ประชากร องค์ความรู้ และด้านอื่นๆ แต่ละยุคสมัย โดยในนี้การศึกษาทั่วไป หมายถึง องค์ความรู้ที่เหมาะสมซึ่งจะทำให้นักศึกษาในระดับอุดมศึกษาสามารถ

เข้าใจถึงความเป็นไปของโลก และสิ่งที่พึงประสงค์ในการอยู่ร่วมในสังคม ตามบรรทัดฐานที่ถูกตั้งไว้ในสังคมนั้นๆ

การจัดการศึกษาทั่วไปได้เริ่มต้นขึ้นเป็นครั้งแรกที่ประเทศสหรัฐอเมริกา ในช่วงศตวรรษที่ 19 หลังเกิดการปฏิวัติอุตสาหกรรม เป็นรูปแบบที่เรียกว่า Thorough education ซึ่งผู้เรียนทุกคนจะต้องใช้หลักสูตรเดียวกัน จากนั้นจึงเกิดการเปลี่ยนแปลงในช่วงสงครามกลางเมือง (Civil war) ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของระบบการเลือกวิชาเสรี (Free elective system) ซึ่งเรียกว่า Utilitarian curriculum การเปลี่ยนแปลงเริ่มขึ้นอีกครั้งในปลายศตวรรษที่ 19 เนื่องจากอิทธิพลของรูปแบบ Research university ทำให้การศึกษาในรูปแบบมุ่งเน้นงานวิจัยเฉพาะด้าน (Research-oriented specialized knowledge) เป็นที่แพร่หลายมากขึ้นกระทั่งในปี ค.ศ.1901 (พ.ศ.2444) Yale University ได้เริ่มต้นจัดระบบการศึกษารูปแบบใหม่โดยจัดให้มีวิชาภาค หรือวิชา Major ขึ้นเป็นครั้งแรก และในช่วงเดียวกันโปรแกรมเกียรตินิยมก็ถูกแนะนำขึ้นโดย Swarthmore College ซึ่งระบบการศึกษาทั้งสองรูปแบบนี้ยังคงใช้กันอยู่จนถึงปัจจุบัน เรียกว่า Liberal Education

การศึกษาทั่วไป ยังคงมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบเรื่อยมา ทั้งด้วยการได้รับอิทธิพลจากมนุษยนิยมหรือความคิดหัวก้าวหน้าซึ่งสิ่งสำคัญสำหรับการศึกษาทั่วไป ก็คือการปรับเปลี่ยนให้เข้ากับลักษณะของสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอตามกาลเวลา และหลังจากมีการเปลี่ยนแปลงหลากหลายรูปแบบ จึงทำให้การศึกษาทั่วไปในปัจจุบันมีลักษณะที่เรียกว่า Hybrids

อย่างไรก็ตาม อิทธิพลด้านความแตกต่างของผู้เรียนอันเนื่องมาจากลักษณะของสังคมอุตสาหกรรมที่มีความหลากหลายมากขึ้น และลักษณะของรูปแบบการจ้างงานที่แปรเปลี่ยนไป ทำให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ที่เรียกว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-long education) ขึ้น ส่งผลให้ระบบการศึกษาทั่วไปที่ใช้กันอยู่อย่าง หลากหลายถูกปรับเปลี่ยนให้เข้าสู่รูปแบบที่เหมาะสม โดยเนื้อหาของการศึกษาทั่วไป ต้องสามารถทราบว่าคุณมีความรู้ในด้านใดบ้างที่มีความจำเป็นกับผู้เรียนทางด้านการประกอบอาชีพก็ต้องมีความเข้าใจถึงความจำเป็นนั้น และในด้านของผลจากการเรียน ก็ต้องทราบถึงสิ่งที่คาดหวังจากผู้เรียนหลังจากได้ผ่านกระบวนการการเรียนรู้

ทั้งนี้ การควบคุมคุณภาพของการศึกษาทั่วไป แบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ ลักษณะแรกคือ มาจากความคาดหวังของสถาบันการศึกษาที่จัดการศึกษาทั่วไปเพื่อ พัฒนาคุณภาพของตนเองให้สูงขึ้น และอีกลักษณะหนึ่งคือ การให้การยอมรับจากองค์กรต่างๆ ซึ่งจะทำการตรวจสอบทั้งในระดับภาควิชา และในระดับสถาบันการศึกษา โดยมาตรฐานข้อ 2.2 ของ The Western Association of Schools and Colleges ระบุถึงใจความสำคัญของการศึกษาทั่วไปว่า จะต้องบูรณาการความรู้เพื่อให้บัณฑิตมีความพร้อมในการทำงาน และดำเนินชีวิตอยู่ร่วมในสังคม

5.2 สถานภาพการจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของสถาบันอุดมศึกษาไทย

บริบทของโลกที่เปลี่ยนแปลงไป มีส่วนสำคัญในการกำกับให้การจัดการศึกษาทั่วไป ต้องเปลี่ยนแปลงไปตามความเหมาะสมของบริบทโลก เพราะเป้าหมายสำคัญของการศึกษาทั่วไป คือ การทำให้มนุษย์เป็นคนดีและเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ สามารถดำรงชีวิตอยู่ท่ามกลางสภาพสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา แนวทางการจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไปให้เกิดสัมฤทธิ์ผลที่มุ่งหวัง จึงขึ้นอยู่กับปัจจัยหลักสำคัญคือ การสร้างความเข้าใจต่อแนวคิดของการศึกษาทั่วไป โดยพันธกิจของการอุดมศึกษากับการพัฒนาการเรียนรู้ในทศวรรษหน้า มีสิ่งสำคัญที่ต้องดำเนินการหลายประการ อาทิ การจัดกลุ่มวิชาต้องมีความสอดคล้องกับสภาพการณ์ปัจจุบัน เปิดพื้นที่ให้องค์กรวิชาชีพได้เข้ามาหารือเพื่อช่วยกันหาแนวทางผสมผสาน ระหว่างวิชาชีพกับวิชาศึกษาทั่วไป การประเมินผลการจัดการเรียนการสอน ควรใช้วิธีการที่หลากหลายเพื่อให้เกิดกระบวนการพัฒนาทั้งด้านของผู้เรียนและผู้สอน และการจัดการศึกษาทั่วไปให้เกิดผลการขับเคลื่อนอย่างเป็นรูปธรรม ควรมีการจัดตั้งหน่วยงานกลางหรือจัดพื้นที่ให้คนได้มาทำงานร่วมกัน ทั้งนี้ปัจจัยชี้วัดความสำเร็จ (Key success factors) ของการจัดการศึกษาทั่วไปที่สำคัญมีอยู่ 2 ระดับ ได้แก่ ระดับสังคมคือ การสร้างสังคมสันติสุขซึ่งเป็นเป้าหมายสูงสุด และระดับของบัณฑิตคือ การที่บัณฑิตสามารถวางแผนชีวิต ประกอบสัมมาอาชีพ และมีชีวิตที่สมดุล

อย่างไรก็ตาม ที่ผ่านมาการจัดการศึกษาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มีประเด็นที่เป็นปัญหาและอุปสรรคสำคัญซึ่งต้องเร่งดำเนินการแก้ไขเพื่อให้บรรลุเป้าประสงค์ในการพัฒนาคุณลักษณะบัณฑิตระดับปริญญาตรีให้เกิดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ (TQF : HEEd) (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, สำนักมาตรฐานและคุณภาพอุดมศึกษา, 2557: ออนไลน์) ดังต่อไปนี้

5.2.1 ปัญหาระดับนโยบายเกี่ยวกับการศึกษาทั่วไปซึ่งยังไม่มีทิศทางหรือประเด็นร่วมที่ชัดเจน และไม่สามารถสร้างบัณฑิตให้ตรงตามความต้องการของผู้ประกอบการได้

5.2.2 ปัญหาการจัดการเรียนการสอนที่ยังไม่สอดคล้องกับแนวคิดการศึกษาทั่วไป ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ด้านหลักคือ (1) ผู้สอน (2) ผู้เรียน (3) วิธีการสอน และ (4) บริบท/บรรยากาศการจัดการเรียนการสอน

5.2.3 ปัญหาการบริหารจัดการที่ยังขาดการสนับสนุนจากผู้บริหารระดับสูงซึ่งมองเห็นความสำคัญของการจัดการศึกษาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

5.2.4 ปัญหาการประเมินและการประกันคุณภาพการศึกษาของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF : HEEd) ส่งผลให้หมวดวิชาศึกษา

ทั่วไป ควรมีกรอบมาตรฐานผลการเรียนรู้เป็นของตนเอง เพราะการจัดการเรียนการสอนมีลักษณะต่างจาก หมวดวิชาเฉพาะ

5.2.5 ปัญหาบทบาทการกำกับดูแลของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

5.2.6 ปัญหาและข้อเสนอแนะต่อเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2548 ประกอบด้วย

- นิยามของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ควรขยายความให้ชัดเจน เพื่อให้เห็นว่าสิ่งที่กำหนดไว้ในนิยาม จะเกิดผลสัมฤทธิ์ในทางปฏิบัติ และสอดคล้องกับข้อกำหนดตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF : HED) อย่างไร รวมทั้งควรปรับนิยามให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันและอนาคต ตลอดจนการเน้นให้เห็นถึงการพัฒนานุชนที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

- โครงสร้างและองค์ประกอบของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปมี 2 ประเด็นคือ
 - 1) จำนวนหน่วยกิต ซึ่งมีปัญหาในกลุ่มของหลักสูตรที่มีสาขาวิชาชีพกำกับที่ต้องการนำเอาหมวดวิชาศึกษาทั่วไปออกไปจากหลักสูตร เนื่องจากมองว่าวิชาศึกษาทั่วไปสามารถนำไปแทรกในเนื้อหาวิชาต่างๆ ของรายวิชาชีพได้ และ 2) การจัดรายวิชาการใช้คำหลวมๆ ทำให้เกิดปัญหาความเข้าใจไม่ตรงกัน ขณะที่การระบุกลุ่มวิชาที่ทำให้ขาดความยืดหยุ่น

- การจัดการเรียนการสอนของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ส่วนใหญ่เห็นด้วยกับแนวทางการจัดการเรียนการสอนของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่กำหนดไว้ในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ.2548

จากผลการสำรวจสถานการณ์ภาพการจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของสถาบันอุดมศึกษาไทยข้างต้น ประกอบกับแนวทางนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาที่ต้องการให้การจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไปมีบทบาทในการพัฒนาคุณลักษณะบัณฑิตระดับปริญญาตรีให้เกิดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จึงนำมาสู่การพิจารณากรอบแนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไป เพื่อเป็นแนวทางการจัดการศึกษาที่มุ่งสู่มาตรฐานผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes) และการจัดกระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) ที่สอดคล้องตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2552 (TQF : HED)

5.3 กรอบแนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่สอดคล้องตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 (TQF : HED)

จากผลการสำรวจสถานการณ์ภาพการจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของสถาบันอุดมศึกษาไทย ทำให้เกิดการร่างกรอบแนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่ยังคงใจความหลักตามกรอบแนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ.2548 และแนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ.2548 แต่ได้มีการอธิบายขยาย

ความบางส่วนให้ชัดเจนขึ้น ด้วยการเพิ่มเติมหมวดของผลการเรียนรู้เข้ามาเพื่อให้สอดคล้องตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF : HED) และปรับแก้เนื้อหาบางส่วนที่ยังเป็นปัญหาในทางปฏิบัติรวมทั้งเพิ่มเติมส่วนของการบริหารจัดการหมวดวิชาศึกษาทั่วไป เพื่อให้การดำเนินการเกิดสัมฤทธิ์ผล ตามเป้าหมายของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่มุ่งเน้นผลการเรียนรู้อย่างแท้จริง

กรอบแนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่สอดคล้องตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2552 (TQF : HED) ประกอบด้วย 5 หมวด (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, สำนักมาตรฐานและคุณภาพอุดมศึกษา, 2557: ออนไลน์) คือ

หมวดที่ 1 นิยามของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมายถึง หมวดวิชาที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความรู้รอบ รู้กว้าง เข้าใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรม และธรรมชาติ ใส่ใจต่อความเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่ง พัฒนาดตนเอง อย่างต่อเนื่อง ดำเนินชีวิตอย่างมีคุณธรรม พร้อมให้ความช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก

หมวดที่ 2 ผลการเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

สถาบันอุดมศึกษาจะต้องจัดองค์ประกอบของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ให้ครอบคลุมผลการเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป 8 ด้าน และสอดคล้องตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี ดังนี้

1) มีคุณธรรมจริยธรรมในการดำเนินชีวิต บนพื้นฐานปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง มีความรู้ความเข้าใจในความหมายและแนวปฏิบัติที่ชัดเจนของหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และสามารถประยุกต์ใช้ เพื่อนำไปสู่การพึ่งพาตนเอง และช่วยเหลือผู้อื่น สามารถแสดงออกซึ่งพฤติกรรมทางด้านคุณธรรม จริยธรรม และ ความพอเพียง เป็นแบบอย่างที่ดีได้

2) ตระหนักและสำนึกในความเป็นไทย สามารถอธิบายถึงคุณค่าและความสำคัญของเอกลักษณ์ที่ดงามของไทย โดยเฉพาะในเรื่องศิลปวัฒนธรรม การใช้ภาษา การแต่งกาย และกีฬามวยไทยอันดงาม รวมทั้งคุณธรรมความกตัญญูทศกัณฐ์ มีความภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น ต้องการอนุรักษ์และสืบทอดให้คงอยู่สืบไป

3) มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง มีโลกทัศน์กว้างไกล เข้าใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรมและธรรมชาติ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับที่มา แนวคิดและองค์ความรู้ของศาสตร์หลักสากล อันนำไปสู่ความเข้าใจในตนเอง มนุษย์ในฐานะปัจเจก สังคม ธรรมชาติ และปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลกและจักรวาล เพื่อประโยชน์ในการดำเนินชีวิตอย่างรู้เท่าทัน สร้างสรรค์สิ่งที่ดีงามและรักษาไว้อย่างรู้คุณค่า และมีวิสัยทัศน์ เคารพและเห็นคุณค่าของความเหมือน

และความต่างของสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต ซึ่งสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสอดคล้องเมื่ออยู่ในสภาวะแห่ง
 คุณภาพที่ยอมรับได้ของหุ่นส่วนนั้นๆ

4) มีทักษะการแสวงหาความรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ทักษะ
 สำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตคือความสามารถในการประเมินตนเอง และกำหนดเป้าหมายที่
 ต้องการพัฒนา ซึ่งอาจเป็นการเรียนเพื่อรู้ เรียนเพื่อทำได้ เรียนเพื่ออยู่ร่วมกับบุคคลอื่น และเรียนรู้
 เพื่อพัฒนาตนเองทั้งร่างกาย จิตใจ ความเฉลียวฉลาด ความอ่อนไหว ความมีสุนทรียะ และมิติทางจิต
 วิญญาณ (Learning to be) ส่วนความสามารถที่จะช่วยให้บรรลุเป้าหมายคือทักษะการวางแผน และ
 ดำเนินการแสวงหาข้อมูลความรู้จากแหล่งและวิธีการที่หลากหลายทั้งในและนอกระบบ
 สถาบันการศึกษา

5) มีทักษะการคิดแบบองค์รวม ประกอบด้วย (5.1) สามารถคิดเชื่อมโยง
 ความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ในเชิงเหตุผล รวมทั้งเชื่อมโยงกระบวนการคิดแบบต่างๆ เพื่อแก้ไขปัญหา
 ได้อย่างรอบด้านและมีประสิทธิภาพ (5.2) สามารถเลือกวิธีคิดพิจารณาที่เหมาะสมต่อประเด็นปัญหา
 หนึ่งๆ ไม่ว่าจะด้วยการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ แสดงการประเมินข้อมูลเพื่อชี้ให้เห็นความน่าเชื่อถือ
 และให้ข้อสรุปอันจะนำไปสู่การตัดสินใจที่ถูกต้องเหมาะสม (5.3) สามารถศึกษาปัญหาที่มีความ
 ซับซ้อนและสามารถให้แนวทางแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์ได้ (5.4) สามารถใช้ทักษะการคิดพัฒนาให้เกิด
 เป็นปัญญา โดยมีลำดับการคิดจาก Discerning (Cognitive) สู่ Respecting (Affective) สู่
 Engaging (Active) และที่สุดคือ Transforming (Reflective) ผลของการคิดคือ การเปลี่ยนแปลง
 ตนเอง

6) มีจิตอาสาและสำนึกสาธารณะ เป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทย และ
 สังคมโลก

การมีจิตอาสา คือ การมีความเอาใจใส่ กระตือรือร้นที่จะเข้ามามีส่วนร่วม
 ในการพัฒนา/แก้ปัญหาส่วนรวม/ชุมชน/สังคม ซึ่งแสดงออกในรูปของการกระทำที่มุ่งประโยชน์สุขแก่
 ผู้อื่นบนพื้นฐานของความตั้งใจดี เจตนาดี และเป็นไปตามความสมัครใจของตนโดยไม่มีการบังคับ

สำนึกสาธารณะ หมายถึง การที่บุคคลตระหนักถึงความสำคัญและเห็น
 คุณค่าของการแบ่งปัน ดูแล เอาใจใส่ รักษาสมบัติต่างๆ ที่เป็นของส่วนรวม และไม่นำมาเป็นของส่วน
 ตน

การเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก คือ การที่บุคคล
 สามารถเป็นที่พึ่งของตนเองและของสังคมไทยและสังคมโลกได้ ใฝ่รู้ มีวิสัยทัศน์ กว้างไกล เข้าใจและ
 ยอมรับความเปลี่ยนแปลงของสังคม และวิทยาการต่างๆ พร้อมปฏิบัติตนได้อย่างเหมาะสมตาม
 สถานภาพและบทบาททางสังคม ณ เวลานั้นด้วย ความกล้าหาญ บนพื้นฐานคุณธรรม ความ

รับผิดชอบ รวมทั้งเข้าใจ ยอมรับ และตระหนักในคุณค่าและความเท่าเทียมในศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ และวัฒนธรรมที่แตกต่าง พร้อมปฏิบัติต่อกันด้วยความเคารพ ยุติธรรม และเสมอภาค

7) ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้เท่าทัน สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในการพัฒนาปัญญาความถี่ ด้านต่างๆ และเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ สืบค้นข้อมูล คัดกรอง รวบรวม วิเคราะห์ และนำเสนอข้อค้นพบได้อย่างเหมาะสมและซื่อสัตย์

8) ใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในการพูด การฟัง การอ่าน การ เขียน และเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม สำหรับกลุ่มบุคคลที่แตกต่างกันได้

หมวดที่ 3 โครงสร้างและองค์ประกอบของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

จำนวนหน่วยกิตของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิตในระบบทวิภาค

หมวดที่ 4 การจัดการเรียนการสอนของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

การจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป สามารถดำเนินการในลักษณะใดๆ ที่นำไปสู่ผลการเรียนรู้ 8 ด้าน ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (หมวดที่ 2) ทั้งนี้ให้ครอบคลุมสาระด้าน สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ และภาษาในสัดส่วนที่เหมาะสม

การจัดการเรียนการสอนควรจัดให้มีเนื้อหาวิชาที่เบ็ดเสร็จในรายวิชาเดียว ไม่ควรมี รายวิชาต่อเนื่องหรือรายวิชาชั้นสูงอีก และไม่ควรนำรายวิชาเบื้องต้นหรือรายวิชาพื้นฐานของวิชา เฉพาะมาเป็น/แทนวิชาศึกษาทั่วไปในหลักสูตรนั้นๆ

หมวดที่ 5 รูปแบบการบริหารจัดการของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

การบริหารจัดการหมวดวิชาศึกษาทั่วไป กำหนดให้สถาบันอุดมศึกษามีหน่วยงาน หรือคณะกรรมการระดับสถาบันที่เกี่ยวข้อง ทำหน้าที่กำกับดูแล และประกันคุณภาพการจัดการเรียน การสอนให้เป็นไปตามนิยามและผลการเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

เป้าหมายของการจัดการศึกษาทั่วไปในระดับอุดมศึกษา คือการมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถ พัฒนาเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก ทั้งนี้จะต้องบูรณาการ การเรียนรู้เพื่อให้บัณฑิตมีความพร้อมในการทำงาน และดำเนินชีวิตอยู่ร่วมในสังคม ซึ่งได้สรุปกรอบ แนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่สอดคล้องตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 (TQF : HEd) ดังแผนภาพ 2-1

กรอบแนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

ที่สอดคล้องตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 (TQF : HEd)

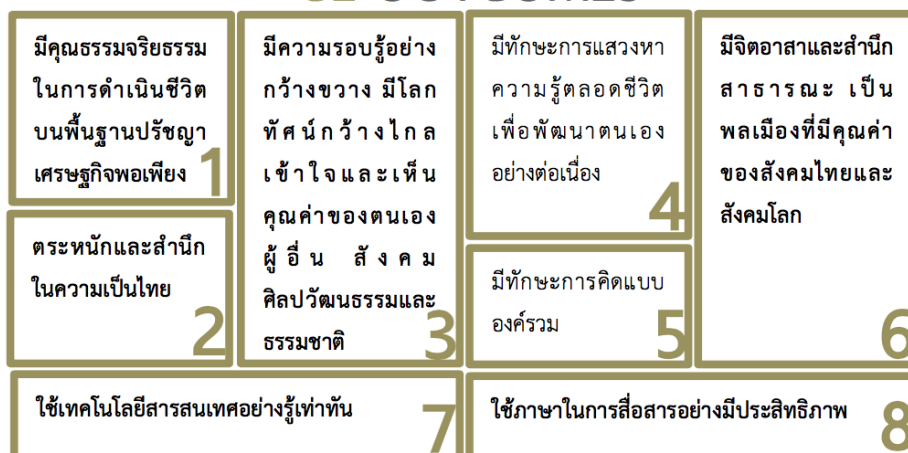
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมายถึง หมวดวิชาที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความรู้รอบ รู้กว้าง เข้าใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรม และธรรมชาติ ใส่ใจต่อความเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่ง พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ดำเนินชีวิตอย่างมีคุณธรรม พร้อมให้ความช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก

ULTIMATE GOAL

ความเป็นมนุษย์ที่
สมบูรณ์

เป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก

GE OUTCOMES



CREDIT

≥30 หน่วยกิต

LEARNING

นำไปสู่ผลการเรียนรู้ทั้ง 8 ด้าน

MANAGEMENT

หน่วยงาน/คณะกรรมการระดับสถาบัน

แผนภาพ 2-1 กรอบแนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่สอดคล้องตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับ
อุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2552 (TQF : HEd)

(สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, สำนักมาตรฐานและคุณภาพอุดมศึกษา, 2557: ออนไลน์)

ตอนที่ 6 รูปแบบ

รูปแบบ (Model) เป็นรูปธรรมของความคิดที่เป็นนามธรรม ที่บุคคลแสดงออกมาในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่นคำอธิบายเป็นแผนผังไดอะแกรมหรือแผนภาพ เพื่อช่วยให้ตนเองและบุคคลอื่นสามารถเข้าใจได้ชัดเจนขึ้น เป็นตัวแทนอย่างง่ายที่ใช้อธิบายมิติที่สำคัญบางมิติขององค์กร แสดงถึงโครงสร้างของความสัมพันธ์ของหน่วยต่างๆ หรือตัวแปรต่าง ๆ น่าจะมีมากกว่า 1 มิติ หลายตัวแปร และตัวแปรต่างเกี่ยวข้องซึ่งกันและกันในเชิงสัมพันธ์หรือเชิงเหตุผล (ทิสนา แคมมณี, 2551 ; อุทมพร จามรมาน, 2541 ; Daft, 1992)

สรุปได้ว่ารูปแบบเป็นโครงสร้างของสิ่งที่ใช้อธิบายความสัมพันธ์ของตัวแปรต่างๆ ในรูปแบบของคำอธิบายของแผนผังหรือแผนภาพ เพื่อช่วยให้ตนเองและบุคคลอื่นสามารถเข้าใจได้ชัดเจนขึ้น

ประเภทรูปแบบตามลักษณะการเขียนรูปแบบตามแนวทางแบ่งเป็น 4 ลักษณะดังนี้ (Kaplan, 1964 ; Tatsui, 1968)

1. รูปแบบเชิงเปรียบเทียบ (Analogue Model) เป็นรูปแบบความคิดที่แสดงออกในลักษณะของการเปรียบเทียบสิ่งต่างๆ อย่างน้อยสองสิ่งขึ้นไปในลักษณะรูปธรรม เพื่อใช้อธิบายสร้างความเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม รูปแบบลักษณะนี้ใช้กันมาทางด้านวิทยาศาสตร์ กายภาพสังคมศาสตร์ และพฤติกรรมศาสตร์

2. รูปแบบเชิงภาษา (Semetic Model) เป็นรูปแบบความคิดที่แสดงออกผ่านทางการใช้ภาษาด้วยการพูดและการเขียน เพื่อใช้อธิบายโครงสร้างทางความคิด องค์ประกอบและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของปรากฏการณ์ต่างๆ รูปแบบลักษณะนี้ใช้กันมากทางด้านศึกษาศาสตร์

3. รูปแบบเชิงคณิตศาสตร์ (Mathematic Model) เป็นรูปแบบความคิดที่แสดงออกผ่านทางสมการ หรือสูตรทางคณิตศาสตร์ เพื่อเป็นสื่อในการแสดงความสัมพันธ์ของตัวแปรต่างๆ ส่วนมากจะเกิดขึ้นหลังจากได้รูปแบบเชิงภาษาแล้ว รูปแบบลักษณะนี้นิยมใช้ในด้านจิตวิทยาและทางการศึกษา

4. รูปแบบเชิงสาเหตุ (Causal Model) เป็นรูปแบบความคิดที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและผลระหว่างตัวแปรต่างๆ ของสถานการณ์หรือปัญหาใดๆ โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์ วิธีเส้นทาง จะช่วยให้เข้าใจและสามารถศึกษารูปแบบเชิงภาษาที่มีตัวแปรสลับซับซ้อนได้ทีรูปแบบลักษณะนี้นิยมใช้ในการศึกษา

การสร้างรูปแบบมี 5 ขั้นตอน (Mescon, Albert, and Khedouri, 1988) ดังต่อไปนี้

1. ขึ้นรวบรวมปัญหา (Problem Formulation) เพื่อให้รู้ว่าอะไรคือปัญหาที่แท้จริง
2. ขึ้นพัฒนารูปแบบ (Model Construction) ดำเนินการภายหลังจากที่ได้รวบรวมปัญหาต่างๆ แล้ว ในการสร้างรูปแบบต้องพิจารณาวัตถุประสงค์เบื้องต้นของการสร้างและต้องรู้ถึงลักษณะเฉพาะที่ต้องการของผลผลิต ต้องรู้ข้อมูลสารสนเทศที่จำเป็นและควรคำนึงถึงค่าใช้จ่ายในการ

สร้างและความสนใจของผู้ใช้ด้วย เพราะถ้ารูปแบบมีค่าใช้จ่ายสูงและไม่เป็นที่ยอมรับของผู้ใช้ข้อมูลที่รวบรวมมาอาจมีโอกาสนำไปใช้ได้ระหว่างการดำเนินงานขั้นต่างๆ จึงควรมีการประเมินค่าความแปรปรวน และควรพิจารณาว่า ครอบคลุมตัวแปรหรือไม่ มีความบกพร่องในตัวแปรใดบ้าง

3. การทดสอบรูปแบบ (Testing the Model) เมื่อสร้างรูปแบบเสร็จแล้วควรทดสอบโดยพิจารณาถึง

3.1 มีความตรงตามสถานการณ์จริง (Valid) รูปแบบที่สร้าง หากมีความใกล้เคียงกับความจริงจะดีมาก เพราะจะช่วยให้การตัดสินใจดีขึ้นไม่ยุ่งยากต่อการนำไปใช้ และควรพิจารณาถึงระดับของความสำเร็จจากการแก้ปัญหา

3.2 มีการนำไปทดลองใช้เพื่อเปรียบเทียบว่าผลการนำไปใช้ทำให้มีการปรับปรุงคุณภาพในการปฏิบัติงานอย่างไร การทดลองใช้มี 2 ลักษณะ คือ ทดลองย้อนหลัง (Retrospective Evaluation) โดยใช้กับข้อมูลในอดีต และการทดลองใช้ปฏิบัติในปัจจุบัน (Pretest)

4. การทำให้สำเร็จ (Implementation) เมื่อผ่านการทดสอบแล้วก็ควรที่จะสามารถนำไปใช้ให้เกิดความสำเร็จเพราะไม่มีรูปแบบใดที่จะเรียกว่า สำเร็จอย่างสมบูรณ์จนกว่าจะได้รับการยอมรับ ได้รับความสนใจและมีการนำไปใช้

5. การพัฒนาปรับปรุงรูปแบบให้ทันสมัย (Model Updating) แม้จะมีการนำรูปแบบไปใช้อย่างประสบความสำเร็จ แต่ก็ควรมีการพัฒนาปรับปรุง ประยุกต์ให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ขององค์กร และสถานการณ์ที่กระทบจากภายนอก และภายในองค์กรด้วย

จากแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบและการสร้างรูปแบบดังที่กล่าวข้างต้นเป็นแนวคิดที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญในการกำหนดหลักการเพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ซึ่งรูปแบบที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นรูปแบบเชิงภาษา (Semetic Model) ตามแนวคิดของแคปแลนและทัตซีโอเกะ และทิสนาแซมมณี โดยใช้รูปแบบเชิงภาษาบรรยายเกี่ยวกับองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ประกอบไปด้วยหลักการ วัตถุประสงค์ ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง สารการเรียนรู้ และกระบวนการพัฒนารูปแบบ

ตอนที่ 7 การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative learning)

7.1 แนวคิดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative learning)

แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง มีนักวิชาการหลายท่านได้แสดงถึงแนวคิดวิธีการในการอธิบาย และชี้วัดการเปลี่ยนแปลงดังนี้

7.1.1 การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงตามแนวคิดของแจ๊ค เมสิโรว์

ปี ค.ศ.1978 แจ๊ค เมสิโรว์ (Jack Mezirow) ได้พัฒนาแนวคิดของการเรียนรู้สู่ การเปลี่ยนแปลงจากการศึกษาวิจัยในกลุ่มสตรีที่กลับมาศึกษาต่อในวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า ระหว่าง กระบวนการเรียนรู้ บุคคลเหล่านั้นได้ผ่านขั้นตอนที่เกิดการเปลี่ยนแปลงพื้นฐานระดับปัจเจก (Personal transformation) ที่สามารถนั้นได้ผ่านขั้นตอนที่เกิดการเปลี่ยนแปลงพื้นฐานระดับปัจเจก (Personal transformation) ที่สามารถอธิบายได้ออกมาเป็นหลักเกณฑ์ทฤษฎีที่มีความชัดเจน อาจกล่าวได้ว่า เมสิโรว์เป็นบุคคลแรกๆ ในวงการการศึกษาที่ริเริ่มและวางพื้นฐานของทฤษฎีทาง การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง จนกลายเป็นองค์ความรู้ที่ให้อีกคนอื่นได้อ้างอิงต่อๆ กันมาอย่างแพร่หลายถึง ปัจจุบันเมสิโรว์ ได้ให้นิยามความหมายของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงไว้ดังนี้

การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) คือการเรียนรู้ที่เปลี่ยน กรอบการอ้างอิง (Frame of reference) เดิมที่เคยเป็นปัญหา – ได้แก่ ชุดความเชื่อ สมมติฐาน และความเชื่อความคาดหวังที่ตายตัว (Habit of mind , Meaning perspective, Mindset) – ไปสู่กรอบ การอ้างอิงที่ใหญ่ขึ้น ครอบคลุม เห็นแยกแยะความแตกต่างได้ เปิดรับ สะท้อนและนำเสนอภาพ ความรู้สึกนึกคิดได้มากขึ้น รวมถึงรู้สึกว่าการเปลี่ยนสามารถรับการเปลี่ยนแปลงได้มากขึ้น กรอบการ อ้างอิงอย่างใหม่นี้จะดีขึ้นกว่าเดิมเพราะมันมีแนวโน้มที่จะทำให้เราเกิดความเชื่อและความคิดเห็นที่ เมื่อนำลงไปสู่การกระทำแล้วจะดูจริงแท้และถูกต้องมากขึ้น (Mezirow, 2003: 58)

เมสิโรว์ ได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับความหมายของศัพท์ต่างๆ ที่เขาใช้ไว้ว่า กรอบ การอ้างอิง (Frame of reference) อีกนัยหนึ่งคือ มุมมองเชิงการให้ความหมาย ก็คือโครงสร้างของ ความเชื่อ สมมติฐาน และความคาดหวังในใจ ที่ซึ่งเราคัดกรองความรู้สึก ความประทับใจ การรับรู้ ความคิด ความตั้งใจ ความคาดหวัง และจุดประสงค์ นำไปสู่การให้ความหมายตามการตีความต่อการ มีประสบการณ์การรับรู้โลกนั้น บ่อยครั้งกรอบการอ้างอิงก็สะท้อนกระบวนการทัศนด้วย กรอบการอ้างอิง ประกอบด้วย

นิสัยของจิตใจ (Habit of mind) เป็นความคุ้นชินของจิต เป็นชุดของข้อสมมติฐาน อย่างกว้างๆ ในมิติด้านต่างๆ ได้แก่ สังคม – ภาษา คุณธรรม – จริยธรรม ญาณวิทยา ปรัชญา จิตวิทยา และสุนทรียภาพ

ทรรศนะ (Point of view) เป็นผลของการแสดงออกของแต่ละเรื่อง หรือแต่ละเรื่อง หรือแต่ละมิติของนิสัยของจิตใจ ในแต่ละทรรศนะประกอบด้วยกลุ่มต่างๆ ของแบบแผนเชิง

ความหมาย (Meaning scheme) หรือชุดของความคาดหวัง ความเชื่อ ความรู้สึก ความคิด และการตัดสินใจในเฉพาะเรื่องใดเรื่องหนึ่งซึ่งจะนำไปสู่การตีความและการให้เหตุผลในเรื่องนั้นๆ

จากแนวคิดของเมสิโรว์ เขาเชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงของกรอบการอ้างอิงจะเกิดขึ้นได้ด้วยการอาศัยเครื่องมือการเรียนรู้ที่สำคัญ 2 อย่างคือ การใคร่ครวญในตนเอง (Critical self-reflection) และ การสนทนาเชิงวิพากษ์ (Critical discourse)

การใคร่ครวญในตนเอง (Critical self-reflection) เป็นการกลับมาใคร่ครวญและสะท้อนบอกสภาวะด้านในของตนเองอย่างพินิจพิเคราะห์และมีวิจารณ์ญาณ โดยเฉพาะอย่างยิ่งใคร่ครวญในเรื่องเกี่ยวกับชุดความเชื่อ สมมติฐาน และการตระหนักรู้ในบริบท ที่มา ธรรมชาติ รวมไปถึงผลของการกระทำอันเกิดจากความเชื่อและสมมติฐานเหล่านั้น การใคร่ครวญที่ต้องอาศัยทั้งเหตุผล อารมณ์ความรู้สึกที่เกาะเกี่ยวอยู่กับแบบแผนเชิงความหมายเหล่านั้น ตลอดจนญาณทัศนะ การใคร่ครวญนี้จะทำให้เราเริ่มเห็นกรอบการอ้างอิงที่เราเคยใช้อย่างไม่รู้ตัว นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงและขยับขยายมุมมองของการให้ความหมายของเราได้ในที่สุด เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการเห็นภายในตัวเราของผู้เรียนเอง เป็นปัจเจกตั้ง และไม่สามารถทำให้เกิดขึ้นได้จากการอ่าน การฟัง หรือการสั่งสอนจากภายนอกแต่เพียงอย่างเดียว

การสนทนาเชิงวิพากษ์ (Critical discourse) เป็นการพูดคุยแลกเปลี่ยนกันระหว่างบุคคล หรือกลุ่มบุคคล ด้วยวิธีของสุนทรสนทนา (Dialogue) แต่มีประเด็นที่ชัดเจน เพื่อทำความเข้าใจ ประเมิน คุณค่า หนทางได้มาซึ่งความรู้ความจริง และความจริงความถูกต้องของทางออก หรือการกระทำต่างๆ จนนำไปสู่การตัดสินใจที่ดีที่สุดที่จะมีผลต่อการกระทำนั้น ผลที่ได้จากการพูดคุย คือ การเกิดการตัดสินใจหรือการตีความอย่างใหม่ รวมถึงเห็นมุมมอง ความเชื่อ และการให้เหตุผลที่มี ความถูกต้อง และครอบคลุมมากขึ้นกว่าเดิม ปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ของการสนทนาเชิง วิพากษ์ก็คือการมี “วุฒิภาวะทางอารมณ์” ได้แก่ การตระหนักรู้ ควบคุมตนเองได้ การเห็นอกเห็นใจ การตั้งมั่น ความกระตือรือร้น การซื่อตรงต่อตนเอง การคิดอย่างแจ่มชัด ทักษะทางสังคม นอกจากนี้ ยังต้องพัฒนาทักษะของการห้อยแขวนเสียงตัดสินในใจ การเปิดกว้าง การประเมินอย่างเป็นวัตถุวิสัย การสะท้อนสภาวะการฟังอย่างลึกซึ้ง ความตั้งใจที่จะหาข้อตกลงร่วม และการใช้ความเท่าเทียมกัน ไม่แบ่งอิทธิพลเหนือคนอื่น รวมความแล้วคือการสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัย มีสัมพันธภาพที่ เอื้ออำนวยมีความรักความเมตตา จนสามารถหล่อเลี้ยงให้เกิดภาวะแห่งความปลดปล่อย นำไปสู่การ เป็นตัวของตัวเองที่เข้มแข็ง แจ่มชัด และซื่อตรง (Mezirow, 2003: 60)

ส่วนกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงของเมสิโรว์ สามารถจำแนกออกได้เป็น 4 แบบ ดังต่อไปนี้ (Kitchenham, 2008: 120)

1) กระบวนการเรียนรู้ในแบบแผนเชิงความหมายเดิม เรียนรู้ในสิ่งที่เคยรู้เคยเห็น อยู่แล้ว ด้วยการขยายความ เติมเต็มรายละเอียด และทบทวนให้คมชัดขึ้น อีกนัยหนึ่งคือการให้คำอธิบายเกี่ยวกับกรอบการอ้างอิงที่เป็นอยู่ปัจจุบัน

2) กระบวนการการเรียนรู้แบบแผนเชิงความหมายอย่างใหม่ ศึกษาชุดความหมายใหม่ๆ ที่สอดคล้องและไปด้วยกันได้กับแบบแผนเชิงความหมายเดิมของตัวผู้เรียน อีกนัยหนึ่งคือการเรียนรู้เกี่ยวกับกรอบการอ้างอิงใหม่

3) กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเปลี่ยนแปลงมุมมองเชิงการให้ความหมาย ด้วยการตระหนักู้และเท่าทันในสมมติฐานความเชื่อต่างๆ ที่สร้างแบบแผนอันบิดเบือนและไม่สมบูรณ์จนกลายเป็นปัญหาที่ไม่สามารถแก้ได้ด้วยการใช้แบบแผนเชิงความหมายเดิมหรือเพียงแค่ศึกษาชุดความหมายใหม่ๆ หากแต่ต้องหันมาจัดระบบความเชื่อและมุมมองใหม่ รื้อถอนนิยามความหมายเดิม อีกนัยหนึ่งคือการเปลี่ยนแปลงลงไปถึงระดับของนิสัยของจิตใจรวมถึงกรอบการอ้างอิง นับเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ลึกซึ้งและแท้จริงที่สุด

4) กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ เป็นกระบวนการแบบที่ 4 ที่ เมสิโรว์เพิ่มเติมขึ้นภายหลัง โดยกล่าวว่า นอกเหนือจากกระบวนการเรียนรู้ที่สร้างการเปลี่ยนแปลงอย่าง ลึกซึ้งถึงระดับนิสัยของจิตใจหรือกรอบการอ้างอิงแล้ว ในความเป็นจริงคนเรายังสามารถเรียนรู้เพื่อเปลี่ยนแปลงในระดับทัศนคติเฉพาะด้านในด้านหนึ่งก็ได้ เช่น การเปลี่ยนท่าที คำพูด หรือการแสดงออกบางอย่าง อาจด้วยการเลียนแบบอื่น เป็นต้น

จากนิยามความหมายของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงที่ว่า เป็นการเรียนรู้ที่ทำให้ตัวผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงและขยายขยายของกรอบการอ้างอิงจนนำไปสู่การมีความเชื่อสมมติฐานการเห็น การเข้าใจโลกอย่างใหม่ที่จริงแท้และถูกต้องขึ้นกว่าเดิม รวมถึงผลจากงานวิจัยต่างๆ เมสิโรว์สามารถอธิบายรายละเอียดของประสบการณ์การเปลี่ยนแปลงนี้ว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร โดยสรุปเป็น 10 ขั้นตอน (Kitchenham, 2008: 105) คือ

1. การเผชิญหน้ากับทางแยกในชีวิตที่ไม่รู้จะไปทางไหนดี สร้างความยากลำบาก อึดอัด สับสน

2. การกลับมาสำรวจและตรวจสอบอารมณ์ความรู้สึกในตนเอง โดยเฉพาะความรู้สึกผิด ความอับอาย

3. การประเมินอย่างพินิจพิเคราะห์เกี่ยวกับสมมติฐานและชุดความเชื่อ ทั้งในเชิงการเห็นความจริง เชิงสังคมวัฒนธรรม หรือเชิงจิตใจ

4. การเห็นว่า เริ่มมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับความไม่พอใจในตนเองและกระบวนการแลกเปลี่ยนตนเอง รวมถึงตระหนักด้วยว่าคนอื่นก็เคยผ่านการเปลี่ยนแปลงทำนองนี้มาแล้ว

5. การสำรวจทางเลือกความเป็นไปได้ในบทบาท สัมพันธภาพ และการกระทำใหม่ๆ
6. การวางแผนขั้นตอนของการกระทำ
7. การแสวงหาความรู้และทักษะที่จำเป็นในการนำไปปฏิบัติ
8. การทดลองปฏิบัติในชีวิตจริง กระทำบทบาทใหม่ ๆ แบบเป็นครั้งคราว
9. การเพิ่มพูนความสามารถและความเชื่อมั่นในตนเองในบทบาท การกระทำ และสัมพันธภาพใหม่ๆ นั้น
10. การหลอมรวมเข้ากับวิถีชีวิต โดยสิ่งที่ทำที่เป็นนั้นมาจากมุมมองของตนเองอย่างแท้จริง

จะเห็นได้ว่า ตามแนวคิดของเมลิโรว์ การจะเกิดการเปลี่ยนแปลงพื้นฐานในตนเองได้นั้น จะต้องเริ่มต้นจากการที่คนๆ นั้นเผชิญหน้ากับสถานการณ์ในชีวิตที่ขัดแย้งอย่างลึกซึ้ง เกิดเป็นวิกฤตที่ดูเหมือนจะหาทางออกไม่ได้ คำตอบเดิม ๆ รวมถึงมุมมอง การรับรู้โลกแบบที่เคยมีอยู่ไม่อาจใช้แก้ปัญหาได้อีกต่อไป ขณะที่โลกด้านในก็ดูเหมือนจะเต็มไปด้วยความรู้สึกที่ว่า “มันไม่ใช่” หรือ “มันน่าอาย รับไม่ได้” (หลักสูตรการเรียนรู้อาจจำเป็นต้องเตรียมให้ผู้เรียนได้ เผชิญหน้ากับประสบการณ์เหล่านี้ เมื่อนั้นเอง หากคนๆ นั้น หันมาตั้งคำถามกับชุดความเชื่อเดิมอย่างจริงจังและเริ่มใคร่ครวญในตนเองและสิ่งต่างๆ อย่างลึกซึ้งกระบวนการเรียนรู้สู่เปลี่ยนแปลงที่แท้จริงจึงจะเริ่มต้นขึ้น อันจะนำไปสู่การเปลี่ยนย้ายกรอบการอ้างอิงเชิงการให้ความหมายของตนเองที่รุนแรงและไม่อาจกลับคืนสู่สภาพเดิมได้อีกต่อไป อีกนัยหนึ่ง นี่คือการก้าวข้ามแบบแผนเดิม ไปสู่การมีแบบแผนใหม่ที่ควบรวมแบบแผนเดิมไว้ด้วยกัน การเปลี่ยนแปลงมุมมองเชิงการให้ความหมาย จนนำไปสู่การมีคุณลักษณะใหม่ มีพฤติกรรมและการแสดงออกแบบใหม่ที่ดีกว่าและถาวรยั่งยืนนั้น สามารถประจักษ์และรับรู้ได้ผ่านการสื่อสาร บอกกล่าว หรือเป็นลายลักษณ์อักษรได้ เช่น การตรวจวัดเชิงลึกแบบอัตวิสัย ร่วมกับการสัมภาษณ์ การใช้แบบสอบถาม การตรวจสอบสามเส้า และอาศัยการการเทียบเคียงพฤติกรรมและความรู้สึกนึกคิดเหล่านั้น (เน้นไปที่มุมมองเชิงการให้ ความหมาย) ในตัวผู้เรียนกับขั้นตอนทั้ง 10 ของประสบการณ์การเปลี่ยนแปลงระดับปัจเจก ดังที่ได้อธิบายไว้ข้างต้น อนึ่ง จากงานวิจัยต่างๆ ที่ผ่านมามุ่งเน้นความสำคัญไปที่กระบวนการของ การเปลี่ยนแปลงมากกว่าที่จะพยายามบอกให้ได้ว่าผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงหรือ (Snyder, 2008: 161, 171, 176)

7.1.2 การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงตามแนวคิดของเจมส์ โพรจาสกา

เจมส์ โพรจาสกา (James Prochaska) ก็ได้ผลิตผลงานวิจัยออกมามากกว่าในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา แต่แนวคิดของโพรจาสกานั้นจะเน้นที่การเปลี่ยนแปลงในเชิงพฤติกรรมมากกว่า โดยนิยามกระบวนการเปลี่ยนแปลงว่า คือ กิจกรรมใดๆ ก็ตามที่ตนเองริเริ่มขึ้น เพื่อช่วยในการปรับเปลี่ยนความคิด ความรู้สึก หรือพฤติกรรม (Moore, 2005: 396)

ขั้นตอนการเปลี่ยนแปลงของโพรจัสกาประกอบด้วยขั้นตอนต่างๆ 6 ขั้นตอน แต่ละขั้นตอนจะมีการกิจเฉพาะด้านที่สำคัญเพื่อนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์และความยั่งยืนของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (Moore , 2005: 398) ซึ่งได้แก่

1. ขั้นตอนก่อนการใคร่ครวญ เป็นขั้นตอนที่คนผู้นั้นยังไม่มีเจตจำนงที่จะเปลี่ยนแปลง ยังมีการต่อต้านหรือยังไม่เอาใจจริงต่อการเปลี่ยนแปลง สิ่งที่ทำให้คนผู้นั้นก้าวไปสู่ขั้นตอนต่อไปของการเปลี่ยนแปลงได้ก็คือ ต้องเผชิญกับความผิดปกติบางอย่าง เช่น ที่เกิดขึ้นทั้งในกรณีเปลี่ยนและไม่เปลี่ยนพฤติกรรม

2. ขั้นตอนการใคร่ครวญ เป็นขั้นตอนที่คนผู้นั้นเริ่มตระหนักถึงปัญหาและหันมาคิดอย่างจริงจังที่จะแก้ปัญหานั้น แต่ก็ยังไม่ถึงกับสร้างพันธสัญญากับตัวเองที่จะลงมือกระทำ การกิจที่สำคัญของระยะนี้ก็คือ การชั่งน้ำหนักระหว่างผลดีกับผลเสียต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นทั้งในกรณีเปลี่ยนและไม่เปลี่ยนพฤติกรรม

3. ขั้นตอนการเตรียมตัว/ตกลงใจแน่วแน่ เป็นขั้นตอนที่คนผู้นั้นตั้งใจและให้ความใส่ใจต่อการสร้างเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทันที เป็นขั้นตอนที่พร้อมมากที่สุดสำหรับการเปลี่ยนแปลง การกิจที่สำคัญของระยะนี้ก็คือ การสนับสนุนความมุ่งมั่นนั้น การเพิ่มพูนศักยภาพ และการสร้าง พันธสัญญาให้เกิดการลงมือกระทำ

4. ขั้นตอนการลงมือกระทำ เป็นขั้นตอนที่คนผู้นั้นทำการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ประสบการณ์หรือสิ่งแวดล้อมเพื่อแก้ปัญหามาของตัวเองซึ่งเป็นที่สังเกตเห็นได้โดยคนอื่น เกิดเป็นรูปแบบใหม่ (ทางความคิด อารมณ์ความรู้สึก หรือพฤติกรรม) ที่มีต่อเนื่องสม่ำเสมอ

5. ขั้นตอนการดำรงรักษา เป็นขั้นตอนที่คนผู้นั้นป้องกันมิให้ตนเองย้อนกลับไปมีพฤติกรรมเหมือนเดิม ทำให้การเปลี่ยนแปลงนั้นมีความต่อเนื่องยั่งยืน แต่ในความเป็นจริง จากขั้นตอนนี้อาจมีการวนกลับไปสู่ขั้นตอนที่ 1 ซ้ำเป็นวงจรหลายรอบกว่าจะสามารถบรรลุถึงการเปลี่ยนแปลงยั่งยืนได้อย่างแท้จริง

6. ขั้นตอนสิ้นสุด เป็นขั้นตอนขั้นตอนสุดท้ายในกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่คนผู้นั้นสามารถทำให้การเปลี่ยนแปลงหลอมรวมเข้ากับวิถีชีวิตของเขาได้อย่างถาวร ไม่มีการย้อนกลับสู่พฤติกรรมเดิมๆ อีกต่อไป กลายเป็นวิถีชีวิตใหม่ที่พึงประสงค์และดีงามขึ้นกว่าเดิม

ส่วนกระบวนการ กิจกรรม หรือวิธีการพื้นฐานเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง มีทั้งหมด 10 อย่าง (Moore, 2005: 397) ได้แก่

1. การสร้างจิตสำนึก-สร้างการตระหนักรู้ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับตนเองและปัญหา

2 .การกลับมาประเมิน-ใคร่ครวญในตนเองทั้งทางด้านความคิดและความรู้สึกเกี่ยวกับปัญหาและผลที่คาดว่าจะได้รับจากการเปลี่ยนแปลง

3. การปลดปล่อยตนเองสู่อิสระ ประกอบด้วย การตัดสินใจเลือกและการสร้างพันธะสัญญาแก่ตนเองเพื่อนำไปสู่การลงมือกระทำหรือความเชื่อในศักยภาพของตนเองที่จะเปลี่ยน

4. การสร้างเงื่อนไขชีวิตขวาง เป็นการสร้างพฤติกรรมทดแทนสิ่งที่ไม่ดีที่ต้องการเปลี่ยน โดยการยืนยันแน่วแน่ การผ่อนคลาย การลดการตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้น หรือการพูดคุยเชิงบวกกับตนเอง

5. การควบคุมสิ่งกระตุ้นพฤติกรรม หลีกเลี่ยงสิ่งเร้าที่สร้างปัญหา ปรับเปลี่ยนสิ่งแวดล้อม

6. การสร้างแรงเสริม เช่นการให้รางวัลสำหรับการเปลี่ยนแปลง

7. สัมพันธภาพที่เกื้อหนุน เพิ่มแรงสนับสนุนทางสังคมและความช่วยเหลือจากผู้อื่น การมีกลุ่มเพื่อช่วยเหลือกันเอง กลุ่มเพื่อนที่ไว้วางใจ หรือกลุ่มเยียวยาบำบัด

8. การใช้ละครบำบัด ปลุกเร้าอารมณ์ สร้างประสบการณ์ทั้งทางด้านความคิดและความรู้สึกเกี่ยวกับปัญหาและหนทางแก้ปัญหา เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การทำไฮโดรามา การใช้เทคนิคเกสตัลท์

9. การกลับมาประเมินผลกระทบต่อสิ่งรอบตัว เป็นการพิจารณาว่าปัญหาเดิมของตน รวมถึงการปรับเปลี่ยนไปสู่พฤติกรรมใหม่นั้น จะนำมาซึ่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและสังคมรอบตัวเราอย่างไรบ้าง อาจเสริมด้วยการทำกิจกรรมทางสังคม อาสาสมัคร การชมภาพยนตร์สารคดี หรือการฝึกฝนความเห็นอกเห็นใจ

10. การปลดปล่อยสังคมสู่อิสระ การเปิดโอกาสให้สังคมได้เอื้อให้ผู้คนในสังคมได้เกิดการเปลี่ยนแปลงตนเอง เป็นการสร้างแรงสนับสนุนจากภายนอก องค์กร สิ่งแวดล้อม

โพรจาสกาดังข้อสังเกตว่า คนที่ทำการเปลี่ยนแปลงตนเองจะมีกระบวนการ ขั้นตอน และได้รับผลสำเร็จที่ไม่แตกต่างจากผู้ซึ่งได้รับความช่วยเหลือจากนักบำบัด และกระบวนการนั้นมิได้เกิดขึ้นเรียงไปตามลำดับแบบเส้นตรง แต่ส่วนใหญ่มักต้องวนเวียนอยู่ในวงจรของขั้นตอนเหล่านี้หลายรอบกว่าจะสามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างถาวร ทฤษฎีของโพรจาสกาดำเนินกับของเมลิโรว์ตรงที่เน้นไปที่ขั้นตอนของกระบวนการเป็นสำคัญ มิได้เน้นที่ระดับขั้นแห่งพัฒนาการตามแนวคิดโครงสร้างนิยม การเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงโดยใช้กิจกรรมที่เหมาะสมในแต่ละขั้นตอนนับเป็นหัวใจของความสำเร็จ โพรจาสกามองว่า การสร้างจิตสำนึกด้วยการให้ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับตนเองและปัญหาของตนเองมีความสำคัญมาก อันจะส่งผลถึงการกลับมาใคร่ครวญในตนเองได้อย่างลึกซึ้งด้วย เช่นเดียวกับที่เมลิโรว์เน้นให้ความสำคัญแก่การใคร่ครวญ ในตนเองว่าเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ นอกจากนี้ ทั้งสองทฤษฎียังเห็นพ้องกันว่า การเปลี่ยนแปลงส่วนบุคคลไม่อาจแยกขาดจากบริบทของสังคมได้ ทั้งคู่จึงได้เน้นความสำคัญของ การมี

ส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกับสังคมว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนในตนเองด้วย (Moore, 2005: 404)

สิ่งที่เป็นลักษณะเด่นของทฤษฎีการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงของโพรจาสกาก็คือการเน้นไปที่การทำงานกับตัวพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งที่ประจักษ์ชัดซึ่งเป็นขั้นตอนหลายๆ ในกระบวนการเปลี่ยนแปลงขณะที่ทฤษฎีของเมสิโรว์เน้นพูดถึงการเปลี่ยนแปลงของกรอบการอ้างอิงและมุมมองการให้ความหมายซึ่งมุ่งทำความเข้าใจขั้นตอนแรกๆ ในกระบวนการเปลี่ยนแปลง โพรจาสกา เชื่อว่าความผิดปกติที่เกิดขึ้นจนสร้างปัญหาบางอย่างในชีวิตจะเป็นแรงผลักดันที่ทำให้คนๆ นั้นหันกลับมาใคร่ครวญในตนเองอย่างจริงจัง ซึ่งจะนำไปสู่การลงมือสร้างการเปลี่ยนแปลง และการจัดกิจกรรมกระบวนการที่เหมาะสมในแต่ละขั้นตอนจะช่วยให้การเปลี่ยนแปลงนั้นดำเนินต่อไปได้จนกระทั่งบรรลุผลสำเร็จที่ยั่งยืนและถาวรในที่สุดที่ ทั้งหมดนี้สามารถประจักษ์รับรู้ได้ผ่าน การเทียบเคียงกับขั้นตอนของการเปลี่ยนแปลงทั้ง 6 ข้างต้น

7.1.3 การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงตามแนวคิดของโรเบิร์ต คีแกน

โรเบิร์ต คีแกน (Robert Kegan) นักการศึกษาผู้นำเสนอแนวคิดการเรียนรู้ที่นำไปสู่การยกระดับโครงสร้างของจิต ตามทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ-ประกอบสร้าง (Constructive-developmental psychology) แนวคิดของคีแกนสามารถใช้อธิบายพัฒนาการของมนุษย์ที่เป็นไปตามการประกอบสร้างความหมายโดยจิต โดยมีหลักการสำคัญอยู่ที่ว่า การให้ความหมายของมนุษย์นั้นเกิดจากการความสัมพันธ์ระหว่างจิตผู้รู้กับสิ่งที่ถูกรู้ จิตบนโครงสร้างที่มีความซับซ้อนระบบต่างๆ กันจะทำหน้าที่เรียบเรียงสิ่งที่ถูกรู้เข้าด้วยกัน ทำให้กลายเป็นเรื่องราวที่มีความหมายเข้าใจได้สำหรับจิตระดับนั้นๆ เมื่อจิตผู้รู้มาปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่ถูกรู้ ความหมายและความจริงก็จะบังเกิดขึ้นแก่จิตของคนๆ นั้น คีแกนพบว่า การประกอบสร้างความหมาย/ความจริงโดยจิตเช่นนี้ไม่คงที่ตายตัว แต่มีพลวัตสามารถพัฒนาให้เคลื่อนตัวจากโครงสร้างจิตระดับหนึ่งไปสู่โครงสร้างจิตอีกระดับหนึ่งได้ อีกนัยหนึ่งคือการเคลื่อนตัวจากการเป็นจิตผู้รู้ในระดับหนึ่งไปเป็นสิ่งที่ถูกรู้ของจิตผู้รู้ในระดับถัดไป และเมื่อโครงสร้างของจิตขยายไปสู่ระดับที่สูงขึ้นความสลับซับซ้อนของจิตก็จะเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย ทำให้การประกอบสร้างความหมายและความจริงของคนๆ นั้นสามารถรองรับเข้าใจความสลับซับซ้อนของโลกได้มากขึ้นนั่นเอง (ชลลดา ทองทวี, จิรัฐกาล พงศ์ภรเธียร, ชีรพล เต็มอุดม, พงษธร ตันติฤทธิ์ศักดิ์ และสรยุทธ รัตนพจนารถ, 2551: 99)

อาจกล่าวได้ว่า ตามแนวคิดของคีแกนนั้น สิ่งที่ถูกเปลี่ยนแปลงก็คือจิตสำนึกที่ประกอบสร้างความหมาย คีแกนได้ศึกษาพัฒนาการของระดับจิตสำนึกในตัวบุคคลที่ผ่านช่วงวัยต่างๆ และแบ่งระดับจิตสำนึกออกเป็นทั้งหมด 5 ระดับ แต่ละระดับจะมีเรื่องราวที่คนในระดับจิตนั้นๆ เห็นและเข้าถึงความรู้ความจริงได้ไม่เท่ากัน โดยเรียงตามลำดับความซับซ้อนของจิตจากน้อยไปหามาก

(Kegan, 1982: 86 ; ชลลดา ทองทวี, จิรัฐกาล พงศ์กรเชียร, ชีรพล เต็มอุดม, พงษธร ดันติฤทธิ์ศักดิ์ และสรยุทธ รัตนพจนารถ, 2551: 351) ได้ดังนี้

ระดับจิตที่ 1 จิตตามเร้า (Impulsive mind) เป็นจิตแห่งแห่งแรงกระตุ้น และการรับรู้ สิ่งที่จิตระดับนี้เห็นคือ วัตถุ การเคลื่อนไหว และปฏิกิริยาโต้ตอบทางกายต่างๆ มีการรับรู้ข้อมูลเป็นจุดๆ ไม่เชื่อมโยงกัน และสร้างความรู้ความจริงไปตามโลกในจินตนาการ

ระดับจิตที่ 2 จิตตามใจตน (Imperial mind) เป็นจิตแห่งความต้องการ ความสนใจ และความปรารถนา สิ่งที่จิตระดับนี้เห็นคือ การรับรู้และแรงกระตุ้นอยากต่างๆ มีการรับรู้ข้อมูลและจัดเป็นกลุ่มๆ ได้แต่ไม่อาจเชื่อมโยงให้เห็นภาพใหญ่ จิตระดับนี้จะสร้างความรู้ความจริงที่เป็นประสบการณ์เชิงรูปธรรม

ระดับจิตที่ 3 จิตตามสังคม (Socialized/Interpersonal mind) เป็นจิตแห่งบริบทระหว่างบุคคล และความเป็นส่วนหนึ่งซึ่งกันและกัน และความจริงร่วมกันตามสังคม สิ่งที่จิตระดับนี้เห็นคือ ความต้องการ ความสนใจ และความปรารถนาของตนเอง มีการรับรู้และเชื่อมโยงข้อมูลเข้าด้วยกัน ตามอุดมคติและความเชื่อที่สังคมมีร่วมกัน จิตระดับนี้จะสร้างความรู้ความจริงเชิงนามธรรม โดยเฉพาะอุดมคติสูงสุดของทุกคนในสังคม

ระดับจิตที่ 4 จิตประพันธ์ตน (Self-authorin/Institutional mind) เป็นจิตแห่งอัตลักษณ์ ความเป็นตัวของตัวเอง และทฤษฎีทางความคิด สิ่งที่จิตระดับนี้เห็นคือ บริบทระหว่างบุคคล ความสัมพันธ์ และความเป็นส่วนหนึ่งซึ่งกันและกัน มีการรับรู้ข้อมูลอย่างเป็นระบบระเบียบ ที่ปราศจากอคติ ใช้ความเป็นเหตุเป็นผล จิตระดับนี้จะสร้างความรู้ความจริงเชิงระบบความสัมพันธ์ ซึ่งมีคุณลักษณะตามแนวทางของปฏิธานนิยมและแนวคิดร่วมนวมัย

ระดับจิตที่ 5 จิตวิวัฒน์ตน (Self-transforming/Interindividual mind) เป็นจิตแห่งการร่วมกันของปัจเจกที่หลากหลาย และการสอดประสานกันระหว่างระบบตัวตนที่แตกต่างสิ่งที่จิตระดับนี้เห็นคือ การประพันธ์ตน ความเป็นตัวของตัวเอง อัตลักษณ์ และการมีทฤษฎีทางความคิด มีการรับรู้ข้อมูลความรู้แบบที่ข้ามพ้นชุดความเชื่อหรือกระบวนทัศน์หนึ่งใด เป็นความรู้ที่แตกต่างกันไปตามบริบท มีการย้อนแย้งความจริงและชี้ให้เห็นข้อตรงข้ามของสิ่งต่างๆ จิตระดับนี้จะสร้างความรู้ความจริงเชิงประกอบสร้างนิยม/วิภาษวิธี ฯลฯ ซึ่งมีคุณลักษณะสอดคล้องกับแนวคิดหลังนวมัย ส่วนกระบวนการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงเพื่อพัฒนาโครงสร้างของจิตนี้คือ แกนกล่าวว่า มิได้เน้นที่ปริมาณของข้อมูลความรู้ ทว่าเป็นการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงวิธีการรู้ และเพื่อขยาย ขยายกรอบการอ้างอิงให้กว้างใหญ่กว่าเดิม นอกจากนี้เป็นการเรียนรู้ที่ครอบคลุมทุกช่วงวัย และต้อง เข้าใจธรรมชาติ ญาณวิทยา และสิ่งที่ท้าทายในชีวิตของผู้เรียนด้วย วิธีการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียน สามารถยกระดับจิตสำนึกของตนเองได้ก็คือ การสร้างความสามารถในการตระหนักรู้อย่างเป็น วัตถุวิสัยของจิต เพื่อให้เห็นว่าคนเคยฝังตัวแน่นอยู่ในสมมติฐาน (ชุดความเชื่อ) ใหญ่ใด และให้ เห็นความ

เป็นไปได้ใหม่ที่จะนำตนเองออกจากสมมติฐานนั้นได้ในเวลาต่อมา คีแกนเรียก ปรากฏการณ์นี้ว่า เป็นการเปลี่ยนจากสิ่งที่เคยเป็น (Subject) มาเป็นสิ่งที่ถูกเห็น (Object) (Kegan, 1982: 30) โดยเครื่องมือที่ใช้อาจอาศัยการใคร่ครวญในตนเองอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้เห็นสมมติฐานใหญ่ ในใจซึ่งโดยทั่วไปมักครอบงำความเป็นเราอยู่ จากนั้นจึงนำสมมติฐานใหญ่นี้ไปทดสอบ ด้วยการ ออกแบบ ไปสู่การกระทำบางอย่างเพื่อท้าทายสมมติฐาน แล้วลองนำไปปฏิบัติจริง เพื่อวิเคราะห์ และ ตีความ ผลที่ได้ กระบวนการทดสอบสมมติฐานใหญ่เช่นนี้ช่วยให้ตัวผู้ทดสอบสามารถเปลี่ยนแปลง และก้าว ออกจากสมมติฐานหรือชุดความเชื่อเดิม ไปสู่การพฤติกรรมใหม่บนฐานของสมมติฐานใหม่ ที่ดี กว่าเดิม

จะเห็นได้ว่า แนวคิดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงของคีแกนคือ การยกระดับ โครงสร้างของจิตสำนึกที่ประกอบสร้างความหมาย ไปสูงขึ้นและซับซ้อนขึ้น ทำให้สามารถเห็นและ เข้าใจความหมาย/ความจริงของโลกได้มากขึ้น และพัฒนาการของระดับจิตสำนึกนี้ก็สามารถชี้วัดได้ อย่างเป็นวัตถุวิสัย ด้วยวิธีการที่เรียกว่า การสัมภาษณ์จิตผู้รู้-สิ่งที่ถูกรู้ ซึ่งเป็นวิวิธวิทยาการวิจัยในกลุ่ม โครงสร้างนิยม ผลจากการศึกษาแบบนี้จะแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าผู้เรียนมีระดับจิตสำนึกอยู่สเกล สูงต่ำอย่างไรเมื่อเทียบขั้นมาตรฐาน ด้วยระดับจิตสำนึกเป็นค่าที่นิ่งและตายตัวในแง่คิดที่แสดงถึง หลักไมล์แห่งการเติบโตทางจิตของคนๆ นั้น นั่นหมายความว่าเมื่อคนๆ นั้นพัฒนาระดับจิตขึ้นมาถึง ระดับไหนก็ไม่มีทางที่จะย้อนกลับไปสู่ระดับจิตที่ต่ำกว่าระดับนั้นอีกแล้ว

7.1.4 การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงตามแนวคิดของเอ็ดมันด์ โอซัลลิแวน

การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงตามแนวความคิดของเมสโรว์และคีแกนจะเน้นความ สำคัญไปที่ระดับ ปัจเจก กล่าวคือเป็นการเปลี่ยนแปลงพื้นฐานในตัวบุคคล แต่การเรียนรู้การ เปลี่ยนแปลงตามแนวคิด ของ เอ็ดมันด์ โอซัลลิแวน (Edmund O'Sullivan) นั้นจะครอบคลุมไปถึง จิตใต้สำนึกของ สิ่งแวดล้อม โลก และจักรวาล โอซัลลิแวน เน้นว่า การอยู่รอด การวิพากษ์ และ การสร้างสรรค์ คือหัวใจของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงแบบบูรณาการ กล่าวอีกนัยหนึ่ง มันคือ การเรียนรู้ที่ ประกอบด้วยมิติหลัก 3 หลัก ได้แก่ การศึกษาเพื่อการอยู่รอด การศึกษาเพื่อทำความเข้าใจเชิง วิพากษ์ และการศึกษาเพื่อการสร้างสรรคแบบบูรณาการ (O'Sullivan, 2002: 4)

การศึกษาเพื่อทำความเข้าใจเชิงวิพากษ์ เป็นการศึกษาที่ด้านกระแสขับเคลื่อน ไปในทิศทางที่วิจารณ์สังคมวัฒนธรรม โดยอาศัยการใคร่ครวญและสะท้อนความคิดเห็นอย่างลึกซึ้งทำ การตรวจสอบกรอบความคิด กรอบอ้างอิง และโลกทัศน์ของโลกสมัยใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งพื้นฐาน ภาววิทยาของวิธีคิดแบบตะวันตกที่จำกัดความหมายเชิงจักรวาลวิทยาซึ่งมีความกว้างขวางและมอง จักรวาลในฐานะความเป็นทั้งหมด นอกจากนี้การศึกษาเพื่อทำความเข้าใจเชิงวิพากษ์ยังต้อง หันหน้ามาใส่ใจในสถานะการจุ่มแช่ของจิตสำนึก ตัวอย่างเช่น การจมอยู่ท่ามกลางข้อมูลที่ท่วมท้น ในสังคมสมัยใหม่โดยไม่รู้ตัว ทำให้เราสูญเสียสัมพันธภาพที่มีต่อตนเอง ผู้คน ตลอดจนความ

หลากหลายของชีวิตและโลก และอีกประเด็นหนึ่งที่สำคัญที่ไม่แพ้กันที่จำเป็นต้องตรวจสอบและวิพากษ์วิจารณ์ด้วยเช่นกัน ก็คือเรื่องของอำนาจ ลำดับชั้น และความรุนแรง เช่น ค่านิยมการมีบุรุษเป็นใหญ่ แนวคิดจักรพรรดินิยม รวมถึงประเด็นของชนชั้น เชื้อชาติ และเพศสภาพ การศึกษาเพื่อการสร้างสรรคแบบบูรณาการ เน้นประเด็นการเรียนรู้ต่อไป

1) จิตสำนึกระดับโลกแห่งชีวิต เราจำเป็นต้องแผ่ขยาย “ขอบฟ้า” แห่งจิตสำนึกของเราให้กว้างใหญ่ขึ้นถึงระดับของทั้งโลกและจักรวาล เปลี่ยนแปลงบริบทการเรียนรู้ของเราให้ครอบคลุมโลกทั้งโลกที่เป็นทั้งหมดของชีวิต ทั้งนี้เพื่อเอาชนะปัญหาต่างๆ ทางสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่ในปัจจุบัน

2) การพัฒนาแบบบูรณาการ เพื่อก้าวข้ามข้อจำกัดของแนวคิดการพัฒนาแบบตะวันตกโดยการเชื่อมโยงกระบวนการที่วิวัฒนาการสร้างสรรค์ของทั้งจักรวาล โลก ชุมชนโลก ชุมชนมนุษย์ และโลกของปัจเจกบุคคล อีกนัยหนึ่ง นี่คือการพัฒนาในฐานะความเป็นทั้งหมดที่หลอมรวมทั้งจักรวาลและจิตใต้สำนึกที่อยู่ภายในตัวเราและทุกสิ่งรอบตัวเราเข้าด้วยกัน

3) คุณภาพชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งคุณภาพชีวิตที่ถูกสร้างขึ้นโดยคนส่วนน้อยที่ร่ำรวยและรับผิดชอบต่อผลกระทบของมัน ที่มีต่อผู้คนส่วนใหญ่ในโลก การตั้งคำถามว่าชีวิตยังมีความหมาย และจุดหมายที่ยิ่งใหญ่กว่านี้อีกหรือไม่ นอกเหนือไปจากเพียงแค่การมีวัตถุกับการสนใจตัวเอง การค้นหาวีถีชีวิตที่มีความยั่งยืนมากกว่าแค่เอาความต้องการของมนุษย์เป็นตัวตั้ง

4) การใส่ใจความมีรากเหง้าที่เชื่อมโยงกับชุมชนได้อย่างมั่นคงและเกิดความเป็นเจ้าของ และการเปิดรับความแตกต่างหลากหลายทั้งในและระหว่างชุมชนที่จะสามารถรวมสิ่งต่างๆ ที่แม้จะไม่เหมือนกันให้อยู่ด้วยกันได้

5) ความศักดิ์สิทธิ์ พัฒนาการด้านจิตวิญญาณในระดับพื้นฐานมากที่สุด และการกลับมาใส่ใจเกี่ยวกับการพักผ่อนหย่อนใจ การภาวนา และความเงียบสงบ ให้เป้าหมายทางจิตวิญญาณกลับมาเป็นภารกิจหลักของการมีชีวิตของเรา

สามารถสรุปได้ว่ากระบวนการการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงตามแนวความคิดของโอซัลลิแวน ก็คือการกลับมาเยียวยา คิดใคร่ครวญ และการลงมือกระทำอย่างสร้างสรรค์ โดยทั้งหมดนี้ เกิดขึ้นด้วยจิตสำนึกที่แผ่ขยายและถูกยกระดับให้สูงขึ้นถึงระดับความเป็นทั้งหมดของชีวิตโลกและจักรวาล โอซัลลิแวนได้สรุปแก่นของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงไว้ว่า “การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงหมายถึง การเกิดประสบการณ์ของการเปลี่ยนย้ายเชิงโครงสร้างใหญ่ในด้านสมมติฐานของความคิด ความรู้สึก และการกระทำ มันคือการเปลี่ยนย้ายจิตสำนึกที่ทำให้วิถีการดำรงอยู่ในโลกของเราเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากและไม่อาจกลับคืนไปเหมือนเดิมได้ การเปลี่ยนย้ายจิตใต้สำนึกดังกล่าวเกี่ยวข้องกับ การทำความเข้าใจในตนเองและตำแหน่งแห่งที่ของตัวเรา ความสัมพันธ์ระหว่างตัวเรากับคนอื่นๆ และธรรมชาติ การทำความเข้าใจในความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ผูกโยงกับ

โครงสร้างของเชื้อชาติ ชนชั้น และเพศสภาพ การตระหนักรู้ในร่างกายของเรา การมีวิสัยทัศน์ในหนทาง การใช้ชีวิตทางเลือกแบบอื่นๆ รวมถึง การมีความหวังในความยุติธรรมและสันติภาพในสังคม และความเบิกบานส่วนบุคคล” (O’Sullivan, 2002: 11)

ซึ่งจะเห็นได้ว่า แนวคิดของโอซัลลิแวนมีส่วนที่เหมือนกับแนวคิดของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงแบบเมสสิโรว์ตรงที่ชี้ว่า เป็นการเปลี่ยนแปลงของสมมติฐานหรือกรอบการให้ความหมายพื้นฐานในจิตใจที่มีผลต่อความคิด ความรู้สึก และการกระทำ อันเป็นการเปลี่ยนแปลงที่รุนแรงและมีความถาวรยั่งยืน อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงตามแนวคิดของโอซัลลิแวนจะครอบคลุมบริบทที่กว้างกว่าความเป็นปัจเจกบุคคล กล่าวคือเป็นการเปลี่ยนแปลงของการให้ความหมายเชิงจักรวาลวิทยาที่รวมไปถึงระดับของชุมชน สรรพชีวิต โลก และจักรวาล มิงงานวิจัยที่ต่อยอดมาจากแนวคิดของโอซัลลิแวนอยู่มากมาย เช่น การศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดสตรีนิยม ประชาธิปไตยอย่างมีส่วนร่วม การขับเคลื่อนสังคม ความขัดแย้ง นิเวศวิทยา การเรียนรู้เชิงจิตวิญญาณ กลุ่มชนและวัฒนธรรม และงานศิลปะต่างๆ เป็นต้น

7.1.5 การเปลี่ยนแปลงระดับจิตสำนึกตามแนวคิดของเคน วิลเบอร์ และคนอื่นๆ

นักคิดร่วมสมัย เคน วิลเบอร์ (Ken Wilber) มองว่า เป็นจิตส่วนหนึ่งของความเป็นจริงใหญ่ ี่มีความเป็นโฮลอน (คือเป็นทั้งส่วนรวมและส่วนย่อยในเวลาเดียวกัน) (Wilber, 2000: 43) จิตที่ถูกยกระดับขึ้นก็คือโฮลอนที่มีความซับซ้อนขึ้น มีวิวัฒนาการมากขึ้น ซึ่งข้ามพ้นแต่ยังคงรวบรวมสิ่งที่มีมาก่อนหน้า ระดับของจิตสำนึกนั้นสามารถถูกกำหนดและชี้วัดเป็นขีดขั้นหรือ หลักไมค์ ี่มีความชัดเจนและเป็นวัตถุวิสัยได้ ด้วยระเบียบวิธีแบบโครงสร้างนิยม อีกนัยหนึ่ง ระดับจิตคือ ตัวบ่งบอกถึงการเติบโตและการพัฒนาการของจิตอย่างเป็นรูปธรรมนั่นเอง

วิลเบอร์ ได้ศึกษารวบรวมระดับของจิตสำนึกบนเส้นทางพัฒนาการต่างๆ โดยบรรดานักคิดจากหลากหลายวงการ ตัวอย่างเช่น พัฒนาการด้านการตระหนักรู้ (โดยเพียเจต์, คีแกน, ศรีออร์ฟินโท) ด้านตัวตน-อัตลักษณ์ (โดยลูวิงเจอร์, คุก-กรูเตอร์) ด้านการให้คุณค่า (โดยเกรฟส์, เบค, โคแวน) ด้านศีลธรรม (โดนโคเลเบิร์ก) ด้านสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (โดยเซลแมน, เพอร์รี) ด้านจิตวิญญาณความศรัทธา (โดยโฟว์เลอร์) ด้านระดับความต้องการ (โดยมาสโลว์) ด้านอารมณ์ (โดยโกลแมน) ด้านสุนทรียภาพ (โดยฮูลเซน) ด้านโลกทัศน์-กระบวนทัศน์ (โดยเจบเซอร์) เป็นต้น (Wilber, 2006: 58)

นักคิดแต่ละแฉกจะทำการสังเกต และเก็บข้อมูลจากคำถามและคำตอบต่างๆ จากนั้นการวิเคราะห์เนื้อหาที่ได้เพื่อค้นหา “โครงสร้าง” ของนัยที่มีคำตอบเหล่านั้น การศึกษาเช่นนี้ซ้ำแล้วซ้ำเล่าในระยะเวลาที่ยาวนานพอ จะทำให้สามารถเห็นและกำหนดเป็น “ระดับขั้น” แห่งพัฒนาการบนเส้นทางนั้นๆ ได้ ต่อไปนี้คือบางตัวอย่างของระดับจิตสำนึกบนเส้นทางพัฒนาการ บาง

ด้าน แต่ละตัวอย่างจะไล่เรียงตั้งแต่จิตสำนึกระดับต่ำ (แคบ) ไปหาจิตสำนึกบนเส้นทางระดับสูง (กว้าง)

จะเห็นได้ว่าสามารถบ่งบอกระดับของพัฒนาการทางจิตได้แตกต่างกันออกไปในหลายๆ แนวทาง ขึ้นอยู่กับว่าเราจะใส่ใจการพัฒนาด้านใดเป็นสำคัญ กิลลีแกนและวิลเบอร์เองได้สรุป เป็นต้นแบบของพัฒนาการด้านศีลธรรมของมนุษย์อย่างง่ายๆ โดยได้เป็น 3 ระดับ (Wilber, 2006: 6, 51) ได้แก่

- 1) ระดับก่อนประเพณีนิยม หรือระดับเอาตนเองเป็นศูนย์กลาง (Preconventional, Egocentric stage)
- 2) ระดับตามประเพณีนิยม หรือระดับเอาพวกพ้องเผ่าพันธุ์ตนเองเป็นศูนย์กลาง (Conventional, Ethnocentric stage)
- 3) ระดับหลังประเพณีนิยม หรือระดับเอาโลกทั้งมวลเป็นศูนย์กลาง (Postconventional, Worldcentric stage)

โดยมนุษย์ทั่วไปจะมีพัฒนาการด้านศีลธรรมด้วยการเคลื่อนย้ายจิตสำนึกจากระดับ “เรา” ซึ่งสนใจอยู่แต่ตัวเอง ใช้ตัวเองเป็นประภาศิตของความถูกต้องไปสู่ระดับ “ฉัน” นำพาต่อกฎเกณฑ์ระเบียบและบรรทัดฐานของสังคม วัฒนธรรม รวมถึงชุมชน หรือประเทศชาติของตน จนไปสู่ระดับ “พวกเราทั้งหมด” ซึ่งเปิดรับและใส่ใจผู้คนทั้งหมดทุกๆ คน ไม่ว่าจะเป็นชาติพันธุ์ สีผิว ลัทธิ ศาสนา หรือเพศวัยใดๆ ก็ตาม

วิลเบอร์กล่าวว่า การจะยกระดับจิตสำนึกให้สูงขึ้นได้นั้น จำเป็นต้องอาศัยระยะเวลาในการฝึกฝนและปฏิบัติ ระดับจิตหนึ่งๆ นั้นเกิดขึ้นจากการสั่งสมและพัฒนาต่อยอดมาจากระดับ ก่อนหน้า นอกจากนี้ สภาวะของจิตที่ยิ่งเข้าถึงความละเอียดได้มากเท่าใด (เช่น ด้วยการเจริญสติ ภาวนา) ก็จะช่วยช่วยให้พัฒนาการของระดับจิตก้าวหน้าได้เร็วเท่านั้น เขานำเสนอรูปแบบการฝึกปฏิบัติ อย่างเป็นองค์รวมเพื่อพัฒนาและเปลี่ยนแปลงชีวิตในทุกด้าน เรียกว่า Integral life practice โดย การบ่มเพาะและพัฒนาทั้งระดับกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ ในทั้ง 3 ทศน์ คือ ตนเอง (ทศน์ 1) สังคม วัฒนธรรม (ทศน์ 2) และโลกธรรมชาติ (ทศน์ 3) ตัวอย่างเช่น การฝึกการตระหนักรู้/รู้คิด ศึกษา กรอบความคิดแบบองค์รวม (AQAL Framework) การศึกษาระบบความเชื่อ การให้ความหมาย มุมมองและโลกทัศน์ที่หลากหลาย การภาวนา การเจริญสติแบบต่างๆ การทำงานกับจิตไร้สำนึก หรือเงา การบำบัดแบบเกสตัลท์ การทำงานกับความฝัน จิตวิเคราะห์ การบำบัด ด้วยศิลปะ/ดนตรี การฝึกฝนการหยาบ-กายละเอียด ชีกง โยคะ นอกจากนี้อาจเสริมด้วย การฝึกฝนด้านจริยธรรม ระเบียบวินัย การตระหนักรู้เชิงศีลธรรม แบบหลังประเพณีนิยม กิจกรรมเชิงสังคมและสิ่งแวดล้อม การฝึกปฏิบัติทางเพศ ตันตระการทำการงานอาชีพที่พึงงาม กรรมโยคะ การทำงานอาสาสมัคร การปรับเปลี่ยนอารมณ์เชิงลบ รักดีโยคะ ทองเลน การชีวิตครอบครัวย่างตระหนักรู้ การฝึกทักษะการ

สื่อสารสัมพันธ์ภาพ การมีสังขะ เป็นต้น (Wilber, 2006: 203) อนึ่ง วิลเบอร์ มองว่า พัฒนาการ ด้าน การตระหนักรู้/รู้คิด (Cognitive line) ถือว่าเป็นพื้นฐานและมีความจำเป็นต่อ พัฒนาการด้านอื่นๆ ทั้งหมด เพราะก่อนที่เราจะรู้สึก กระทำ ต้องการ หรือเป็นอะไรได้นั้น เราต้อง เกิดการรู้คิดเสียก่อน

การเปลี่ยนแปลงจิตสำนึกตามแนวคิดของวิลเบอร์ มีความโดดเด่นตรงที่มีความเป็น วัตถุวิสัยและสามารถชี้วัดเป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจนด้วยระเบียบวิธีทางโครงสร้างนิยม เช่น การ สัมภาษณ์พูดคุยเพื่อค้นหาโครงสร้างของความหมายในคำตอบเหล่านั้น นอกจากนี้ วิลเบอร์ ยัง อธิบายว่า ระดับจิตสำนึกนั้นเชื่อมโยงอยู่กับความจริงใหญ่อย่างเป็นองค์รวมที่ประกอบด้วยทัศน ะดับ สภาวะ ประเภท และเส้นประเภทของพัฒนาการ เราสามารถยกระดับจิตสำนึกได้อย่างเป็น รูปธรรม และบ่มเพาะการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นองค์รวมด้วยการฝึกปฏิบัติแบบ Integral life practice ซึ่งเน้นไปที่การสร้างการตระหนักรู้/รู้คิด ศึกษากรอบความคิดแบบองค์รวม การเจริญ สติ ภาวนา การทำงานกับจิตไร้สำนึก และการฝึกฝนกายหยาบ-กายละเอียด

จากแนวคิดของทั้ง 5 แนวคิดนั้นการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) มีฐานคิดจากทฤษฎีการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative learning theory) เป็นทฤษฎีที่สามารถเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะภายในของตน ที่อยู่บนพื้นฐานของการเปลี่ยนแปลง มุมมอง และความหมายต่อโลกและชีวิต แต่แนวคิดของเมซีโรว์นั้น นับว่าส่งอิทธิพลและมีบทบาท มากที่สุดต่อวงการการศึกษาเมื่อเทียบกับแนวคิดอื่นๆ

สอดคล้องกันกับ ชลลดา ทองทวี, จิรัฐกาล พงศ์ภรเจียร, ชีรพล เต็มอุดม, พงษธร ตันติฤ ทิศศักดิ์ และสรยุทธ รัตนพจนารถ (2551) ที่อธิบายเพิ่มเติมว่า การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง เป็นการ เรียนรู้ มุ่งความสำคัญไปที่เป้าหมายของการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะภายในของผู้เรียน ที่อยู่บนฐาน ของการเปลี่ยนแปลงมุมมองและความหมายต่อโลกและชีวิต การเรียนรู้สู่การ เปลี่ยนแปลงอาศัย กระบวนการที่จะช่วยรื้อถอนคุณลักษณะเชิงมุมมองและความหมายเดิมด้วย การวิพากษ์เชิงเหตุผล การใคร่ครวญภายในตนเอง หรือโดยผ่านญาณทัศนะ อารมณ์ หรือสิ่งที่ เหนือเหตุผล ฯลฯ เพื่อ นำไปสู่การสร้างสรรค์ตนเองในระดับจิตชั้นใหม่ และการขยายจิตสำนึกสู่การ ยอมรับความจริงของ ความหมายและมุมมองใหม่

พร้อมทั้ง วิจารย์ พานิช (2558: 15-16) ก็ได้อธิบายถึงการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงว่า ต้องเปลี่ยนแปลงทั้งโลกทัศน์ (Affective attributes) ความรู้ความเข้าใจ (Cognitive attributes) และพฤติกรรม (Psychomotor attributes) คือมีการเปลี่ยนแปลงอย่างครบถ้วนในทุกด้าน เป็นการ เปลี่ยนแปลงที่เรียกว่า การเปลี่ยนแปลงทั้งเนื้อทั้งตัว (Holistic change)

7.2 ปัจจัยของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง

ปัจจัยหลักเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะนำไปสู่แนวทางการเปลี่ยนแปลงในการสอน ประกอบด้วย 6 ปัจจัย (Mezirow, Taylor, and Associates, 2009: 4-13) ได้แก่

1. ประสบการณ์ส่วนบุคคล (Individual experience)
2. การสะท้อนคิด (Promoting critical reflection)
3. สนทนา (Dialogue)
4. มุมมอง หรือวิธีการแบบองค์รวม (Holistic orientation)
5. ความเอาใจใส่ในบริบท (Awareness of context)
6. ความสัมพันธ์ที่แท้จริง (Authentic relationships)

7.3 กระบวนการของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง

กระบวนการของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงประกอบด้วย 10 ขั้นตอน (Mezirow, Taylor, and Associates, 2009: 19) ได้แก่

1. การให้ผู้เรียนได้เผชิญกับสถานการณ์ที่ไม่เป็นไปตามมุมมองเดิมของตน (A Disorienting dilemma)
2. การตรวจสอบอารมณ์ ความรู้สึกของตนเอง (Self-examination)
3. การประเมินสมมติฐาน ความคิด หรือความเชื่อของตนอย่างจริงจัง (Sense of alienation)
4. การเปิดใจยอมรับการเปลี่ยนแปลง แลกเปลี่ยนกับผู้อื่น (Relating discontent to others)
5. การสำรวจ ค้นหาทางเลือกในการกระทำใหม่ (Explaining options of new behavior)
6. การวางแผนการกระทำใหม่ (Planning a course of action)
7. การหาความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการปฏิบัติตามแผน (Knowledge to implement plans)
8. การเริ่มทดลองทำตามบทบาทใหม่ในชีวิตจริง (Provisional trying of new roles)
9. การสร้างความสามารถ ความมั่นใจในบทบาท การกระทำ และความสัมพันธ์ใหม่ (Building confidence in new ways)
10. การบูรณาการจนเป็นวิถีใหม่ของตน (Reintegration)

7.4 การปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้แบบดั้งเดิมสู่การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง

การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง เป็นการเปลี่ยนพื้นฐานของความคิด ความรู้สึก หรือ การแสดงออก เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เปลี่ยนวิถีชีวิต รวมทั้งความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ และธรรมชาติ ให้เกิดความยั่งยืนในระบบสังคม และเศรษฐกิจ เรื่องของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงเป็น สิ่งจำเป็นของการพัฒนาในด้านการมีส่วนร่วม พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ และการเรียนรู้ทั้งที่เป็นรายบุคคล และการเรียนรู้ร่วมกัน ผ่านร่างกาย แรงใจ และความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน ในการที่จะแลกเปลี่ยนและเรียนรู้จากผู้มีส่วนร่วมทั้งหมด จากการเชื่อมโยงระหว่างสถาบันการศึกษา นักศึกษา และอาจารย์ ไปยังพื้นที่ชุมชน ที่ย่อมส่งผลดีต่อทั้งสถาบันการศึกษาและชุมชน สำหรับการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงนั้นแตกต่างจากการเรียนรู้แบบดั้งเดิมในบางองค์ประกอบ (Kozak, and Elliott, 2014: 7-8) โดยรายละเอียดแสดงไว้ในตาราง 2-2 ดังนี้

ตาราง 2-2 เปรียบเทียบการเรียนรู้แบบดั้งเดิมและการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง

รายการ	การเรียนรู้แบบดั้งเดิม	การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง
เป้าหมาย	<ul style="list-style-type: none"> •หลักสำหรับการจ้างงานและการเรียนรู้หลังมัธยมศึกษา •การเป็นลูกจ้างที่ดี 	<ul style="list-style-type: none"> • การเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ • การเป็นพลเมืองที่ดี
การปรับตัวและสถานภาพ	<ul style="list-style-type: none"> •กลไกโลกและสภาพปัจจุบันที่อยู่แล้วและบทบาทของการศึกษาคือการถ่ายทอดสิ่งที่สังคมควรรู้และคุณค่า 	<ul style="list-style-type: none"> • การเปลี่ยนแปลงหรือการปฏิรูปเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อตอบสนองความท้าทายที่เพิ่มขึ้น • ไม่มีคำตอบให้กับสังคม
เป้าหมายสำหรับผู้เรียน	<ul style="list-style-type: none"> •รู้คำตอบที่ถูกต้องผ่านการจำ 	<ul style="list-style-type: none"> • นักคิดเชิงวิพากษ์ ที่สามารถหาข้อมูลหรือสารสนเทศ บนพื้นฐานของข้อเท็จจริง หลักฐาน และตรวจสอบได้จากการดำเนินการแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์
มุมมอง	<ul style="list-style-type: none"> •อดีต และปัจจุบัน 	<ul style="list-style-type: none"> • อดีต ปัจจุบัน และอนาคต
ทางเลือกของวิถีการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> •ความเป็นมาตรฐาน •ผู้เรียนพอดีกับสถานศึกษา •มีเส้นทางหรือวิถีทางให้เลือกเรียนได้บ้าง •มีความแตกต่าง ท้อใจ 	<ul style="list-style-type: none"> • ตามลักษณะส่วนบุคคลที่แตกต่างกันไป • สถานศึกษามีการปรับให้ตรงกับความต้องการ ความสนใจของผู้เรียน • มีเส้นทางหรือวิถีทางให้เลือกเรียนหลากหลาย

ตาราง 2-2 เปรียบเทียบการเรียนรู้แบบดั้งเดิมและการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (ต่อ)

รายการ	การเรียนรู้แบบดั้งเดิม	การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง
บทบาทอาจารย์	<ul style="list-style-type: none"> • มีอำนาจ • สั่งการและควบคุมการเรียนรู้ 	<ul style="list-style-type: none"> • โค้ช, ผู้ประสาน, ผู้เรียนรู้ร่วม
บทบาทนักศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> • แบบตั้งรับ • นั่ง, ฟัง, ทำตามคำแนะนำ 	<ul style="list-style-type: none"> • แบบกระตือรือร้น • การสืบเสาะ, การแปลความ, การวิเคราะห์, การตัดสินใจ, การประยุกต์เป็นรายบุคคลและด้วยเพื่อนร่วมงาน • รู้ว่าจะทำอะไรเมื่อทิศทางไม่ชัดเจน
หลักสูตร	<ul style="list-style-type: none"> • ครอบคลุมหลักสูตรตามที่กำหนด 	<ul style="list-style-type: none"> • ค้นพบหลักสูตรผ่านโครงงานการเรียนรู้และการสืบเสาะ
การเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> • การส่งผ่านสารสนเทศไปยังนักศึกษา 	<ul style="list-style-type: none"> • สร้างองค์ความรู้โดยนักศึกษา
ตารางเรียน	<ul style="list-style-type: none"> • ตารางเรียนตามหัวข้อ • ลดทอนลง 	<ul style="list-style-type: none"> • ตารางเรียนบางส่วนเปิดเพื่อการทำโครงงานหรือเพื่อสืบเสาะข้อมูล • เรียนแบบองค์รวม
วัสดุอุปกรณ์	<ul style="list-style-type: none"> • ดำเนินโดยทั่วไป 	<ul style="list-style-type: none"> • แหล่งข้อมูลจริง และรูปแบบเปิด (เครื่องมือเทคโนโลยีแบบครบวงจร)
เวลาและสถานที่	<ul style="list-style-type: none"> • ในสถานศึกษาตามเวลา 	<ul style="list-style-type: none"> • ในสถานศึกษาและชุมชน, เวลาเรียนยืดหยุ่น
การประเมินผล	<ul style="list-style-type: none"> • ให้ความสำคัญกับการประเมินผล 	<ul style="list-style-type: none"> • ประเมินผลจากการเรียนรู้ที่ได้รับ

(Miller, 1988 cited in Kozak, and Elliott, 2014: 8)

การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแบบทั้งเนื้อทั้งตัว แต่เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นความต้องการของมนุษย์ที่เพิ่มขึ้น วิถีชีวิตที่ซับซ้อนมากขึ้น การเรียนรู้ที่จะสามารถสร้างสรรค์ประสบการณ์ในการพร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลงได้นั้น จะเป็นการเรียนรู้ที่เป็นสามารถฉายมุมมองได้ทั้งระบบ นั่นคือการเรียนรู้ที่สามารถเชื่อมต่อถึงกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งแล้วหากมุ่งหวังให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองวิวัฒน์ กลยุทธ์ที่นำมาใช้สำหรับการเรียนรู้คือ การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง (Interconnected learning)

ตอนที่ 8 กระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง (Interconnected learning) พัฒนามาจากการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) ที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแบบทั้งเนื้อทั้งตัว แต่เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นความต้องการของมนุษย์ที่เพิ่มขึ้น วิถีชีวิตที่ซับซ้อนมากขึ้น การเรียนรู้ที่จะสามารถสร้างสรรค์ประสบการณ์ในการพร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลงได้นั้น จะเป็นการเรียนรู้ที่เป็นสามารถฉายมุมมองได้ทั้งระบบ นั่นคือการเรียนรู้ที่สามารถเชื่อมต่อถึงกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งแล้วหากมุ่งหวังให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองวิวัฒน์

8.1 แนวคิดกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

การเรียนรู้ที่สามารถแพร่หลาย และเชื่อมต่อกันเพิ่มขึ้นหมายถึงการที่สถาบันการศึกษาได้ทำลายกำแพงของสถานศึกษาออกไปยังชุมชนมากขึ้น โดยแทนที่จะจำกัดการเรียนรู้เฉพาะสาขาวิชาเฉพาะไว้ในมหาวิทยาลัย แต่กลับเป็นอาจารย์และนักศึกษาเรียนรู้ร่วมกัน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันบนภูมิหลังที่ต่างกัน ซึ่งการสนับสนุนให้เกิดความยั่งยืนที่ครอบคลุมทั้งมิติด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจ (Kozak, and Elliott, 2014: 5 ; Rahnama, 2017: Online)

ดังนั้น การเรียนรู้ที่เชื่อมต่อกันจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมต่อกันจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งที่เกิดประสบการณ์เรียนรู้ สามารถสะท้อนมุมมองชีวิตที่หลากหลายของผู้สอน ผู้เรียน และผู้มีส่วนร่วมเป็นกลยุทธ์ของการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ ซึ่งการสนับสนุนให้เกิดความยั่งยืนที่ครอบคลุมทั้งมิติด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจ

8.2 กลยุทธ์ของการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

กลยุทธ์ที่จะเปลี่ยนการเรียนรู้ที่สามารถพบกับความต้องการที่เพิ่มขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปของพลเมืองโลก โดยเฉพาะการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์จะก่อให้เกิดความยั่งยืนที่ครอบคลุมทั้งมิติด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจ ประกอบด้วย 7 กลยุทธ์ (Kozak, and Elliott, 2014: 5-6) ดังนี้

8.2.1 การเรียนรู้ท้องถิ่น (Learning locally) การศึกษานอกห้องเรียน การนำประสบการณ์ในท้องถิ่นมาเรียน ซึ่งจะทำให้ได้สารสนเทศ การสื่อสารสารสนเทศ รวมถึงการปฏิบัติอื่นๆ ภายในชุมชน นำวิธีการเรียนรู้ภาคสนาม (Field-based learning) มาใช้โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนได้ปรับปรุงระบบการคิด พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา และพัฒนาทักษะการตัดสินใจ วิธีการเรียนรู้ภาคสนาม (Field-based learning) รูปแบบการเรียนรู้ที่นักศึกษาเก็บข้อมูล ศึกษาดูงานในสถานศึกษา สถานประกอบการ และพื้นที่ชุมชน

8.2.2 การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated learning) กระบวนการนำเนื้อหา และวิธีการในหลากหลายศาสตร์มาบูรณาการร่วมกัน ที่ข้ามสายวิชาและทักษะ เพื่อช่วยในการพัฒนาให้

เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น โดยใช้วิธีการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning)

วิธีการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) เป็นการเรียนรู้ที่จัดประสบการณ์ในการปฏิบัติงานให้แก่ผู้เรียนเหมือนกับการทำงานในชีวิตจริงอย่างมีระบบ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา วิธีการหาความรู้ความจริงอย่างมีเหตุผล ได้ทำการทดลอง ได้พิสูจน์สิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง รู้จักการวางแผนการทำงาน ฝึกการเป็นผู้นำผู้ตาม ตลอดจนได้พัฒนากระบวนการคิดโดยเฉพาะการคิดขั้นสูง และการประเมินตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้กระตุ้นเพื่อนำความสนใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนมาใช้ในการทำกิจกรรมค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวเอง นำไปสู่การเพิ่มความรู้ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ การฟัง และการสังเกตจากผู้รู้ โดยผู้เรียนมีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ที่จะนำมาสู่การสรุปความรู้ใหม่ มีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงงานและได้ผลการจัดกิจกรรมเป็นผลงานแบบรูปธรรม

นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ยังเน้นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ชีวิตขณะที่เรียน ได้พัฒนาทักษะต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับหลักพัฒนาการตามลำดับขั้นความรู้ความคิดของบลูม ทั้ง 6 ขั้น คือ ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การประยุกต์ใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า และการคิดสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ถือได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะต่างๆ ด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้การส่งเสริมสนับสนุน

8.2.3 ปฏิบัติการเรียนรู้ (Acting on learning) ความจำเป็นในการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ใช้สิ่งเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมชุมชนและประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตัวเอง เพื่อการปรับปรุงสังคมอย่างแท้จริงในมิติของสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม โดยใช้วิธีการเรียนรู้เชิงบริการ (Service learning)

วิธีการเรียนรู้เชิงบริการ (Service learning) หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการการเรียนการสอนในชั้นเรียนเข้ากับการบริการชุมชน จากการสำรวจความต้องการของชุมชนเพื่อให้ทราบถึงปัญหาและความต้องการของชุมชน ก่อเกิดความสัมพันธ์ที่เกื้อกูลกัน (Reciprocity) ระหว่างสถาบันการศึกษา นักศึกษา และชุมชน จากนั้นจึงนำมาวางแผนการเข้ามีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ลงมือปฏิบัติการบริการสังคมตามแผน และนำประสบการณ์ทั้งหลายที่ได้รับมาคิดพิจารณา ไตร่ตรอง จนกระทั่งเกิดความคิดรวบยอด ถือว่าเป็นการสะท้อนความคิด (Reflection) นักศึกษาจะได้รับและเพิ่มพูนทักษะในการคิด การแก้ปัญหา การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และเกิดการพัฒนาด้านจริยธรรมและคุณธรรม รวมทั้งส่งเสริมหน้าที่ของความเป็นพลเมืองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

8.2.4 การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง (Real-world connections) เป็นแนวคิดของการสร้างความสัมพันธ์ทางตรงระหว่างนักศึกษา ครอบครัว และชุมชน ใช้วิธีการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม

(Activity-based learning) เกิดการเรียนรู้จากการหาสารสนเทศ การสื่อสารกับผู้อื่น และการร่วมงานกับบุคคลที่เกี่ยวข้อง

วิธีการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่าการเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ซึ่งหมายถึงรูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน ใช้กิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง การนำเอากิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด

ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านการรู้คิด
2. กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองมากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียนและการท่องจำ
3. พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอกห้องเรียนอีกด้วย
4. ได้ผลลัพธ์ในการถ่ายทอดความรู้ใกล้เคียงกับการเรียนรู้รูปแบบอื่น แต่ได้ผลดีกว่าในการพัฒนาทักษะ ด้านการคิดและการเขียนของผู้เรียน
5. ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนรู้แบบนี้มากกว่ารูปแบบที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive learning)
6. มุ่งเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยผ่านการอ่าน เขียน คิด อภิปราย และเข้าร่วมในการแก้ปัญหา และยังสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ของบลูมทั้งในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย

8.2.5 พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม (Considering alternative perspectives) เป็นการนำเสนอมุมมองที่แตกต่างออกไป ที่ต้องการให้เกิดความคิดริเริ่ม เพื่อสร้างผู้เรียนให้เป็นผู้มีความคิดเชิงวิพากษ์ พัฒนาจิตใจที่เปิดกว้าง และสามารถให้หรือเสนอทางเลือกในการแก้ปัญหาได้ โดยใช้วิธีการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking)

วิธีการเรียนรู้โดยการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking) ความสามารถในการพิจารณา ประเมินและตัดสินสิ่งต่างๆหรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น ที่มีข้อสงสัยหรือ ข้อโต้แย้ง โดยการพยายามแสวงหาคำตอบที่มีความสมเหตุสมผล โดยการคิดวิพากษ์นั้นจะเกิดขึ้น เมื่อมีการเผชิญสถานการณ์แปลกๆ ที่ไม่คาดหวัง การพบปัญหาที่ยากๆ เกิดความสงสัยหรือเกิดข้อโต้แย้ง ในเหตุผลหรือข้ออ้างนั้น การที่ต้องการตรวจสอบ และสืบค้นความจริง

8.2.6 การสืบเสาะ (Inquiry) เป็นการเรียนรู้เพื่อสืบเสาะในสิ่งที่นักศึกษาต้องการค้นหา คำตอบ และผลของการเรียนรู้อยู่นอกเหนือหลักสูตรการเรียนการสอน ผ่านทักษะของการทำหน้าที่ ประสานของผู้สอน ใช้วิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) เป็นการสร้าง ชุมชนที่มีประสิทธิภาพของผู้เรียน

วิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) เป็นแนวทางการ จัดหลักสูตรการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกระบวนการแก้ไขปัญหา (Problem-solving process) ซึ่งมีลักษณะของใช้ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นที่กระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้โดยมี จุดมุ่งหมายที่สำคัญคือ ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระที่เป็นแก่นแกนความคิดรวบยอดของหน่วยการเรียนรู้ ควบคู่กับการพัฒนาทักษะความคิด ทักษะการทำงานเป็นทีม และความสามารถในการเรียนรู้แบบนำ ตัวเอง

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมักเริ่มต้นจากการให้ผู้เรียนเผชิญปัญหาที่สะท้อน ภาพความจริง เป็นปัญหาที่คัดสรรมาเพื่อใช้ในการเรียนรู้และเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกคิดใช้ เหตุผล แสวงหาบูรณาการ และประยุกต์ใช้ความรู้จากหลากหลายสาขาวิชาเพื่อเข้าใจและหาทาง เลือกในการแก้ไขปัญหา การเรียนรู้แบบนี้ต้นแบบมาจากการเรียนรู้ทางการแพทย์ที่ให้นักเรียน เผชิญปัญหา ตั้งสมมุติฐาน สังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และระบุสิ่งที่ต้องการรู้ตามด้วยการให้ผู้เรียน แต่ละคนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จากนั้นสมาชิกกลุ่มอภิปรายและแลกเปลี่ยนความรู้และทดลองนำ ความรู้ไปใช้ในการแก้ไขปัญหา ท้ายสุดกลุ่มผู้เรียนร่วมกันทบทวนบทเรียนที่ได้จากกระบวนการแก้ไข ปัญหา บูรณาการความรู้ใหม่กับความรู้เดิม และประเมินผล

8.2.7 แบ่งปันความรับผิดชอบ (Sharing responsibility for learning) เป็นแนวคิดของ การเป็นพลเมืองวิวัฒน์ และมีส่วนร่วมในชุมชนจากการศึกษาที่ยกระดับของความรับผิดชอบ กลยุทธ์ ที่นำไปสู่ผู้เรียนที่มีความเป็นอิสระ พัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวมให้เป็นพลเมือง โดยใช้วิธีการเรียนรู้ด้วย ตนเอง และร่วมมือกับคนอื่น (Self-directive and collaborative learning)

วิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง และร่วมมือกับคนอื่น (Self-directive and collaborative learning) การเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ กระบวนการศึกษาของบุคคลใดบุคคลหนึ่งโดย ล้อมต้นจากความตั้งใจอย่างมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนตลอดจนมีการวางแผนการเรียนรู้ มีการแสวงหา ความรู้โดยใช้ทักษะในการศึกษา ค้นคว้า และมีการวัดและประเมินผลตนเองอยู่ตลอดเวลา พร้อมทั้ง นั้นก็มีความพร้อมที่จะเรียนรู้ ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยอาจจะร่วมกันแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่งที่เกิดขึ้น ร่วมกัน มีการสื่อสารปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและกัน วิธีการเรียนรู้รูปแบบนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนัก และนำประสบการณ์การเรียนรู้ ทั้งในและนอกห้องเรียน มาปฏิสัมพันธ์ทางสังคมร่วมกับผู้อื่น

การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดประสบการณ์โดยเน้นการจัดการเรียนการสอนที่สามารถสะท้อนมุมมองของผู้เรียน ผู้สอน และผู้ที่มีส่วนร่วมซึ่งเป็นการเรียนรู้สำคัญของการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ โดยการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับปัญหา หรือสถานการณ์ เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น และเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในเรื่องนั้นๆ จากกลยุทธ์การเรียนรู้ทั้ง 7 ด้านข้างต้น

ตอนที่ 9 การเรียนรู้เชิงบริการ(Service learning)

การเรียนรู้เชิงบริการนี้เป็นคำที่อาจแสดงถึงได้ทั้งปรัชญาการศึกษา และหลักสูตรหรือวิธีการเรียนการสอน โดยส่วนของการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นในเรื่องการให้ประสบการณ์ การลงมือปฏิบัติ และการเรียนรู้ ที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดสำนึกของการมีจิตอาสาและความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ฉะนั้นความหมายของการเรียนรู้เชิงบริการ (Service learning) จึงหมายถึงรูปแบบการศึกษาโดยใช้ประสบการณ์ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของประชาชน กลุ่มเป้าหมาย และชุมชน ซึ่งการที่ผู้เรียนได้ลงไปบริการหรือรับใช้สังคมดังกล่าวทำให้ตนเองเกิดการเรียนรู้และมีพัฒนาการสำนึกในความเป็นพลเมืองวิวัฒน์มากขึ้น โดยหัวใจสำคัญของการเรียนรู้เชิงบริการนี้คือ การสะท้อนความคิด (Reflection) และความสัมพันธ์ที่เกื้อกูลกัน (Reciprocity) ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์อีกแบบหนึ่ง โดยขั้นตอนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องวงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ David Kolb ที่ผู้เรียนมีประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมที่สัมผัสได้จากการบริการชุมชน จากนั้นผู้เรียนได้ใคร่ครวญสะท้อนความคิดจากประสบการณ์นั้นๆ และต่อด้วยการพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสภาพปัญหาของชุมชนและสาเหตุ โดยสุดท้ายเป็นการลงมือปฏิบัติเพื่อทดสอบความเข้าใจ (Stanton, Giles, and Cruz, 1999: 4) การเรียนรู้เชิงบริการ เน้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาด้านต่างๆ (Swan, 2006) คือ การมีจิตสำนึกด้านสังคม (Social awareness) การมีส่วนร่วมกับสังคม (Social Concern) ความรับผิดชอบต่อสังคม (Social responsibility) และการเคารพต่อศักดิ์ศรีของผู้อื่น (Respect for others)

9.1 ความหมายของการเรียนรู้เชิงบริการ

ศักดิ์ชัย นิรัญทวี และคนอื่นๆ (2544: 8) อธิบายความหมายของคำว่า service learning คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนด้วยการประยุกต์หรือออกแบบให้นำเนื้อหาของบทเรียนมาจัดโครงการที่เชื่อมโยงกับปัญหาในชีวิตจริงของชุมชน หรือเป็นการเชื่อมโยงปัญหาจากในชุมชนมาสู่ บทเรียนและในบางโอกาสอาจเป็นการนำนักเรียนออกไปทำกิจกรรมในชุมชนโดยถือว่าเป็นส่วนหนึ่ง ของการเรียนรู้ในหลักสูตร

จันทร์เพ็ญ เชื้อพานิช (2546: 81-83) ได้สรุปประเด็นสำคัญของความหมาย การเรียนรู้เชิงบริการไว้ว่าเป็นการเรียนรู้ด้วยการบริการเป็นวิธีสอนที่กำหนดให้เยาวชนได้ลงมือปฏิบัติอย่าง

จริงจังกตามกิจกรรมที่ได้รับการวางแผนและการจัดการอย่างดีโดยเน้นที่ความต้องการจำเป็นของชุมชน มีการประสานงานกันระหว่างโรงเรียนและชุมชน กิจกรรมนี้ต้องบูรณาการไว้ในหลักสูตร มีการกำหนดเวลาที่แน่นอนแต่ยืดหยุ่นได้ เน้นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ขยายขอบเขตความรู้ และทักษะที่เรียนมาในกิจกรรม ซึ่งจะช่วยให้เยาวชนได้ตระหนักถึงการบริการชุมชน และช่วยเหลือผู้อื่น

นฤมล มณีงาม (2547:30) กล่าวถึง การเรียนรู้เชิงบริการ หมายถึง การที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมบริการสังคมเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน แล้วเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของโปรแกรมที่ได้กำหนดไว้ โดยการรับหรือนำประสบการณ์ใหม่จากการทำกิจกรรมบริการสังคมเข้ามาผนวกกับความรู้และประสบการณ์เดิมจนเกิดเป็นความรู้ความเข้าใจในเรื่องใหม่ หรือเป็นการย้า/ขยายความรู้ความเข้าใจเดิมให้ชัดเจนยิ่งขึ้น จนสามารถนำไปสู่วัตถุประสงค์ของโปรแกรมได้

เวสาลี ขาติสุทธิพันธุ์ (2550: 24) ได้สรุปความหมายของการเรียนรู้เชิงบริการ ว่า หมายถึง การจัดการเรียนการสอนแบบเน้นประสบการณ์โดยบูรณาการการเรียนการสอนในชั้นเรียนเข้ากับการบริการชุมชน นักศึกษามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบริการที่ตรงต่อความต้องการของชุมชน เกิดทักษะในการคิด การแก้ปัญหา การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และเกิดการพัฒนาด้านจริยธรรมและคุณธรรม รวมทั้งส่งเสริมหน้าที่ของความเป็นพลเมืองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

ทศนา แชมมณี (2551: 132) ได้กล่าวถึง การเรียนรู้เชิงบริการ (Service Learning) หมายถึง การดำเนินการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการให้ผู้เรียนเข้าไปมีประสบการณ์บริการสังคม ทั้งนี้ผู้เรียนจะต้องมีการสำรวจความต้องการของชุมชนที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียน และวางแผนการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ลงมือปฏิบัติการบริการสังคมตามแผน และนำประสบการณ์ทั้งหลายที่ได้รับมาคิดพิจารณา ไตร่ตรอง จนกระทั่งเกิดความคิดรวบยอด หลักการหรือสมมติฐานต่างๆ ซึ่งสามารถนำไปทดลอง หรือประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ๆ ได้

ภาสุดา ภาคาผล (2556: 61) อธิบายว่า การเรียนรู้เชิงบริการ หมายถึง การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการบริการสังคม ซึ่งจะบูรณาการการเรียนรู้ทางวิชาการกับการบริการสังคมเข้าด้วยกัน โดยผู้เรียนต้องมีการสำรวจความต้องการของชุมชนและประสานความสัมพันธ์ระหว่างสถาบันการศึกษา กับชุมชนเพื่อให้ทราบถึงปัญหาและความต้องการของชุมชน ซึ่งผู้เรียนจะได้นำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ในหลักสูตรที่ผู้เรียน เรียนอยู่มาใช้ในการบริการสังคมและมีการจัดสรรเวลาให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการพิจารณาตนเองใน ประสบการณ์การบริการสังคม การเรียนรู้ด้วยการบริการสังคม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นพัฒนา ความเป็นพลเมืองดีให้แก่ผู้เรียน

สรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงบริการ (Service learning) หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการการเรียนการสอนในชั้นเรียนเข้ากับการบริการชุมชน จากการสำรวจความต้องการของชุมชนเพื่อให้ทราบถึงปัญหาและความต้องการของชุมชน ก่อเกิดความสัมพันธ์ที่เกื้อกูลกัน (Reciprocity) ระหว่างสถาบันการศึกษา นักศึกษา และชุมชน จากนั้นจึงนำมาวางแผนการเข้าไป

มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ลงมือปฏิบัติการบริการสังคมตามแผน และนำประสบการณ์ทั้งหลายที่ได้รับมาคิดพิจารณา ไตร่ตรอง จนกระทั่งเกิดความคิดรวบยอด ถือว่าเป็นการสะท้อนความคิด (Reflection) นักศึกษาจะได้รับและเพิ่มพูนทักษะในการคิด การแก้ปัญหา การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และเกิดการพัฒนาด้านจริยธรรมและคุณธรรม รวมทั้งส่งเสริมหน้าที่ของความเป็นพลเมืองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

เมื่อมีการกล่าวถึง การเรียนรู้เชิงบริการ (Service learning) อาจเกิดความสับสนหรือมีความเข้าใจว่าเป็นเรื่องเดียวกับกิจกรรมบริการชุมชน (Community service) ซึ่งในความเป็นจริงการเรียนรู้เชิงบริการ (Service learning) และกิจกรรมบริการชุมชน (Community service) มีลักษณะที่แตกต่างกันดังรายละเอียดต่อไปนี้

คาฟท์ (Karft) (อ้างถึงใน ศักดิ์ชัย นิรัฐทวี และคนอื่นๆ, 2544: 10-11) อธิบายว่าการบริการชุมชน (Community service) หมายถึง กิจกรรมที่ไม่ยึดติดอยู่กับหลักสูตรการเรียนการสอนในชั้นเรียน แม้ว่าโรงเรียนจะเป็นผู้จัดกิจกรรมนั้น โดยมีลักษณะดังนี้

1. อาจจะไม่บังคับหรือสมัครใจก็ได้
2. ไม่มีการกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ที่ชัดเจน
3. อาจเป็นกิจกรรมที่ส่วนหนึ่งจัดในโรงเรียนและบางส่วนจัดนอกโรงเรียน
4. กิจกรรมที่เป็นการบริการชุมชน อาจเป็นกิจกรรมที่จัดสำหรับนักเรียนทุกระดับของโรงเรียน หรือได้รับการอุดหนุนจากองค์กรภายนอก เช่น ชมรมนักเรียนหนุ่มสาว องค์กรเพื่อสาธารณะประโยชน์ เป็นต้น ตัวอย่างของกิจกรรมลักษณะนี้ เช่น กิจกรรมทำความสะอาดสวนสาธารณะ กิจกรรมการเยี่ยมเยียนผู้สูงอายุ เป็นต้น

สรุปการเรียนรู้เชิงบริการ (Service learning) และกิจกรรมบริการชุมชน (Community service) สามารถสรุปได้ว่า (ภาสสุตา ภาคาผล, 2556: 61) การเรียนรู้ด้วยกิจกรรม เชิงบริการ มีลักษณะที่แตกต่างจากกิจกรรมบริการชุมชน ในประเด็นต่อไปนี้

1. ความสัมพันธ์กับรายวิชาในหลักสูตร การเรียนรู้เชิงบริการ มีความสัมพันธ์กับรายวิชาใดวิชาหนึ่งในหลักสูตร ในขณะที่กิจกรรมการบริการสังคมเป็นการจัดกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ให้แก่ชุมชน อาจไม่เกี่ยวข้องกับรายวิชาใดหรือหลักสูตรการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็นกิจกรรมที่จะบังคับให้ทำหรือสมัครใจทำก็ได้
2. การกำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ การเรียนรู้เชิงบริการมีการกำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ที่ชัดเจน ในขณะที่กิจกรรมการบริการสังคมไม่มีการกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ที่ชัดเจน

3. การสำรวจความต้องการของชุมชน การเรียนรู้เชิงบริการมีการสำรวจความต้องการที่แท้จริงของสังคมและผู้ที่จะให้บริการสังคมมีความปรารถนาที่จะช่วยบริการสังคม เป็นความต้องการของทั้ง 2 ฝ่าย ในขณะที่กิจกรรมการบริการสังคมเป็นการตอบสนองความต้องการของสังคมที่อาจจัดขึ้นโดยกลุ่มคนหรือหน่วยงาน องค์กรใดองค์กรหนึ่งก็ได้

4. การบรรลุวัตถุประสงค์ในการปฏิบัติงาน การเรียนรู้เชิงบริการ ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ในการบริการสังคมและการเรียนรู้ทางวิชาการในหลักสูตร พร้อมทั้งชุมชนได้รับประโยชน์จากการบริการสังคม ในขณะที่กิจกรรมการบริการสังคมเป็นกิจกรรมที่เน้นการทำประโยชน์ให้แก่ชุมชนและสังคม

9.2 ขั้นตอนการเรียนรู้เชิงบริการ

ขั้นตอนการเรียนรู้เชิงบริการเพื่อพัฒนาจริยธรรม โดยมี 5 ขั้นตอน (Delve, Mintz, and Stewart, 1990) ดังนี้

1. การสำรวจประสบการณ์ (Exploration) หมายถึงการที่ผู้เรียนมีโอกาสครั้งแรกที่ประสบเหตุการณ์หรือโอกาสต่างๆ ด้วยความรู้สึกตื่นเต้นเกี่ยวกับปัญหาที่ผู้อื่นประสบและผู้เรียนพยายามมองหาโอกาสที่จะให้ความช่วยเหลือ หรือเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง หรือปัญหาของชุมชน

2. การแจกแจง (Clarification) หมายถึงการที่ผู้เรียนเริ่มศึกษาโอกาสต่างๆ และตัดสินใจว่าจะสามารถหาสิ่งใดได้บ้าง ในกิจกรรมที่ทำการบริการชุมชน หลังจากที่เขามีประสบการณ์พร้อมกับเพื่อนๆ ผู้เรียนจะสามารถแจกแจงและแยกแยะสิ่งที่มีความสำคัญสำหรับตนเองได้

3. การตระหนัก (Realization) หมายถึงผู้เรียนจะเริ่มตระหนักว่าประสบการณ์การบริการสังคมมีความหมายอย่างไรสำหรับตนเอง และสามารถมุ่งความสนใจไปยังบุคคลหรือปัญหาที่ประสบอย่างชัดเจน และมีความมั่นใจมากขึ้นในความเชื่อของตน

4. การกระตุ้น (Activation) หมายถึงการที่ผู้เรียนจะพัฒนาจากการมีความรู้ความเข้าใจเป็นการเข้าไปมีส่วนร่วมในการอภิปรายในปัญหาที่ซับซ้อนขึ้นในสังคม เพราะมีความรู้สึกเป็นหนึ่งเดียวกับประชาชนที่เข้าไปร่วมงานด้วยและเรียนรู้จากกิจกรรมการบริการสังคมมากขึ้น

5. การซึมซับหรือการปรับให้เป็นของตนเอง (Internalization) หมายถึง ผู้เรียนที่สามารถบูรณาการประสบการณ์การบริการสังคมของตนเข้าไปในชีวิต และทำให้วิถีชีวิตและการตัดสินใจในชีวิตมุ่งไปที่คุณค่าที่ได้รับมาจากประสบการณ์นั้นๆ

ศักดิ์ชัย นิรัญทวี (2544: 142-145) ได้อธิบายขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบริการของมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ (Preparation) เป็นขั้นที่นักศึกษาต้องเลือกกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ตามที่ตนสนใจแล้วนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับประเด็นปัญหา ความคิดทั่วไป และวิธีการที่คิดว่าจะทำต่อกรรมการที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาความเป็นไปได้ ความปลอดภัย และข้อมูลอื่นๆ ที่จำเป็น

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติการ (Implementation) เป็นขั้นที่นักศึกษาลงมือทำกิจกรรมตามที่วางแผนไว้ เป็นช่วงที่นักศึกษาต้องออกจากความเคยชินในสิ่งแวดล้อมเดิมสู่สถานการณ์ใหม่ทำให้เขาได้มีโอกาสพบสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตซึ่งหลายสิ่งเป็นเรื่องที่เขาไม่เคยพบเห็นมาก่อน

ขั้นที่ 3 ขั้นพินิจพิจารณา (Reflection) ขั้นนี้เป็นขั้นของการคิดวิเคราะห์และสรุปบทเรียนจากประสบการณ์จริงที่ได้รู้เห็นมา นักศึกษาสามารถจัดระบบเหตุผลที่ใช้อธิบายเหตุการณ์อันเกิดจากกิจกรรมในขั้นที่ 2 และเกิดจิตสำนึกทางจริยธรรมได้

ภาสุมดา ภาคาผล (2556: 61) สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงบริการ ออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความตระหนักและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เป็นขั้นที่ผู้สอนปูพื้นฐานความรู้ความเข้าใจให้แก่ผู้เรียน และเป็นขั้นที่ผู้สอนพยายามกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความตระหนัก ถึงความสำคัญและเกิดความสนใจใฝ่รู้ในเรื่องนั้นๆ

ขั้นที่ 2 ขั้นเตรียมการ ผู้เรียนสำรวจความต้องการของชุมชนและเลือกกิจกรรมที่ตนเอง สามารถให้บริการแก่ชุมชนได้

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติ ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการบริการชุมชนตามที่ได้วางแผนไว้

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล ครูและผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ผลการปฏิบัติงาน โดยที่ผู้เรียนจะต้องประเมินตนเองและให้เพื่อนประเมินผลการทำงานด้วย

9.3 ประโยชน์ของการเรียนรู้เชิงบริการ

ศักดิ์ชัย นิรัญทวี และคนอื่นๆ (2544: 82) กล่าวถึงผลดีของการเรียนรู้เชิงบริการ ไว้ดังนี้ การเรียนรู้เชิงบริการช่วยพัฒนาทักษะทางวิชาการ ประการแรกคือ ผู้เรียนจะเป็นผู้กระตือรือร้นที่จะทำให้โครงการประสบความสำเร็จ สร้างความสนใจ ตื่นเต้นที่จะเรียนรู้ และประการที่สอง การเรียนรู้เชิงบริการเป็นวิธีการเรียนหลากหลายรูปแบบ นอกจากนั้นกิจกรรมการบริการสังคมยังสอนให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการมีส่วนร่วมในฐานะประชาชนตลอดชีวิต และการที่ได้มีโอกาสหาประสบการณ์จากชีวิตจริงจะช่วยพัฒนาทักษะการทำงานและพัฒนาบุคลิกภาพ และในท้ายที่สุดช่วยให้ผู้เรียนมีความสำนึกของผู้มีความสามารถโดยมองเห็นว่า ตนเองเป็นผู้ให้ มากกว่าเป็นเพียงผู้รับอย่างเดียวจากผู้ใหญ่

National Council for the Social Studies (2000: Online) กล่าวว่า ประสบการณ์การเรียนรู้จากการบริการที่มีคุณภาพจะมีอิทธิพลในเชิงบวก ต่อพัฒนาการของผู้เรียนในด้านต่างๆ ดังนี้

1. ด้านวิชาการ ทักษะการแก้ปัญหาและการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
2. ด้านจริยธรรมและความสามารถในการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม
3. ความรับผิดชอบต่อสังคมและหน้าที่ของความเป็นพลเมืองในสังคม
4. เห็นคุณค่าของตนเองมีความมุ่งมั่นและมีความเห็นอกเห็นใจ
5. ความสามารถด้านการเมือง
6. ความอดทนและการยอมรับในความแตกต่าง
7. การสำรวจความถนัดในอาชีพของตนเอง

ตอนที่ 10 การพัฒนานักศึกษา

10.1 ลักษณะและธรรมชาติของนักศึกษา

การศึกษาในมหาวิทยาลัยนั้น นักศึกษาจะมีช่วงอายุตั้งแต่ 17-22 ปี ซึ่งเป็นวัยที่กำลังจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ บุคคลในวัยนี้มักจะมีอารมณ์อ่อนไหวในขณะเดียวกันก็มีความกระตือรือร้น อยากรู้ อยากเห็น อยากทดลองสิ่งแปลกใหม่ มีความคิดที่ค่อนข้างเพ้อฝัน และพร้อมที่จะยอมรับอุดมการณ์ที่ตนเองเชื่อถือ ในทางจิตวิทยาวัยนี้เป็นวัยที่กำลังแสวงหาเอกลักษณ์ (Identity) ของตนเอง มหาวิทยาลัยจะต้องเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้พัฒนาอารมณ์ และบุคลิกของนักศึกษาอย่างสมบูรณ์ ดังนั้นการบริหารจัดการตนเองเพื่อให้สามารถปรับตนเองให้เข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่ถือเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นสำหรับนักศึกษาเป็นอย่างยิ่ง

ทองเรียน อมรัชกุล (2525: 38 - 39) กล่าวถึง ลักษณะของนักศึกษาในมหาวิทยาลัย จำแนกตามชั้นปี ดังนี้

1. นักศึกษาชั้นปีที่ 1 เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยเพื่อความมุ่งหวัง ดังนี้
 - 1.1 ความสำเร็จในเชิงวิชาการสนใจการศึกษาหาความรู้ความคิดต่างๆ
 - 1.2 ต้องการเข้าใจตนเอง (Self Understanding) เข้าใจปัญหาของสังคมรวมทั้ง (แสวงหาเอกลักษณ์ของตน
 - 1.3 แสวงหาฐานะส่วนตัว
 - 1.4 ความเป็นมิตรผูกพันกับเพื่อนและชอบอยู่ในกลุ่ม
 - 1.5 มีมนุษยธรรมสุภาพเรียบร้อยให้ความคุ้นเคยและเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมีความรู้สึก

ระคนกันระหว่างความกลัวและความตื่นเต้นจะเข้าร่วมกิจกรรมทุกประเภทในมหาวิทยาลัย

2. นักศึกษาชั้นปีที่ 2 นักศึกษาส่วนมากมักจะเกิดความไม่พอใจมหาวิทยาลัย แต่ในบางกรณีก็เพียงแต่จะมีความเบื่อและรู้สึกเฉยๆ ไม่ยินดียินร้ายต่อสภาพทั่วไปในมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ก็เพราะพวกนี้ถูกทอดทิ้งและไม่ได้รับความเอาใจใส่ จนกระทั่งเกิดความรู้สึกว่าตนเองเป็นคนขาดความ

รับผิดชอบ ดังนั้นลักษณะภายนอกของนักศึกษาเหล่านี้ก็คือการริเริ่มสร้างเสริมความเป็นแบบแผนของกลุ่มย่อยขึ้น จนเกิดเป็นวัฒนธรรมเพื่อนฝูงขึ้น)Peer Culture(

3. นักศึกษาชั้นปีที่ 3 เนื่องจากเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 มาแต่เดิม นักศึกษาชั้นปีที่ 3 จะมีวัฒนธรรมและความเป็นอยู่ของตนเอง เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่สูงมาก สำหรับในกลุ่มนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ด้วยกันเอง จะมีความคิดแตกแยกออกไปน้อยมาก กล่าวคือ มีความคิดไปในแนวเดียวกันเป็นส่วนมาก ค่านิยมคล้ายคลึงกัน และทุกคนจะมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ลักษณะที่คล้ายกับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คือ ความไม่พอใจมหาวิทยาลัยด้านต่างๆ รวมทั้งวิพากษ์วิจารณ์มหาวิทยาลัยอย่างรุนแรง

4. นักศึกษาชั้นปีที่ 4 นักศึกษามีแนวโน้มที่จะมีความสนใจไปจากมหาวิทยาลัย จะไม่มีส่วนร่วมกับกิจกรรม ต่างๆ ของมหาวิทยาลัย เริ่มตั้งแต่ไม่สนใจวัฒนธรรมและความเป็นอยู่ของนักศึกษา รวมทั้งไม่ยอมรับระเบียบประเพณีของนักศึกษาด้วยกันเอง โดยส่วนมากแล้วจะสนใจกับเรื่องส่วนตัวเฉพาะอย่างยิ่ง ภายหลังสำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัยในระดับปริญญาตรีไปแล้ว ข้อสังเกตที่น่าสนใจคือ ความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษาชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 4 นั้น จะพบว่าเป็นได้ทั้งมิตรและศัตรูกัน ส่วนนักศึกษาชั้นปีที่ 2 และชั้นปีที่ 3 นั้นมักจะเป็นเพื่อนฝูงกันก็ต่อเมื่อเรียนวิชาที่เหมือน ๆ กัน และอยู่ในชั้นเดียวกันเท่านั้น แต่นักศึกษาชั้นปีที่ 2 และชั้นปีที่ 3 ส่วนมาก จะต่างคนต่างอยู่และไม่มีความสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งต่อกัน

วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา)2527: 28) ได้ศึกษาเกี่ยวกับสภาพนักศึกษาในมหาวิทยาลัยของสหรัฐอเมริกา ซึ่งพบว่าสภาพนักศึกษาในมหาวิทยาลัยของสหรัฐอเมริกา มีลักษณะใกล้เคียงกับสภาพนักศึกษาในประเทศไทย คือ.

1. นักศึกษาชั้นปีที่ 1 รู้สึกสนใจตื่นเต้นต่อทุกๆ สิ่งที่อยู่รอบด้านไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมการเรียน หรือกิจกรรมสังคมในมหาวิทยาลัย นักศึกษาอยากเรียนมีความตั้งใจในการศึกษาและอยากปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัย พร้อมทั้งจะสนิทสนม และเชื่อฟังคำสั่งสอนของอาจารย์

2. นักศึกษาชั้นปีที่ 2 ไม่ค่อยพอใจ ครู อาจารย์ เริ่มมีความขัดแย้งและเป็นปฏิปักษ์ต่อมหาวิทยาลัยมีความรู้สึกว่าตนเองเป็นผู้ใหญ่ขึ้น

3. นักศึกษาชั้นปีที่ 3 มักสงบเสถียร ชอบอยู่กับกลุ่มเพื่อนๆ มากกว่า มีความเฉยเมยต่อสังคมมหาวิทยาลัย และต่อการเรียน อาจมีความคิดที่จะมีเพื่อนต่างเพศที่สนิทสนมพอที่จะเป็นคู่รัก

4. นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ส่วนมากมักจะยุ่งเกี่ยวกับการหางาน การศึกษาต่อ และความก้าวหน้าในอนาคตมากกว่ากิจกรรมของมหาวิทยาลัย

วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา)2524: 65) ได้กล่าวถึงผลการวิจัยของนักศึกษาของมหาวิทยาลัยต่างประเทศตามสาขาวิชา ดังนี้

1. นักศึกษาสาขาอักษรศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มีลักษณะคือภาษาดี ค่านิยมทางสุนทรียศาสตร์สูง เหตุผลเฉียบขาด รุนแรง แต่เจ้าอารมณ์ มีบุคลิกภาพไม่แน่นอน และไม่ค่อยมีเหตุผลในด้านการเมือง เศรษฐกิจ หรือทฤษฎีต่างๆ

2. นักศึกษาสาขาวิทยาศาสตร์ มีความสามารถทางด้านคำนวณสูง มีอารมณ์มั่นคง ทัศนะทางสังคมค่อนข้างไปในทางอนุรักษนิยม เพราะมีระเบียบแบบแผน มีคุณค่าทางสุนทรียต่ำ แต่มีความคิดทางการเมือง สังคมและเศรษฐกิจสูง

3. นักศึกษาสาขาสังคมศาสตร์ มักจะไม่ค่อยมักใหญ่ใฝ่สูง ใจค่อนข้างคับแคบ คุณค่าทางศาสนาค่อนข้างต่ำ แต่เฉียบคมเจ้าปัญญา สนใจในการเมืองและเศรษฐกิจสูง

คอฟแมน อติศร พงษ์ศรี), 2546: 17; อ้างอิงจาก Kauffman, 1968: 19 - 21) ได้ศึกษาลักษณะนักศึกษาในมหาวิทยาลัยของประเทศสหรัฐอเมริกาสรุปได้ 6 ลักษณะ ดังนี้

1. ผู้ที่เข้ามาแสวงหาความรู้และตัดสินใจเรียนในวิชาใด อยากจะเห็นความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตจริงกับวิชาที่เรียน และจะผิดหวังเพราะไม่ได้พบเช่นนั้น

2. ต้องการแสวงหาความมั่นคงทางสังคม บางครั้งเมื่อเข้ามาในมหาวิทยาลัย เกิดความรู้สึกเหมือนคนหลงทาง การเข้ามหาวิทยาลัยซึ่งนักศึกษาส่วนใหญ่คิดว่า จะเป็นที่ทำให้คลายความสัมพันธ์ความใกล้ชิดกับที่บ้าน พยายามคิดหาทางห่างจากบ้าน เพื่อต้องการความอิสระ จึงต้องหาคนที่ถูกใจเป็นเพื่อน

3. เป็นคนที่มีอุดมคติและใจดีแต่บางครั้งสิ่งแวดล้อมภายในมหาวิทยาลัยก็ทำร้ายอุดมคตินั้น ต้องการที่จะช่วยคนอื่นและสนใจปัญหาสังคม ซึ่งมหาวิทยาลัยไม่ได้คิดถึงหรือมองให้เห็นความต้องการ จึงไม่ได้ช่วยจัดประสบการณ์ หรือเปิดโอกาสให้ได้ทดลองทำงานที่ใช้วิชาที่เรียนกับชีวิตประจำวัน

4. มีความกระตือรือร้นที่จะเรียน แต่มีสิ่งยั่วยุรอบด้าน ที่ผลักดันให้หันเหทิศทางไปทางอื่น เช่น มีกิจกรรมต่างๆ ที่สนุกสนานกว่า ไม่ต้องกังวลเดือดเนื้อร้อนใจ และได้รับการบีบคั้นจากการเรียน นักศึกษาบางคนตั้งความหวังในการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษาไว้สูงมาก แต่เมื่อเข้ามาศึกษาแล้วไม่เป็นไปตามที่คาดหวังก็จะรู้สึกเสียใจและผิดหวังมาก จึงต้องหันความสนใจไปด้านอื่น ซึ่งบางครั้งอาจนำไปสู่ปัญหาการเล่นการพนัน การติดยาเสพติด ซึ่งเป็นผลร้ายต่อตนเอง สังคมและประเทศชาติ

5. ต้องการค้นพบตนเอง ความเป็นตนเองแต่ส่วนมากมักจะไม่พอใจความปรารถนาและทุกสิ่งในตัวเองนัก นอกจากนั้นการเรียนในระดับอุดมศึกษา สาขาวิชาบางประเภท ไม่ได้ช่วยให้นักศึกษาค้นพบความสามารถของตนเอง บางครั้งทำให้นักศึกษาเข้าใจผิดว่าตนเองโง่มาก เพราะเพียงสาเหตุจากสอบตกเพียง 1 วิชาเท่านั้น จึงเป็นเหตุให้ไม่สามารถพัฒนาความสามารถด้านอื่นๆ

6. มีความขัดแย้งและความรู้สึกที่เป็นอุปสรรคต่อการบริหาร ลักษณะของนิสิตนักศึกษาในด้านนี้อาจเปลี่ยนแปลงไป ในบางครั้งมหาวิทยาลัยที่เปิดโอกาสให้นิสิตนักศึกษามีส่วนร่วมในการตัดสินใจของมหาวิทยาลัยบ้าง โดยการมีตัวแทนนักศึกษาที่มีส่วนร่วมในการบริหาร จะทำให้นักศึกษาได้รับข้อมูลหรือข่าวสารที่ถูกต้องขึ้น เพราะนักศึกษาเชื่อว่าผู้แทนนักศึกษาต้องมีความรักดีต่อกลุ่ม ดังนั้นข้อมูลที่รับย่อมมีความเที่ยงตรง และสิ่งที่ตัวแทนทำย่อมตอบสนองความต้องการของนักศึกษาได้

บุรุษชัย จงกลณี (2525: 21-22) ได้จำแนกนักศึกษาไทยออกเป็น 7 ประเภทดังนี้

1. ต้องการชีวิตเสรีอยากใช้ชีวิตอย่างมีความสุขและอิสระในทุกๆ ด้าน ใช้ความรู้สึกส่วนตัวเป็นเกณฑ์ในการตัดสินใจ ตัดสินความผิดถูก ต้องการแสดงออกให้สังคมยอมรับว่าเขาเป็นผู้รับรู้ และมีประสบการณ์ในทุกๆ สิ่งที่ยิ่งใหญ่รับผิดชอบอยู่
2. ต่อต้านผู้ยิ่งใหญ่ มีความสำนึกว่าคนในสังคมย่อมมีสิทธิและความเสมอภาคเท่าเทียมกัน และจะต้องไม่มีการแบ่งชนชั้น ทุกคนควรจะต้องเข้าไปมีส่วนร่วมในการแสดงบทบาททางการเมืองและการปกครอง
3. พวกคลั่งสิทธิความเสมอภาค ต่อต้านการรวมอำนาจและภาวะผูกขาด อำนาจของฝ่ายบริหารโดยไม่ชอบด้วยเหตุผล
4. พวกต่อต้านคัมภีร์ เชื้อมั่นถือมั่นอยู่กับความคิดคำนึงของตัวเองและเห็นว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องเสมอ
5. ศูนย์พัฒนาประชาชน มีความมุ่งหวังอย่างแรงกล้าที่จะให้มหาวิทยาลัยเป็นสถาบันเพื่อปรับปรุงสังคมโดยการเข้าไปมีส่วนร่วม มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับชุมชน ในขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่เป็นศูนย์การของชุมชนด้วยความบริสุทธิ์ทางศีลธรรม
6. มีความภาคภูมิใจในสถาบันของการศึกษาของตน ต้องการให้มหาวิทยาลัยเป็นสถาบัน ทางศีลธรรม เพื่อจะได้มีส่วนเข้าไปแก้ไขสภาพปัญหาเลวร้ายของสังคม
7. ต่อต้านสถาบัน การบริหารงานของสถาบันที่ขัดต่ออุดมการณ์และแนวสัจจะของสังคม และไม่สามารถใช้เหตุผลไปอธิบายให้เป็นที่เข้าใจได้ก็จะเกิดความรู้สึกต่อต้าน ทั้งในและนอก รูปแบบ

วัฒนธรรมของนิสิตนักศึกษาซึ่ง คอฟแมน (Joseph Kauffman) ได้กล่าวไว้ว่ามี 4 ลักษณะ (วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา, 2543: 34-35) ดังนี้

1. กลุ่มนิสิตนักศึกษา (Collegiate) ลักษณะกลุ่มนี้เป็นแบบชอบสมาคม มักจะเป็นนักศึกษาซึ่งส่วนใหญ่มาจากครอบครัวมีเงิน หรือชนชั้นกลาง (Middle Class) ซึ่งสนใจชีวิตในสังคม การบำเพ็ญประโยชน์ การกีฬาโยชน์ สำหรับนักศึกษาในสหรัฐอเมริกา กลุ่มนักศึกษาส่วนใหญ่ มักจะอยู่ตามบ้านของสังคมที่มีอักษรกรีกตัวย่อเป็นเครื่องหมาย เช่น กลุ่มกนิษฐชน (Sorority) และภราดรชน

(Fraternity) พวกนี้บางครั้งอาจจะต่อต้านอาจารย์ที่เน้นความต้องการที่จะพัฒนาสติปัญญา ส่วนนักศึกษาในไทยจะพบว่าเป็นกลุ่มที่มาจากครอบครัวชนชั้นกลางหรือสูงเป็นครอบครัวที่มาจากสังคมดี เศรษฐกิจดีเป็นพวกที่เรียนทางรัฐศาสตร์ สังคมศาสตร์ ลักษณะทั่วไปจะเป็นคนที่มีน้ำใจ ช่วยเหลือสังคมได้ดี

2. กลุ่มอาชีพ (Vocational) กลุ่มนี้มักสนใจการฝึกฝนอาชีพโดยเฉพาะ ครอบครัวของกลุ่มนี้ ส่วนใหญ่มาจากพื้นฐานของชนชั้นกรรมาชีพ (Working Class) นักศึกษากลุ่มนี้จะมีทัศนคติว่าอุดมศึกษา คือสถาบันที่ให้โอกาสแก่เขาในการสร้างเสถียรภาพทางเศรษฐกิจ และยกสถานะทางสังคมให้ตน ฉะนั้นนักศึกษากลุ่มนี้มักจะเลือกสาขาวิชาวิศวกรรม ธุรกิจ บัญชี ครุศาสตร์ และเทคโนโลยี สำหรับนิสิตนักศึกษาในประเทศไทย กลุ่มนี้สนใจเรียนวิชาเรียนต่างๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการงานที่จะประกอบต่อไปในอนาคต พวกนี้มักจะมาจากครอบครัวที่มีพ่อแม่มีอาชีพเกี่ยวกับธุรกิจการค้าขาย ลูกจ้าง บริษัทซึ่งมีฐานทางครอบครัวปานกลาง

3. กลุ่มวิชาการ (Academic) กลุ่มนี้นักศึกษากลุ่มนี้มักจะมุ่งด้านสัมฤทธิ์ผลทางวิชาการ ส่วนใหญ่มาจากครอบครัวชั้นกลางและมีพ่อแม่ที่มีการศึกษาดี มักจะสนใจการศึกษา และเลือก สถาบันที่ดีๆ มีชื่อเสียงที่เข้าได้ยาก เพื่อจะแข่งขันทางประสิทธิภาพทางการเรียน จะพยายามเรียน เพื่อให้ได้ปริญญาสูงๆ ในสาขาที่ตนสนใจ มักไม่ชอบยุ่งเกี่ยวกับคนในสังคม มีเพื่อนน้อย บางครั้ง อาจจะมีนิสัยที่เห็นแก่ตัวมุ่งผลประโยชน์ส่วนตัวมากกว่าที่จะช่วยเหลือสังคมและคนอื่นๆ ในสังคม

4. กลุ่มนอกกรอบแบบ (Non Conformist) กลุ่มนี้นักศึกษากลุ่มนี้จะไม่ยอมรับค่านิยมใดๆ ของนักศึกษาทั้ง 3 กลุ่มที่กล่าวมา เพราะพวกนี้จะสนใจเรื่องความคิดและอุดมคติอย่างลึกซึ้ง และมักจะมีลักษณะที่เป็นปฏิปักษ์ต่อสถาบันและระบบต่างๆ กลุ่มนี้รวมทั้งกลุ่มที่เป็นนักกิจกรรมนิยม (Activist) บุปผาชน (Hippy) และพวกที่ชอบการแตกแยก ซึ่งบางครั้งก็จะเป็นกลุ่มที่อยู่เฉยๆ แต่เมื่อไม่พอใจอะไรบางอย่าง ของมหาวิทยาลัยก็มักจะรวมตัวต่อต้านได้อย่างรวดเร็ว พวกนี้มักจะกลายจะเป็นผู้นำของสังคมนิสิตนักศึกษา และมักจะมีวิธีการที่ทำให้กลุ่มนักศึกษาส่วนใหญ่ทำตามใจ ตนเองได้ เนื่องจากกลุ่มจะคิดอะไรได้ฉับไว เฉียบคม และมีทักษะการใช้ภาษาดี

ส่วนคลาก และโทรว (อ้างอิงใน ประกอบ คูปรัตน์, 2530: 183-184) ได้แบ่งนักศึกษาออกเป็น 4 กลุ่มดังนี้

1. กลุ่มที่สนใจใฝ่วิชาการ (Academic) กลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่ใฝ่ศึกษา สนใจในความคิด วิชาการ และขณะเดียวกันก็สนใจในคะแนนการเรียนในชั้นเรียน ความมุ่งมั่นของนักศึกษากลุ่มนี้ คือ การต้องการเรียนให้ได้คะแนนดี ได้ศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษา ได้รับทุนไปเรียนต่างประเทศ ได้รับคะแนนเกียรตินิยม ได้มีอาชีพเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยหรือนักวิชาการ นักศึกษาประเภทนี้จะมีมาก

ในสถาบันการศึกษาประเภทเก่าแก่ มีชื่อเสียงและเกียรติคุณทางวิชาการมานานและคนที่เข้าเรียนก็ได้ผ่านการแข่งขันกันมากแล้ว

2. กลุ่มไม่ยอมตาม (Non conformist) นักศึกษากลุ่มนี้เป็นพวกที่ใฝ่รู้ในเชิง "ปัญญา" สนใจการอ่าน แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นตำราที่อาจารย์มอบหมายให้ศึกษาหนังสือที่สนใจส่วนใหญ่จะ เน้นหนักไปทางการเมืองและปัญหาทางสังคม กลุ่มนี้ไม่มีความผูกพันอยู่กับสถาบันและไม่ผูกความคิดสวามิภักดิ์ต่อสถาบันหนึ่งสถาบันใด

3. กลุ่มรักเล่น (Collegiate) กลุ่มนี้ไม่สนใจใฝ่เรียน ไม่สนใจในเรื่องปัญหา ปัญหาสังคม หรือการเมือง แต่จะชอบสนุกสนานกับบรรยากาศสถาบันอุดมศึกษาแบบเฮฮา การเที่ยวเตร่ ความผูกพันในสถาบันมีแต่เป็นในด้านกิจกรรมบันเทิงของมหาวิทยาลัย นักศึกษากลุ่มนี้ส่วนใหญ่ มาจากชนชั้นกลางและชนชั้นสูงที่มีพื้นฐานทางเศรษฐกิจดี ไม่ต้องทำงานหาเลี้ยงชีพ เวลาที่มีอยู่จึงใช้เพื่อความสำราญได้อย่างเต็มที่

4. กลุ่มอาชีพ (Vocational) กลุ่มนี้ไม่สนใจทั้งในเรื่องเนื้อหาวิชาการ และไม่ผูกพันกับสถาบัน การเรียนของเขานั้นแม้ถ้าจะตั้งใจเรียนอย่างจริงจังก็คงเป็นไปได้เพื่อเอาไปประกอบอาชีพ หรือเพื่อให้ได้ใบประกาศนียบัตรเบิกทางสู่อนาคตการทำงานที่ดีกว่า และในด้านกิจกรรมต่างๆ เขาจะไม่สนใจกับสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสถาบัน เหมือน “พวกรักเล่น พวกนี้อาจมาจากครอบครัวที่มีความ ” จำกัดทางเศรษฐกิจมากกว่าพวกรักเล่น อาจเป็นครอบครัวที่ต้องไต่บันไดทางเศรษฐกิจและสังคมไปสู่สถานะที่ดีกว่า

ด้าน กรรณิกา พริยะจิตรา (2547: 33-34) ได้สรุปรูปแบบหรือลักษณะของการใช้ชีวิตของนิสิตนักศึกษาในประเทศไทย โดยแบ่งเป็น 5 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มสนใจวิชาการ (Academic Subculture) ต้องการเรียนให้ได้คะแนนดี ได้เกียรตินิยม จะได้ศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษา กลุ่มนี้จะใช้เวลาเพื่อการศึกษามากกว่าการทำกิจกรรม ซึ่งพบมากในสถาบันอุดมศึกษาหรือมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียง

2. กลุ่มที่เป็นส่วนหนึ่งของมหาวิทยาลัย (Collegiate Subculture) กลุ่มนี้ส่วนใหญ่จะทำตัวจงรักภักดีต่อสถาบันอุดมศึกษาหรือมหาวิทยาลัย แต่ไม่ค่อยสนใจใฝ่หาความรู้ ไม่สนใจปัญหาของสังคมหรือการเมือง ชอบสนุกสนาน ชอบเข้าร่วมกิจกรรม จนบางคนมีปัญหาการเรียน

3. กลุ่มที่สนใจอาชีพ (Vocational Subculture) กลุ่มนี้โดยทั่วไปไม่สนใจใฝ่ศึกษาวิชาการ ไม่สนใจเรื่องคะแนน และไม่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมนิสิตนักศึกษา คิดแต่ว่าเรียนให้จบเพื่อที่จะได้มีงานทำ นิสิตนักศึกษากลุ่มนี้จำนวนมากทำงานพิเศษเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ทำงาน และหารายได้เพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในการศึกษา

4. กลุ่มนอกรูปแบบ (Non-Conformist Subculture) กลุ่มนี้มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีสติปัญญาสนใจใฝ่หาความรู้ เป็นความใฝ่รู้ที่มีใช้คะแนน แต่เป็นความใฝ่รู้เพื่อภูมิปัญญา

บรรลุดอบสนองความสนใจของตนเอง กลุ่มนี้ไม่ยุ่งเกี่ยวกับมหาวิทยาลัย ไม่ชอบเข้าร่วมกิจกรรมนิสิตนักศึกษา ชอบแสดงออกในลักษณะต่อต้านความคิดเห็นของผู้บริหาร

5. กลุ่มเฉื่อยชา (The Inactive Student) กลุ่มนี้จะพบในทุกมหาวิทยาลัย ซึ่งมีลักษณะการใช้ชีวิตที่เฉื่อยชาต่อการเรียน ไม่สนใจเข้าห้องเรียนและไม่สนใจศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมแต่อยากได้คะแนน ศึกษาเพื่อได้ใบปริญญาเป็นใบเบิกทางในการประกอบอาชีพ นิสิตนักศึกษาในกลุ่มนี้ส่วนใหญ่จะมีระดับผลการเรียนอยู่ในระดับปานกลาง บางครั้งก็เข้าร่วมกิจกรรมนิสิตนักศึกษาประเภทที่ตนเองสนใจบ้าง บางครั้งใช้เวลาเที่ยวเตร่กับเพื่อน

10.2 ความหมายของการพัฒนานักศึกษา

ในอดีตการพัฒนานักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาต่างประเทศ ถึงแม้ว่าจะมีไม่มากนักแต่ก็ได้กำเนิดการมาเป็นเวลาหลายศตวรรษ ในความหมายดั้งเดิมนั้น การพัฒนานักศึกษา หมายถึง ความพยายามใดๆ ที่ทำให้นักศึกษามีคุณสมบัติที่พึงประสงค์ ภายหลังปี ค.ศ. 1972 การพัฒนานิสิตนักศึกษา โดยกระบวนการทางจิตวิทยาได้รับความนิยมมากขึ้น จึงทำให้ความหมายของการพัฒนานักศึกษาเปลี่ยนไปจากเดิมบ้าง

ดังแนวคิดของ รอดเจอร์ส (Rodgers, 1980 อ้างถึงใน สำเนา ขจรศิลป์, 2538: 2) ได้กล่าวว่าการพัฒนานักศึกษา หมายถึง ความพยายามใดๆ ที่ส่งเสริมให้นิสิตนักศึกษามีพัฒนาการในด้านต่างๆ ส่วนความหมายของการพัฒนานักศึกษา ในแนวคิดของ คิง และ ฟิลด์ส (King and Fields, 1980) หมายถึง การพัฒนานักศึกษาเป็นด้านหนึ่งของกระบวนการพัฒนามนุษย์ ซึ่งในที่นี้หมายถึงการพัฒนานักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา และ มิลเลอร์และวิสตัน จูเนียร์ (Miller and Winston, Jr., 1991) กล่าวว่า การพัฒนานักศึกษา คือพื้นฐานทางด้านทฤษฎีและทางดแดนปรัชญาที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ของสถาบันอุดมศึกษา การพัฒนานักศึกษาเป็นการประยุกต์ของหลักการในการพัฒนามนุษย์มาใช้ในการพัฒนานักศึกษา

จากความหมายเดิมและความหมายตามแนวคิดของนักการอุดมศึกษา พอสรุปได้ว่า การพัฒนานักศึกษา หมายถึง ความพยายามใดๆ ของสถาบันอุดมศึกษาที่ส่งเสริมให้นักศึกษามีพัฒนาการในด้านต่างๆ อย่างสมบูรณ์

10.3 เป้าหมายในการพัฒนานักศึกษา

บราวน์ (อ้างถึงใน สำเนา ขจรศิลป์, 2538: 5) ได้เสนอเป้าหมายในการพัฒนานิสิตนักศึกษาไว้ 5 ประการคือ

1. การพัฒนาเอกลักษณ์ ซึ่งรวมถึงการพัฒนาระบบค่านิยม การพัฒนาคุณธรรม และการ พัฒนาเป้าหมายด้านอาชีพ
2. การพัฒนาทักษะในการสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น ทักษะในการสื่อความหมาย การพัฒนาความเข้าใจและเห็นใจกับผู้อื่น โดยเฉพาะผู้มีความแตกต่างในเรื่องเชื้อชาติและวัฒนธรรม

3. การพัฒนาทักษะในด้านการเรียนและสติปัญญา ซึ่งจะช่วยให้เป็นบุคคลที่มีความสนใจ และทำการศึกษาค้นคว้าความรู้ใหม่ๆ ตลอดชีวิต

4. การพัฒนาด้านสุนทรียภาพ คือ การพัฒนาความเข้าใจ เห็นคุณค่าและเกิดความสุขซึ่งในธรรมชาติและศิลปะ ตลอดจนการพัฒนาทักษะในการสร้างสรรค์ในงานศิลปะ

5. การพัฒนาด้านร่างกายและทักษะในด้านนั้นหนาแน่นการเข้ากับลักษณะการดำรงชีวิตของตน

คิงและฟิลด์ส (King and Fields, 1980 อ้างถึงใน ประเสริฐ ภู่งเงิน, 2546: 49) อธิบายว่า การพัฒนานิสิตนักศึกษาเป็นด้านหนึ่งของกระบวนการพัฒนามนุษย์ และเสนอเป้าหมายในการพัฒนานิสิตนักศึกษาไว้ 4 ประการ คือ

1. การพัฒนาสติปัญญา เน้นการพัฒนาความสามารถของบุคคลในการคิดและการเรียนรู้ รวมทั้งกระบวนการในการเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูลเหล่านั้น

2. การพัฒนาเอกลักษณ์ เน้นการพัฒนาความรู้สึเกี่ยวกับตนเอง หมายถึง การค้นพบว่าตัวเองเป็นใคร และบอกให้ได้ว่าตัวเองเป็นคนประเภทไหน ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นการพัฒนา “อีโก้” หรือ “ลักษณะเฉพาะของบุคคล”

3. การพัฒนาสัมพันธภาพระหว่างบุคคล เน้นการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ผลของการปฏิสัมพันธ์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่นและการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประโยชน์

4. การพัฒนาค่านิยมเป็นการสร้างเกณฑ์เกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรม ที่นำมาใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต วิธีการกำหนดบทบาทตัวเองในสังคมโดยคำนึงถึงอุดมคติในสังคม

วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา (2544: 75) ได้เสนอแนวทางในการพัฒนานิสิตนักศึกษาว่านิสิตศึกษานั้นควรได้รับการพัฒนาในด้านต่างๆ 9 ด้าน คือ

1. Academic performance การพัฒนาให้นิสิตนักศึกษามีความสามารถในเชิงวิชาการสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง

2. Ability พัฒนาให้มีความสามารถทั้งทางด้านการสื่อสารความสามารถในการคิดและความสามารถในการจัดการ เช่น การจัดเวลา การจัดการความเครียด

3. Attitude พัฒนาให้นิสิตนักศึกษามีทัศนคติที่ดีทั้งต่อตนเอง ต่อผู้อื่น และสิ่งแวดล้อมอื่น

4. Appearance พัฒนาให้นิสิตนักศึกษามีลักษณะท่าทาง บุคลิกภาพที่ดี เหมาะสม

5. Aim high การพัฒนานิสิตนักศึกษามีการตั้งเป้าหมายที่ชัดเจนและตั้งเป้าหมายที่สูงมากพอที่จะทำให้เกิดความกระตือรือร้นในความพยายามที่จะทำให้ประสบผลสำเร็จ

6. Accountability การพัฒนานิสิตนักศึกษาให้มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายงานที่ต้องทำในหน้าที่

7. Analytical การพัฒนาให้นิสิตนักศึกษามีทักษะในการคิดวิเคราะห์

8. Active พัฒนาให้นิสิตนักศึกษาเป็นผู้มีความกระตือรือร้นในการใฝ่หาความรู้ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ทั้งกิจกรรมนักศึกษาและกิจกรรมในชุมชน

9. Appreciation ส่งเสริมให้นิสิตนักศึกษามีความรัก ความชื่นชมในความงามของ ศิลปะ และธรรมชาติ

สำเนา ขจรศิลป์ (2538: 9) กล่าวว่า เป้าหมายในการพัฒนานิสิตนักศึกษาสำหรับสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย ควรมีอย่างน้อย 7 ประการ คือ

1. ด้านวิชาการและวิชาชีพ โดยมุ่งพัฒนาเจตคติและทักษะในการเรียน เพื่อให้เป็นผู้มีความรู้ความสามารถในวิชาชีพ ความรู้และทักษะในการบริหาร ความรู้และทักษะด้านภาษาต่างประเทศ และคอมพิวเตอร์ ตลอดจนเป็นผู้ใฝ่รู้อยู่เสมอ

2. ด้านสติปัญญา โดยมุ่งพัฒนาความสามารถในการคิด ความรอบคอบ ไตร่ตรอง และมองการณ์ไกล

3. ด้านสังคม โดยเน้นการพัฒนาทักษะในการทำงานร่วมกับบุคคลอื่น โดยกระบวนการประชาธิปไตย กิริยามารยาทในสังคม มนุษยสัมพันธ์ และรอบรู้ทั้งวัฒนธรรมไทยและต่างชาติ ที่ต้องติดต่อด้วย

4. ด้านอารมณ์ โดยเน้นทำความเข้าใจอารมณ์ของตนเอง การปรับและการควบคุมอารมณ์ตนเอง ทางด้านสุนทรียภาพ เพื่อให้เห็นคุณค่าทางศิลปะ วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม

5. ด้านเอกลักษณ์ โดยเน้นทำความเข้าใจบุคลิกภาพของตนเองในทุกๆ ด้าน การพัฒนาความสนใจในงานอาชีพ การวางแผนเพื่อประกอบอาชีพ การวางแผนดำรงชีวิตให้สอดคล้องกับบุคลิกภาพของตนเอง

6. ด้านร่างกาย โดยเน้นการพัฒนาความเจริญเติบโตในช่วงวัยรุ่นตอนปลาย การพัฒนาเจตคติในการรักษาสุขภาพร่างกายและสุขภาพจิตให้มีความสมบูรณ์แข็งแรงอยู่เสมอ

7. ด้านคุณธรรม โดยเน้นคุณธรรมด้านพื้นฐาน ได้แก่ ความกตัญญู กตเวที ขยัน ซื่อสัตย์ ประหยัด อุตุน เสียสละเพื่อส่วนรวม ตลอดจนการส่งเสริมให้ยึดมั่นปฏิบัติตามคำสั่งสอนของศาสนาและจรรยาบรรณในวิชาชีพ

จากแนวคิดดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า นักศึกษาพึงต้องได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้มีความสามารถครบสมบูรณ์ ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และจิตใจ ตามศักยภาพของแต่ละบุคคล

10.4 ทิศทางการพัฒนานักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ.2560-2564

การกำหนดทิศทางการพัฒนานักศึกษา ในสถาบันอุดมศึกษาเพื่อพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ให้กับนักศึกษา ในสถาบันอุดมศึกษาของไทย เป็นการกำหนดทิศทางในอนาคตให้เป็นระบบที่มุ่งให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ 3 ประการ (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, สำนักส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพนักศึกษา, 2561: 13-14) คือ

1) การจัดหลักสูตรและกระบวนการเรียนการสอนที่สนับสนุนการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงในสถาบันอุดมศึกษา

2) ระบบการจัดการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่เอื้อต่อการพัฒนานักศึกษาแบบองค์รวม (Holistic Education) โดยมีการบูรณาการการพัฒนาทั้ง Soft Skills และ Hard Skills อย่างสมดุล และสร้างนักพัฒนานักศึกษามืออาชีพ

3) นักศึกษาที่มีคุณลักษณะ (Character) เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง ตอบสนองต่อสังคม และมีความรับผิดชอบต่อคุณธรรม

บัณฑิตที่พึงประสงค์ ได้แก่ บัณฑิตที่มีความรู้ ทักษะ และบุคลิกอุปนิสัยสอดคล้องกับสังคมในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีการเรียนรู้จากสถาบันอุดมศึกษา ดังนี้

1) ทักษะด้านการคิด มีความรู้ในหลักคิดทางวิชาการ ความรู้ในการปฏิบัติตน การเรียนรู้นวัตกรรมใหม่ๆ ทักษะในการสืบหาข้อมูล ความรู้รอบ ความรู้เกี่ยวกับโลกศตวรรษที่ 21 และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้

2) ทักษะด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น การดำรงชีวิตภายใต้สังคมพหุวัฒนธรรม (Adaptability Skills) การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีเรียนรู้ผ่านสื่อ ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น/ผู้คนต่างวัฒนธรรม ทักษะการเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง ทักษะการรักษาสุขภาพ

3) ทักษะความเป็นพลเมืองโลก มีบุคลิกอุปนิสัยความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข มีจริยธรรม และค่านิยมที่ฝังามอยู่ในจิตใจ พึ่งตนเอง และพร้อมทุกสถานการณ์ มีนิสัยเรียนรู้ตลอดชีวิต และมีนิสัยใฝ่คุณภาพ

การพัฒนานักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ.2560-2564 นี้ได้กำหนดแนวทางของการพัฒนาใน 3 ยุทธศาสตร์ประกอบด้วย

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การส่งเสริมให้เกิดการพัฒนา SoftSkills บูรณาการกับ HardSkills อย่างสมดุล

ยุทธศาสตร์ที่ 2 การสร้างระบบนิเวศที่สนับสนุนการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning)

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนานิสิตนักศึกษาให้เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง ตอบสนองต่อสังคม มีความรู้ควบคู่คุณธรรม

กล่าวโดยสรุป การสร้างระบบนิเวศน์ (Ecosystem) ตามยุทธศาสตร์ที่ 2 จึงเป็นเงื่อนไขสำคัญในการสนับสนุน ส่งเสริม และจูงใจในการพัฒนา Soft Skills ควบคู่กับการกับ Hard Skills ตามยุทธศาสตร์ที่ 1 และเนื้อหามาตรฐานการสร้างและการใช้เครือข่ายสถานศึกษาในการพัฒนานิสิตนักศึกษาให้เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง ตอบสนองต่อสังคม มีความรู้ควบคู่คุณธรรม (ตามยุทธศาสตร์ที่ 3) เพื่อเปลี่ยนแปลงระบบการผลิตบัณฑิต จากระบบผลิตในลักษณะสร้างผู้เรียนให้เรียนรู้แบบหุ่นยนต์ (Robot) เปลี่ยนไปเป็นการพัฒนาให้นักศึกษามีทักษะด้านการคิด ทักษะด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น และทักษะความเป็นพลเมืองโลก รวมทั้งทักษะการสื่อสาร (Communication) ความเป็นผู้นำ (Leadership) และธรรมาภิบาล (Good Governance)

ฉะนั้น การขับเคลื่อนแผนยุทธศาสตร์ไปสู่การปฏิบัติให้สำเร็จนั้นต้องอาศัยกระบวนการและกลไกการผนึกกำลังในหลายมิติในการสร้างระบบนิเวศน์ และกิจการนักศึกษา (Student Affairs) ที่สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาอุดมศึกษา (เช่น TQF) ได้แก่ วัฒนธรรมแหล่งเรียนในสถาบันอุดมศึกษา (Campus Culture) ให้นักศึกษาใช้ชีวิตในสถาบันอุดมศึกษา (Campus Life) ที่มีบรรยากาศผาสุก (วิชาการตามสายอาชีพ) และวิชาชีวิต (หรือ วิชาคนและสังคม) (ได้แก่ การทำกิจกรรมที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม) รวมทั้งการคบเพื่อน การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม สร้างสรรค์ เป็นต้น ซึ่งทำให้เกิดทักษะด้านพฤติกรรมนอกเหนือจากความรู้ความเข้าใจในชั้นเรียน (Non-Cognitive) ที่มุ่งให้เกิดในตัวนักศึกษาแต่ละคน

10.5 ทฤษฎีการพัฒนานักศึกษา

การพัฒนานักศึกษาจึงมีความสำคัญต่อสถาบันอุดมศึกษา ให้สามารถผลิตบัณฑิตที่มีความสมบูรณ์ ทั้งทางด้านวิชาการ วิชาชีพ สติปัญญา สังคมอารมณ์ ให้เป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์ ของสังคม ในปัจจุบันแนวทางการพัฒนานักศึกษาเป็นที่ยอมรับในวงการการอุดมศึกษาโดยทั่วไป นักวิชาการได้สร้างทฤษฎีเพื่อการพัฒนานักศึกษาอย่างมากมาย เช่น

Pascarella และ Terenzini (อ้างถึงใน Chickering and Reisser, 1993) ได้แยกประเภททฤษฎีการพัฒนานักศึกษาไว้กว้างๆ ดังนี้

1. ทฤษฎีจิตสังคม (Psychosocial theories) มองการพัฒนาว่าเป็นชุดของงานพัฒนาการหรือลำดับขั้นของการพัฒนารวมทั้งการเปลี่ยนแปลงเชิงคุณภาพในด้านความ คิดความรู้สึก การประพฤติตน ค่านิยม และส่วนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับบุคคลอื่น และตัวนักศึกษาเอง ตัวอย่างผู้คิดค้นทฤษฎีทางจิตสังคม ได้แก่ Erikson (1959), Chickering (1969), Marcia (1965, 1966), Cross (1971), Heath (1968, 1978), Chickering และ Havingshurst (1981) เป็นต้น

2. ทฤษฎีการพัฒนาคำรู้ความเข้าใจ (Cognitive theories) บรรยายถึงการเปลี่ยนแปลงด้านความคิดและกรอบของวิวัฒนาการเกี่ยวกับการสร้างค่านิยม ความเชื่อและการสนับสนุน ตัวอย่างผู้คิดค้นทฤษฎีการพัฒนาด้านพุทธิปัญญานั้น ได้แก่ Perry (1970), Baxter Magolda (1992), Kohlberg (1969), Gilligan (1982), Loevinger (1976), Kegan (1982) เป็นต้น

3. ทฤษฎีสัญลักษณ์ (Typology theories) กล่าวถึงความแตกต่างในด้านแบบการเรียนรู้ บุคลิกภาพ อารมณ์หรือภูมิหลังทางสังคม ในฐานะที่เป็นบริบทสำหรับการพัฒนา ทฤษฎีในกลุ่มนี้ได้แก่ แบบการเรียนรู้ของ Kolb (1976) ทฤษฎีด้านอารมณ์ของ Keirsey และ Bate (1978) เป็นต้น

4. ทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสภาพแวดล้อม เน้นการศึกษาสภาพแวดล้อมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมโดยผ่านการปฏิสัมพันธ์กับลักษณะของแต่ละบุคคลอย่างไร ตัวอย่างทฤษฎีในกลุ่มนี้ได้แก่ ทฤษฎีนิเวศวิทยาในมหาวิทยาลัยของ Banning และ Kaiser (1974) ทฤษฎีบุคลิกภาพทางอาชีพและสภาพแวดล้อมการทำงานของ Holland (1966, 1985) เป็นต้น

ทั้งนี้ Pascarella และ Terenzini ได้ระบุไว้ว่า ทฤษฎี 2 กลุ่มหลังนั้นยังไม่เคยอยู่เป็นทฤษฎีเท่าไรนัก เพราะไม่ได้ระบุแนวทางการพัฒนาที่ชัดเจน รวมถึงวิธีในการประเมินการพัฒนา หรือวิธีการในการส่งเสริมการพัฒนาของนักศึกษา

10.4.1 ทฤษฎีการพัฒนานิสิตนักศึกษาของซิคเคอร์ริง และไรเซอร์ (Chickering and Reisse, 1993)

ในปี ค.ศ.1993 ซิคเคอร์ริง และไรเซอร์ (Chickering and Reisse, 1993) ได้ปรับทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนานิสิตนักศึกษาโดยปรับ 7 ด้าน ดังนี้

1. การพัฒนาความสามารถ (Developing competence หมายถึง การพัฒนาความสามารถในด้านสติปัญญา โดยฝึกทักษะในการใช้สมองและความคิด การพัฒนาความสามารถทางร่างกาย ซึ่งรวมถึงผลสัมฤทธิ์ทางกีฬาและศิลปะ มีความแข็งแรงและมีวินัยในตนเอง และความสามารถในด้านสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยฝึกทักษะในการฟัง การร่วมมือและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และความสามารถที่ซับซ้อนขึ้นในการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น และตอบโต้ได้อย่างเหมาะสม รวมไปถึงการปรับแนวทางของตนให้เข้ากับเป้าหมายของกลุ่มและการเลือกยุทธวิธีต่างๆ ที่หลากหลาย เพื่อช่วยให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดี

2. การจัดการกับอารมณ์ (Managing emotions) หมายถึง การรู้จักควบคุมอารมณ์ มีการยืดหยุ่น รู้จักอารมณ์และความรู้สึกแบบต่างๆ และรู้จักจัดการ จัดระเบียบให้แก่ตนเองมากกว่าเกิด

3. การพัฒนาความเป็นตัวของตัวเองไปสู่การพึ่งพาอาศัยกัน (Moving Through Autonomy toward interdependence) หมายถึง การเรียนรู้ที่จะพอใจในตนเองมีความรับผิดชอบในการบรรลุเป้าหมายที่ตนเองเลือกไว้ไม่ถูกชักนำโดยความคิดเห็นของคนอื่น การพัฒนาด้านนี้ จะต้อง

นำไปสู่ความเป็นอิสระ ทั้งทางอารมณ์และในด้านความต้องการช่วยเหลือจากภายนอก และนำไปสู่การยอมรับฟังพาอาศัยซึ่งกันและกัน

4. การพัฒนาสัมพันธภาพกับผู้อื่นอย่างมีวุฒิภาวะ (Developing mature interpersonal relationship หมายถึงการยอมรับและชื่นชมความแตกต่างระหว่างบุคคล และความสามารถในการใกล้ชิดผูกพันกับผู้อื่น

5. การสร้างอัตลักษณ์เฉพาะด้าน (Establishing identity หมายถึง กระบวนการค้นหาประสบการณ์ชนิดใด ระดับใด และการกระทำประสบการณ์นั้นๆ บ่อยเท่าไร ที่จะทำให้เราพึงพอใจ รู้สึกปลอดภัย และมั่นใจในตนเอง

6. การพัฒนาเป้าหมาย (Developing purpose) หมายถึงการเพิ่มความสามารถในการเป็นคนที่ตั้งใจแน่วแน่ ความสามารถในการประเมินความสนใจและทางเลือกต่างๆ การสร้างความชัดเจนในเป้าหมายต่างๆ การวางแผนและการยืนหยัดอยู่แม้จะมีอุปสรรคต่างๆ โดยจะต้องมีการวางแผนสำหรับการกระทำและมีการกำหนดสิ่งที่ควรทำก่อนใน 3 ด้าน คือ แผนและแรงบันดาลใจเกี่ยวกับอาชีพความสนใจส่วนตัว และความผูกพันกับบุคคลอื่น และครอบครัว นอกจากนั้นยังรวมไปถึงการมีความสามารถที่จะเชื่อมโยงเป้าหมายที่แตกต่างของตน ให้อยู่ภายใต้เป้าหมายหลักที่ใหญ่กว่า และมีความหมายมากกว่า และการมีความตั้งใจในการทำสิ่งต่างๆ ในชีวิตประจำวัน

7. การพัฒนาความมีคุณธรรม (Developing integrity) หมายถึง การพัฒนาความมีคุณธรรมประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ (1) ค่านิยมด้านเกี่ยวกับมนุษย์เปลี่ยนจากการทำความเชื่อต่างๆ โดยอัตโนมัติ ไปสู่การรักษาความสมดุลระหว่างความสนใจของตนเองกับความสนใจของเพื่อนมนุษย์ (2) ค่านิยมเกี่ยวกับบุคคลเป็นการยอมรับค่านิยมและความเชื่อต่างๆ อย่างมีสติ ในขณะที่เดียวกันก็เคารพความคิดเห็นของคนอื่น (3) การพัฒนาความเหมาะสมโดยการประสานระหว่างค่านิยมส่วนตัวกับพฤติกรรมที่ต้องรับผิดชอบต่อสังคม

การพัฒนานักศึกษาทั้ง 7 ด้านตามทฤษฎีของซิกเคอร์ริงนั้น มีเป้าหมายสำคัญอยู่ที่การพัฒนานักศึกษาให้มีเอกลักษณ์ (Identity) เนื่องจากทฤษฎีนี้พัฒนามาจากมโนคติเกี่ยวกับพัฒนาการของอีริคสัน ซึ่งได้เสนอแนวคิดที่ว่า พัฒนาของมนุษย์มี 8 ขั้นตอนซึ่งในช่วงอายุ 13-17 ปีจะอยู่ในขั้นพัฒนาความรู้สึกในความเป็นเอกลักษณ์ของตนเองผ่านพ้นความรู้สึกสับสนในตนเองไปได้ และรับรู้ตนตามความจริง ส่วนในช่วงอายุ 18-21 ปีนั้นจะอยู่ในขั้นพัฒนาการความรู้สึกสัมพันธ์ภาพและเป็นมิตรกับผู้อื่น โดยเฉพาะเพื่อนต่างเพศและหลีกเลี่ยงความรู้สึกโดดเดี่ยวอ้างว้างจะเกิดมีความรัก เกิดความรู้สึกต้องการเพื่อนสนิทที่รับรู้ฟังสิ่งต่างๆ ที่ตนเองมีอยู่และพัฒนากลายเป็นความผูกพันกับผู้อื่น การพัฒนาใน 2 ช่วงดังกล่าวเกิดขึ้นในระหว่างที่นักศึกษา กำลังศึกษาในระดับอุดมศึกษาดังนั้นการพัฒนานักศึกษาของซิกเคอร์ริงจึงมุ่งเน้นให้ความสำคัญอยู่ที่การสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตน

เมื่อวิเคราะห์ทฤษฎีพัฒนานักศึกษาของซิกเคอร์ริง จะพบว่ามีแนวคิดมาจากการพัฒนานักศึกษาทางพุทธิปัญญาและจิตสังคม การพัฒนาทั้งสองด้านมีลักษณะที่เกี่ยวข้องและสอดคล้องกัน โดยที่แนวคิดในการพัฒนาพุทธิปัญญาจะมุ่งพัฒนานักศึกษาจากผู้ที่ไม่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองต้องพึ่งพาผู้รู้ให้คอยบอกสิ่งต่างๆ ไปจนถึงขั้นที่นักศึกษารู้จักวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความคิด มีวิจารณญาณในการรับรู้ การเชื่อ และการปฏิบัติสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง แต่ก็ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเพื่อนำมาวิเคราะห์ประกอบกับประสบการณ์และความรู้ ความคิดเห็นของตนด้วย ในขณะที่การพัฒนาจิตสังคม มุ่งพัฒนาให้นักศึกษาได้พัฒนาตนเองในด้านต่างๆ ตามที่ควรจะเป็นตามหลักจิตวิทยาพัฒนาความเป็นตัวของตัวเอง สร้างเอกลักษณ์เฉพาะตนขึ้นมา พัฒนาตนเองไปสู่ผู้ที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูง ในขณะเดียวกันก็ตระหนักถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ทั้งนี้เนื่องมาจากนักศึกษาจะต้องไปประกอบวิชาชีพ ดำเนินชีวิต สร้างครอบครัวของตนเอง และอยู่ในสังคมที่กว้างใหญ่ต่อไป เมื่อจบการศึกษาแล้วนั่นเอง

10.4.2 แนวคิดทฤษฎีพัฒนาการของอีริกสัน

ทฤษฎีพัฒนาการของอีริกสัน เชื่อว่าลำดับขั้นพัฒนาการของมนุษย์ดำเนินไปอย่างเป็นระบบระเบียบ และตลอดชีวิตต้องดำเนินไปตามระบบทางร่างกาย ระบบความเป็นตน และระบบของสังคมในฐานะเป็นสมาชิกของสังคม โดยมนุษย์ต้องพยายามปรับตัว โดยปรับสภาพทางจิตใจ ร่างกายให้เข้ากับสังคม พออายุมากขึ้นร่างกายเจริญเติบโตขึ้น ก็ต้องปรับตัวอยู่เรื่อยๆ เพราะว่าสังคมกำหนดให้มนุษย์แต่ละวัยมีบทบาทต่างกันออกไป

จากเนื้อหาพัฒนาการตามลำดับขั้นของมนุษย์ทั้ง 8 ขั้นของอีริกสัน สามารถสรุป ได้ดังตาราง 2-3 ดังนี้

ตาราง 2-3 พัฒนาการตามลำดับขั้นของมนุษย์ 8 ขั้นของอีริกสัน (Erikson, 1968)

ขั้น	วิกฤตการณ์	อายุ	เหตุการณ์สำคัญ
1	พื้นฐานความไวใจและไม่ไวใจ	0-18 เดือน	การเลี้ยงดู
2	การช่วยตนเองและความสะอาด	18 เดือน -3 ปี	การฝึกควบคุมการขับถ่าย
3	ความคิดริเริ่มและความรู้สึกผิด	3-6 ปี	กิจกรรมเคลื่อนไหว
4	ความขยันหมั่นเพียรและความต่ำต้อย	6-12 ปี	เรียนรู้ทักษะต่าง ๆ ในโรงเรียน
5	การมีเอกลักษณ์และความสับสน	12-18 ปี	มีสัมพันธภาพกับเพื่อนร่วมวัย
6	ความรู้สึกใกล้ชิดและการแยกตัว	18-35 ปี	มีสัมพันธภาพเกี่ยวกับความรัก
7	ความสามารถทำงานและความเฉื่อยชา	35-60 ปี	หน้าที่ของบิดามารดา
8	การมีชีวิตสมบูรณ์และความล้มเหลว	60 ปีขึ้นไป	การคิดถึงสิ่งที่ผ่านมายอมรับ

จากตาราง 2-3 ทฤษฎีพัฒนาการของอีริกสัน เป็นทฤษฎีที่อธิบายพัฒนาการของชีวิตตั้งแต่วัยทารกจนถึงวัยชรา โดยเชื่อว่าวัยแรกของชีวิตเป็นวัยที่เป็นรากฐานเบื้องต้นและวัยต่อมา ก็สร้างจากรากฐานนี้ สำหรับชีวิตของคนถ้าหากในวัยทารกเด็กทารกได้รับการดูแลอย่างดีและอบอุ่น ก็จะช่วยให้เด็กมีความเชื่อถือในผู้อื่นที่อยู่รอบๆ ตั้งแต่บิดา มารดา พี่เลี้ยง เป็นต้น ซึ่งเป็นรากฐานที่จะช่วยให้เด็กช่วยตัวเองมีความตั้งใจที่จะทำอะไรเอง และเมื่อโตขึ้นก็จะเป็นผู้ที่รู้สึกว่าคุณเองมีสมรรถภาพที่จะทำอะไรก็ได้ (Competence) และนอกจากนี้จะมีความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่นสามารถที่จะยอมรับสิ่งที่ดีและไม่ดีของตนเองและผู้อื่น สามารถที่จะสนิทสนมกับผู้อื่นทั้งเพศเดียวกันและเพศตรงข้ามโดยสนิทใจ โดยไม่มีความอิจฉาว่าเพื่อนจะดีกว่าตน เมื่อเป็นผู้ใหญ่ก็จะเป็นผู้เสียสละ ไม่เห็นแก่ตัวดูแลผู้ที่เยาว์กว่า เต็มใจที่จะช่วยให้ความรู้ถ่ายทอดศิลปวิทยาให้คนรุ่นหลัง และเมื่ออยู่ วัยชราก็จะมีความสุข เพราะได้ทำประโยชน์ และหน้าที่มาอย่างเต็มที่แล้ว

ตามทฤษฎีพัฒนาการอีริกสันถือว่าชีวิตของคนเราแต่ละวัยจะมีปัญหา หรือประสบปัญหาบ้างเป็นธรรมดา แต่บางคนก็สามารถแก้ปัญหาด้วยตนเอง และดำเนินชีวิตไปตามขั้น แต่บางคนก็มีปัญหาที่อาจจะแก้เองไม่ได้ อาจจะต้องไปหาจิตแพทย์ หรือนักจิตวิทยาเพื่อช่วยแก้ ปัญหาแต่บุคลิกภาพของแต่ละบุคคล เป็นเรื่องที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ และทุกคนมีโอกาที่จะแก้ไขบุคลิกภาพของตน ซึ่งผู้ใหญ่ที่อยู่แวดล้อม ก็จะมีส่วนที่ช่วยส่งเสริมหรือแก้ไขบุคลิกภาพของผู้เยาว์ ที่อยู่ในความดูแลให้เจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความสุข

10.4.3 ทฤษฎีตัวป้อน-สภาพแวดล้อม-ผลลัพธ์ (The I-E-O Model)

แอสติน (Astin, 1993 อ้างถึงใน กษมาวรรณ ป้อมเมือง, 2553: 25-27) ได้ศึกษาผลกระทบของสภาพแวดล้อมภายในสถาบันอุดมศึกษาที่มีต่อการพัฒนานักศึกษามาเป็นเวลานานกว่า 30 ปี และได้ใช้ทฤษฎีตัวป้อน-สภาพแวดล้อม-ผลลัพธ์ (The I-E-O Model)

I=Input คือ ตัวป้อน หมายถึง ลักษณะของนักศึกษาเมื่อเข้าสู่สถาบันอุดมศึกษา

E=Environmental คือ สภาพแวดล้อมที่เป็นตัวแปรหลักที่มีผลต่อการพัฒนา ได้แก่ นโยบายของสถาบัน คณาจารย์ เพื่อน และประสบการณ์ที่เกี่ยวกับการเรียนการสอน

O=Outcome คือ ผลลัพธ์ หมายถึง คุณลักษณะของนักศึกษาภายหลังจากได้ใช้เวลาในสภาพแวดล้อมต่างๆ การเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาการของนักศึกษาจะเปรียบเทียบได้จากลักษณะของผลลัพธ์กับตัวป้อน

แอสติน ได้กล่าวถึงสภาพแวดล้อมมีผลต่อประสบการณ์ของนักศึกษา ได้แก่

1. ลักษณะของสถาบัน ได้แก่ ขนาดของสถาบัน บรรยากาศทางวิชาการในสถาบันวุฒิการศึกษาของอาจารย์ อัตราส่วนระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา งบประมาณที่ใช้ในการผลิตนักศึกษา การจัดสวัสดิการแก่นักศึกษา

2. หลักสูตรการเรียนการสอน ได้แก่ การจัดเนื้อหาสาระทางวิชาการ และการจัดวิธีการสอน รวมทั้งการประเมินผล

3. อาจารย์ ได้แก่ อายุ บุคลิกลักษณะของอาจารย์ ทักษะ และสมรรถภาพในการสอน ขวัญและกำลังใจในการทำงาน อัตราเงินเดือน ทักษะคติต่อการเป็นอาจารย์

4. กลุ่มเพื่อน ได้แก่ ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม นิัยส่วนตัว ความสามารถทางการเรียน

5. การมีส่วนร่วมของนักศึกษา หมายถึง การที่นักศึกษาทุ่มเททั้งพลังกายและพลังใจต่อประสบการณ์ต่างๆ เพื่อให้ได้ประโยชน์จากสิ่งนั้น ในสถาบันอุดมศึกษา นักศึกษาจะมีส่วนร่วมต่อสิ่งต่างๆ ในสภาพแวดล้อมมากมาย และการมีส่วนร่วมนี้จะทำให้นักศึกษามีการพัฒนา การมีส่วนร่วมต่อประสบการณ์ที่สำคัญ ได้แก่ การมีส่วนร่วมกับสถาบัน การมีส่วนร่วมกับวิชาการ การมีปฏิสัมพันธ์กับอาจารย์ทั้งในและนอกเวลาเรียน การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน การมีส่วนร่วมในกิจกรรมนักศึกษา

ผลลัพธ์ที่แอสตินทำการศึกษา มีดังนี้

1. การพัฒนาทางด้านความรู้ ประกอบไปด้วย ความรู้ทางด้านวิชาการทั่วไป ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ ทักษะในการวิเคราะห์และแก้ปัญหา และความสามารถในการเขียน

2. การพัฒนาทางด้านส่วนตัว ประกอบด้วย ความสำนึกในวัฒนธรรม ความมีภาวะผู้นำ การมีกิจกรรมทางสังคม และค่านิยมทางการเงิน

3. ความพึงพอใจในสถาบัน

และผลการศึกษาของแอสตินได้คำตอบดังนี้

1. กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลโดยตรงต่อนักศึกษา ที่จะทำให้เขามีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลง ค่านิยมพฤติกรรมและแผนการศึกษา

2. ค่านิยม ทักษะคติ ความเข้าใจในตนเอง และฐานะทางเศรษฐกิจสังคมของกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อการพัฒนาการของนักศึกษา มากกว่า ความสามารถ ศาสนา และเชื้อชาติ

3. ลักษณะและพฤติกรรมของอาจารย์ มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการของนักศึกษา โดยเฉพาะลักษณะดังนี้ อาจารย์ที่มีลักษณะเป็นนักวิจัยจะมีอิทธิพลทางลบ แต่อาจารย์ที่มีลักษณะเน้นนักศึกษาเป็นศูนย์กลางจะมีอิทธิพลทางบวก แต่ทั้งสองลักษณะนี้ไม่มีอิทธิพลซึ่งกันและกันผลลัพธ์ที่เกิดจากอิทธิพลของอาจารย์ ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย ระดับของความตั้งใจ การจบด้วยคะแนนเกียรตินิยม การศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น และความพึงพอใจในอาชีพ

4. ถึงแม้ลักษณะของสถาบันจะมีอิทธิพลต่อนักศึกษา แต่เมื่อนำลักษณะอาจารย์และกลุ่มเพื่อนมาพิจารณาด้วย ทำให้ลักษณะสถาบันมีอิทธิพลน้อยลง

5. ในด้านการจัดหลักสูตรวิชาศึกษาทั่วไป พบว่า การจัดให้นักศึกษาเรียนวิชาการศึกษาทั่วไปแบบบังคับ มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการด้านความเป็นผู้นำ และทำให้นักศึกษาพึงพอใจมากกว่า

นอกจากนี้ยังมีแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาความสุขสมบูรณ์ (Wellness) ของนักศึกษาซึ่งมีจุดมุ่งหมายที่จะพัฒนาชีวิตของนิสิตนักศึกษา โดยจะต้องส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดการพัฒนา ความเป็นคนโดยสมบูรณ์ (the whole person) ซึ่งประกอบด้วย 6 ด้านดังที่ ประพนธ์ รอดคำดี (2537) ได้สรุปไว้ดังนี้

1. ด้านร่างกาย (Physical) บุคคลสามารถคงสภาพความยืดหยุ่นและความแข็งแรงของหลอดเลือดและหัวใจอยู่เสมอ ไม่มีอาการเหนื่อย ไม่เจ็บหน้าอก มีพฤติกรรมที่เหมาะสมด้านการป้องกันโรค รู้อาการเริ่มต้นของการเจ็บป่วย รวมทั้งรู้จักเลือกรับประทานอาหารที่มีประโยชน์
2. ด้านสังคม (Social) แสดงออกถึงการมีส่วนร่วมหรือเสียสละเพื่อชุมชน อันแสดงถึงการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันของคนกับคนและคนกับธรรมชาติเพื่อสร้างความสุขสมบูรณ์ให้เกิดขึ้นในสังคม
3. ด้านอารมณ์ (Emotional) แสดงถึงการตระหนักรู้และยอมรับความรู้สึกของผู้อื่น การมีความรู้สึกต่อตนเองและต่อการมีชีวิตอยู่ในทางที่ดีมีพฤติกรรมที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม และสามารถประเมินสภาพอารมณ์และข้อเสีย (ทางอารมณ์) ของตนเองได้ตามความเป็นจริง เพื่อสร้างความสุขสมบูรณ์ของตนเองและผู้ที่เกี่ยวข้อง
4. ด้านสติปัญญา (Intellectual) มีส่วนร่วมคิดสร้างสรรค์ในกิจกรรมทุกอย่าง รู้จักใช้แหล่งทรัพยากรที่มีเพื่อขยายพรมแดนความรู้ไปสู่การพัฒนาทักษะและศักยภาพของตน จนสามารถแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่นได้ซึ่งเป็นความสุขสมบูรณ์ด้านสติปัญญา
5. ด้านงานอาชีพ (Occupational) แสดงถึงความพอใจต่อการทำงานที่รับผิดชอบ รวมทั้งความรู้สึกด้านดีต่อการทำงานนั้นๆ เป็นความสุขสมบูรณ์ในหน้าที่ ซึ่งครอบคลุมการเรียนและการเตรียมอาชีพในอนาคตของนิสิตนักศึกษา
6. ด้านจิตวิญญาณ (Spiritual) แสดงออกถึงการมีเป้าหมายของชีวิต รวมทั้งแสดงความรู้สึกด้านดีงามต่อชีวิตและธรรมชาติที่อุบัติขึ้นในโลก อันเป็นความสุขสมบูรณ์ด้านจิตใจและคุณธรรม

ตอนที่ 11 ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ทักษะในอนาคตของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ของสถาบันความร่วมมือเพื่อทักษะในศตวรรษที่ 21 The partnership for 21st Century skills, 2010) ได้กำหนดกรอบแนวคิด ดังนี้

11.1 ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and innovation skills)

ทักษะการเรียนรู้และสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ ไปสู่ผู้อื่นเพื่อเตรียมตัวเข้าสู่ชีวิตที่ซับซ้อนมากขึ้นและสิ่งแวดล้อมในการทำงานในศตวรรษที่ 21 และเป็นการเตรียมนิสิตนักศึกษาในด้านทักษะความคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์การสื่อสารและความร่วมมือสำหรับอนาคตข้างหน้าได้แก่

11.1.1 มีทักษะความคิดสร้างสรรค์และสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ (Creativity and Innovation)

11.1.1.1 มีทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Think Creatively)

- สามารถใช้เทคนิควิธีใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์ (เช่นการระดมสมอง)
- สามารถสร้างสรรค์สิ่งเก่าและคิดประดิษฐ์สิ่งใหม่ที่มีคุณค่า
- สามารถสังเคราะห์ และประเมินผลความคิดเพื่อพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์ให้มากขึ้น

การสร้างสรรคให้มากขึ้น

11.1.1.2 มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ (Work Creativity with Others)

- สามารถพัฒนา นำไปใช้และสื่อสารความคิดใหม่ๆ ไปสู่ผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ
- สามารถคิดอย่างเปิดกว้างและมีการตอบรับมุมมองใหม่ๆ ภายในกลุ่มให้สิ่งนำเข้าและผลย้อนกับต่อทีม
- สามารถแสดงสิ่งที่ตนชอบดั้งเดิมและสร้างสิ่งใหม่ในที่ทำงานอย่างเข้าใจข้อจำกัดของโลกเพื่อปรับใช้ความคิดใหม่

• สามารถมองความผิดพลาดเป็นโอกาสที่จะเรียนรู้ เข้าใจว่าสิ่งสร้างสรรค์และนวัตกรรมใหม่ๆ เป็นสิ่งที่ยั่งยืน เรียนรู้จากความสำเร็จและความผิดพลาด

11.1.1.3 มีความสามารถนำนวัตกรรมใหม่ๆ ไปใช้

- สามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่เพื่อให้เกิดเป็นสินทรัพย์และมีคุณประโยชน์และสามารถนำมาใช้งานได้จริง

11.1.2 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และทักษะการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving)

11.1.2.1 มีทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล (Reason Effectively)

- สามารถใช้เหตุผลต่างๆ หลากหลายประเภท (เพิ่ม ลด หรืออื่นๆ) ให้เหมาะสมกับสถานการณ์

11.1.2.2 มีทักษะการคิดอย่างมีระบบ (Use System Thinking)

- สามารถวิเคราะห์ในส่วนที่เกี่ยวข้องทั้งหมดเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดจากระบบที่ซับซ้อน

11.1.2.3 มีทักษะตัดสินใจพิพากษาและตัดสินใจ (Make Judgments and Decisions)

- สามารถวิเคราะห์และประเมินผลตามหลักฐาน วิพากษ์ วิจารณ์ ตัดสินและแสดงความเชื่อ

11.1.2.4 ทักษะการแก้ปัญหา (Solve Problems)

11.2 ทักษะทางการสื่อสารและความร่วมมือ (Communication and collaboration)

11.2.1 มีทักษะความสามารถทางการสื่อสารที่ชัดเจน (Communicate Clearly) สามารถแสดงความคิดเห็น จากทักษะการสื่อสารด้านการพูด การเขียนและภาษากายได้อย่างหลากหลายภายใต้สถานการณ์ต่างๆ

11.2.2 มีทักษะและความสามารถในการทำงานร่วมมือร่วมใจกับผู้อื่น (Collaborate with Others)

11.2.2.1 สามารถทำงานอย่างได้มีประสิทธิภาพ และแสดงความเคารพกับผู้ร่วมทีม

11.2.2.2 สามารถแสดงออกอย่างมีความยืดหยุ่น ปรับตัวได้ และสามารถแสดงความคิดเห็นที่จะช่วยเหลือ ให้เกิดความสมานฉันท์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ร่วมกัน

11.2.2.3 สามารถแสดงความรับผิดชอบร่วมกันกับผู้ร่วมงานและให้ความสำคัญกับงานที่ผู้ร่วมงานในทีมเป็นผู้ทำ

11.3 ทักษะด้านการใช้ชีวิตและการทำงาน (Life and career skills)

ในปัจจุบันการใช้ชีวิตและสภาพแวดล้อมในการทำงานนอกเหนือจากทักษะทางความรู้แล้วการมีความสามารถในการจัดการกับสภาพแวดล้อมในชีวิตและการทำงานในโลกที่มีการแข่งขันทางข้อมูลข่าวสาร เป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับชีวิตและการทำงานที่จะต้องได้รับการพัฒนาอย่างเพียงพอ

11.3.1 มีทักษะความสามารถในการยืดหยุ่นและปรับตัวได้ (Flexibility and Adaptability)

11.3.1.1 สามารถปรับตัวได้

- สามารถจัดลำดับงานให้เข้ากับบทบาทหน้าที่ต่างๆ ภายใต้บริบทที่หลากหลาย
- สามารถทำงานอย่างมีประสิทธิภาพในบรรยากาศที่คลุมเครือและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาได้

11.3.2 มีทักษะความคิดสร้างสรรค์และเป็นผู้นำตนเอง (Initiative and Self-Direction)

11.3.2.1 สามารถบริหารจัดการเป้าหมายและเวลา (Manage Goals and Time)

- สามารถวางแผนการจัดการทรัพยากรทั้งจำเป็นได้และจำเป็นไม่ได้ เพื่อความสำเร็จตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้
- สามารถสร้างความสมดุลระหว่างเทคนิควิธีการทำงาน (ระยะสั้น) และเป้าหมาย (ระยะยาว) ได้

11.3.2.2 สามารถทำงานได้อย่างเป็นอิสระ

- สามารถทำงานโดยกำกับติดตาม แยกแยะ จัดลำดับ และทำงานได้เสร็จสมบูรณ์โดยไม่ต้องติดตามอย่างใกล้ชิด (Work independently)

11.3.2.3 สามารถทำงานโดยมีทักษะการทำงานที่เหนือกว่าต้นแบบหรือเหนือกว่าที่หลักสูตรกำหนด (Be self-directed Learners)

- สามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความพัฒนาระดับทักษะไปสู่ระดับมืออาชีพ
- สามารถให้คำแนะนำที่จะเรียนรู้ตลอดชีพ
- สามารถแสดงออกถึงการคิดวิเคราะห์จากประสบการณ์ที่ผ่านมาเพื่อนำไปพัฒนาการทำงานในอนาคต

11.3.3 มีทักษะทางสังคมและการข้ามวัฒนธรรม (Social and cross-cultural skills)

11.3.3.1 สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ (Interact effectively with others)

- รู้กาลเทศะว่าเวลาใดควรฟังและเวลาใดควรพูด
- สามารถควบคุมตนเองในการรักษามารยาทและให้ความเคารพผู้อื่นอย่างมืออาชีพ

11.3.3.2 มีทักษะการทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ (Work effectively in diverse teams)

- สามารถแสดงความเคารพในวัฒนธรรมที่แตกต่างและทำงานอย่างมีประสิทธิภาพกับผู้อื่นที่มาจากหลากหลายสังคมและวัฒนธรรม

- สามารถรับฟังและตอบความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างเปิดกว้าง
- สามารถยกระดับสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกันเพื่อให้เกิดความคิดใหม่เพื่อเพิ่มนวัตกรรมและคุณภาพของงาน

11.3.4 การทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ และความรับผิดชอบ (Productivity and accountability)

11.3.4.1 มีทักษะการบริหารโครงการ

- สามารถสร้างเป้าหมายและประสบความสำเร็จ ถึงแม้ว่าจะต้องเผชิญกับอุปสรรคและอยู่ภายใต้ความกดดันได้

- สามารถจัดลำดับ วางแผน และจัดการงานที่ทำให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

11.3.4.2 สามารถสร้างสัมฤทธิ์ผล

สามารถแสดงคุณลักษณะด้านการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพและอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงความสามารถ ดังนี้

- สามารถทำงานอย่างมีประสิทธิภาพและมีจรรยาบรรณ
- สามารถบริหารจัดการเวลาและโครงการอย่างมีประสิทธิภาพ
- สามารถทำงานได้อย่างหลากหลาย
- สามารถทำงานมีส่วนร่วมกับผู้อื่น อย่างเชื่อถือได้และตรงไปตรงมา
- สามารถเข้าร่วมและทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่น
- แสดงการให้ความเคารพ และให้ความชื่นชมทีมอย่างหลากหลาย
- แสดงความรับผิดชอบต่อผู้มีเหตุผล

11.3.5 มีทักษะความเป็นผู้นำและมีความรับผิดชอบ (Leadership and responsibility)

11.3.5.1 สามารถแนะนำและเป็นผู้นำผู้อื่นได้ (Guide and lead others)

- สามารถใช้ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและทักษะการแก้ปัญหาเพื่อให้บรรลุตามเป้าประสงค์ที่วางไว้

- สามารถยกระดับจุดแข็งของผู้อื่นเพื่อช่วยให้องค์กรบรรลุเป้าหมายร่วมกัน
- สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้อื่นเพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการโดยการปะพุดิตนเป็นแบบอย่างและไม่เห็นแก่ส่วนตัว

- สามารถแสดงความร่วมมือร่วมใจและพฤติกรรมและใช้อิทธิพลและอำนาจอย่างมีจริยธรรม

11.3.5.2 สามารถรับผิดชอบต่อผู้อื่นได้ (Be responsible to others)

- สามารถแสดงความรับผิดชอบต่อสังคมและประเทศชาติอยู่ตลอดเวลา

11.4 ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, media and technology skills)

เนื่องจากคนในศตวรรษที่ 21 เป็นคนสมัยใหม่ที่ใช้ชีวิตอยู่กับสภาพที่แวดล้อมไปด้วยเทคโนโลยีและสื่อต่างๆ อาทิเช่น (1) การเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร (2) ความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเครื่องมือทางเทคโนโลยีและ (3) ความสามารถที่ปรับตัวภายใต้บริบทที่เปลี่ยนไป เพื่อให้สนับสนุนให้ เป็นคนที่สมบูรณ์ในศตวรรษที่ 21 จึงจะต้องมีความสามารถในการปรับตัวและมีทักษะการคิด วิเคราะห์ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล สื่อและเทคโนโลยี

11.4.1 มีทักษะความสามารถด้านการรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information literacy)

11.4.1.1 ความสามารถในการเข้าถึงและประเมินผลข้อมูล

- สามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ (เวลา) และอย่างมีประสิทธิภาพ (แหล่งข้อมูล)
- สามารถประเมินผลข้อมูลได้อย่างมีตรรกะและมีความถูกต้อง

11.4.1.2 ความสามารถในการใช้และจัดการข้อมูล

- สามารถใช้ข้อมูลจัดการเรื่องหรือปัญหาที่เผชิญได้อย่างถูกต้อง และสร้างสรรค์
- สามารถบริหารการไหลเวียนของข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ได้
- สามารถประยุกต์ความเข้าใจพื้นฐานในด้านจริยธรรม/กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงและนำข้อมูลไปใช้ได้

11.4.2 มีทักษะความรู้ความเข้าใจในการใช้สื่อ (Media literacy) ทักษะในการวิเคราะห์สื่อ

11.4.2.1 สามารถแสดงความเข้าใจในเหตุผล และวัตถุประสงค์ของสื่อต่างๆ ว่าเกิดขึ้นได้อย่างไรและทำไม

11.4.2.2 สามารถแสดงความแตกต่างในการสื่อสารตีความจากสื่อและการให้คุณค่า และแสดงความคิดเห็นที่เกิดจากอิทธิพลของความเชื่อและพฤติกรรมที่แสดงออก

11.4.3 ทักษะความรู้ด้านข้อมูล การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี (Information, communications and technology literacy) มีทักษะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ (Apply technology effectively)

11.4.3.1สามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือในการทำวิจัย การจัดการ การประเมินผล และการสื่อสารข้อมูล

11.4.3.2 สามารถใช้เทคโนโลยีในรูปแบบดิจิทัล (คอมพิวเตอร์, อุปกรณ์คอมพิวเตอร์พกพาขนาดเล็ก (Personal Digital Assistant: PDA) อุปกรณ์เครื่องเล่นมัลติมีเดีย (Media players) ระบบระบุตำแหน่งบนพื้นโลก (Global Positioning System: GPS) เครื่องมือการสื่อสาร/ระบบเครือข่าย และเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเข้าถึงจัดการได้อย่างถูกต้องครบวงจร การประเมินผลและการสร้างสรรค์ข้อมูลเพื่อทำงานให้ประสบความสำเร็จในสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้

ตอนที่ 12 การรู้ดิจิทัล (Digital literacy)

12.1 ความเป็นมาของการรู้ดิจิทัล

การรู้ดิจิทัล พัฒนามาจากการพัฒนาทักษะด้านคอมพิวเตอร์ในยุคที่มีการใช้งานอย่างแพร่หลาย ตั้งแต่ทศวรรษที่ 70 มีการใช้คอมพิวเตอร์อย่างแพร่หลาย จึงใช้คำเรียกสมรรถนะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์นี้ว่า “การรู้คอมพิวเตอร์” (Leahy, and Dolan, 2014: 211) และต่อมาเป็นยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศจึงมีคำเรียกการรู้เทคโนโลยีสารสนเทศว่า “การรู้ไอที” หรือ “การรู้ไอซีที” และในปัจจุบัน กล่าวกันว่าเป็น ยุคดิจิทัล ซึ่งหมายถึง ข้อมูลข่าวสารเป็นดิจิทัล การติดต่อ สื่อสาร การทำกิจกรรม และธุรกรรมต่างๆ ผ่านคอมพิวเตอร์และระบบเครือข่ายโดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตแทบทั้งสิ้นทำให้ตระหนักถึงความสมรรถนะด้านดิจิทัล หรือคำว่า “การรู้ดิจิทัล” ซึ่งบุคคลที่เผยแพร่คำนี้คนแรก คือ พอล กิลสเตอร์ (Gilster, 1997) ในหนังสือชื่อ “Digital Literacy” ซึ่งกล่าวถึงพัฒนาการของสื่อและสารสนเทศที่เข้าสู่ยุคเทคโนโลยีเว็บ โดยบุคคลจำเป็นเรียนรู้และ เป็นการรู้ดิจิทัล

ในยุโรป กลุ่มสหภาพยุโรป (EU) ได้กำหนดให้สมรรถนะด้านดิจิทัลเป็น 1 ใน 8 สมรรถนะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาคม (Commission of the European Communities, 2005: Online) ทั้งนี้สมาคมวิชาชีพสังคมสารสนเทศยุโรป (The Council of European Professional Informatics Societies : CEPIS) มีหน้าที่ในการจัดฝึกอบรมและออกใบอนุญาตสากลด้านการงานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (International Computer Driving License: ICDL) ได้กำหนดให้มีการฝึกอบรมสำหรับทักษะการรู้ดิจิทัลใน 2 ระดับ คือ ระดับทักษะแบบเท่าเทียม (Equal skills) เป็นทักษะการใช้คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะสำหรับผู้เริ่มต้น และทักษะพลเมืองดิจิทัล (e-Citizen) เป็นทักษะระดับก้าวหน้า ประกอบด้วย ทักษะพื้นฐาน การสืบค้นสารสนเทศ และการมีส่วนร่วมในสังคมออนไลน์ ซึ่งเนื้อหาที่ใช้ในการฝึกอบรมมี 7 โมดูล ได้แก่

โมดูล 1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับไอซีที (Concepts of ICT)

โมดูล 2 การใช้คอมพิวเตอร์และการจัดการไฟล์ (Using the computer and managing files)

โมดูล 3 โปรแกรมประมวลผลคำ (Word processing)

โมดูล 4 โปรแกรมสเปรดชีต (Spreadsheets)^[SEP]

โมดูล 5 การใช้ฐานข้อมูล (Using databases)^[SEP]

โมดูล 6 โปรแกรมนำเสนอ (Presentation)

โมดูล 7 โปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์และการสื่อสาร (Web browsing and communication)

ปัจจุบันการรู้ดิจิทัลถูกจัดให้เป็นหนึ่งในทักษะจำเป็นของศตวรรษที่ 21 ซึ่งเรียกว่า การรู้ในยุคดิจิทัล (Digital-Age Literacy) (Greenstein, 2012: 9) เนื่องจากอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัล กลายเป็นโครงสร้างพื้นฐานในชีวิตประจำวันของประชาชน ซึ่งประชาชนจำเป็นต้องมีทักษะทางความรู้ อารมณ์ และสังคมในการใช้เนื้อหา เครื่องมือ และเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้ความคิดเชิงวิเคราะห์และเชิงจริยธรรมเพื่อสร้างศักยภาพของบุคคลในการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์สูงสุด

12.2 ความหมายของการรู้ดิจิทัล

การรู้ดิจิทัล หรือภาษาอังกฤษใช้คำว่า Digital literacy ส่วนคำไทยยังไม่มีการบัญญัติศัพท์อย่างเป็นทางการ จึงอาจมีชื่อเรียกอย่างอื่น เช่น การรู้สารสนเทศดิจิทัล ความรู้ดิจิทัล เป็นต้น ซึ่งในที่นี้ใช้คำว่า “การรู้ดิจิทัล”

การรู้ (Literacy) ราชบัณฑิตยสถาน แปลว่า การรู้หนังสือ ซึ่งเป็นความหมายทางด้านประชากรศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับความหมายเดิมที่ “การรู้” หมายถึง ความสามารถในการอ่านออก เขียนได้ ต่อมาเมื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ก้าวหน้าและแพร่หลายมากขึ้น โดยเฉพาะปลายศตวรรษที่ 20 องค์การยูเนสโก (UNESCO, 2004: 12-13) ได้กำหนดความหมายของการรู้ ว่า “ความสามารถในการกำหนด เข้าใจ ตีความ สร้างสรรค์ สื่อสาร ใช้คอมพิวเตอร์และวัสดุอุปกรณ์การพิมพ์การเขียนร่วมกันในบริบทต่างๆ” ซึ่งศูนย์การศึกษาของรัฐ (Center for Public Education) ประเทศสหรัฐอเมริกา ให้ความหมายของคำว่า “การรู้” ว่าหมายถึง ความสามารถในการประยุกต์ความรู้และทักษะทางวิชาการต่างๆ ในการจัดการกับสถานการณ์ที่เป็นจริงและท้าทายในโลกปัจจุบัน (Jerald, 2009: 28-29)

ด้านคำว่า ดิจิทัล (Digital) เป็นคำเรียกตามศัพท์คอมพิวเตอร์ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2543: 49) ซึ่งพจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์ ได้ให้ความหมายว่า เทคโนโลยีหรือระบบที่รองรับข้อมูล จัดเก็บและประมวลผลตัวเลขสองสถานะ คือ 0 และ 1 เพื่อแทนค่าของข้อมูลต่างๆ (วิโรจน์ ชัยมูล, จักรกฤษณ์ นพคุณ และสุพรรณ ยวงทอง, 2548: 117) การรู้ดิจิทัลจึงเป็นความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งนักวิชาการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้ความหมายของการรู้ดิจิทัล หลากหลาย ดังนี้

กิลสเตอร์ (Gilster, 1997: 15) เป็นบุคคลแรกที่เขียนหนังสือเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล ชื่อว่า “Digital Literacy” ระบุว่า การรู้ดิจิทัล คือ แนวความคิดหรือทัศนคติประเภทหนึ่งโดยเฉพาะที่เป็นการเรียนรู้ทางความคิดมากกว่าการกดแป้นพิมพ์เป็นเพียงอย่างเดียว (a special kind of mindset about mastering ideas-not keystrokes) ซึ่งในหนังสือกล่าวถึงทักษะการใช้เว็บหรืออินเทอร์เน็ตใน 4 ด้าน คือ ด้านความรู้ การสืบค้นอินเทอร์เน็ต การสำรวจไฮเปอร์เท็กซ์ และการประเมินเนื้อหา

ไทเนอร์ (Tyner, 1998) ให้ความหมายว่า การรู้ดิจิทัล คือ ความสามารถของบุคคลใน 2 ด้าน ได้แก่ การรู้เกี่ยวกับเครื่องมือ (Tool literacy) และการรู้เกี่ยวกับการนำเสนอ (Literacies of representation) ซึ่งประกอบด้วยทักษะการรู้สารสนเทศ (Information literacy) การรู้สื่อ (Media literacy) และการรู้สิ่งที่เห็น (Visual literacy)

เอเชท อัลคาลิ (Eshet-Alkali, 2004: 421-422) ให้ความหมายว่า การรู้ดิจิทัล คือ ความสามารถนอกเหนือจากการใช้ซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ดิจิทัล โดยต้องใช้ทักษะหลายด้านประกอบกัน ได้แก่ ทักษะการรู้เกี่ยวกับภาพ (Photo-visual literacy skill) การรู้เกี่ยวกับการผลิตซ้ำ (Reproduction literacy skill) ทักษะการแตกแขนงความรู้ (Branching literacy skill) และการรู้ทางอารมณ์สังคม (Socio-emotional literacy) ซึ่งทั้งหมดนี้อยู่ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล และเป็นส่วนหนึ่งของคำว่า “การรู้สารสนเทศ (Information literacy)”

มหาวิทยาลัยคอร์เนล (Cornell University, 2009: Online) ให้ความหมายว่า การรู้ดิจิทัล คือ ความสามารถในการค้นหา ประเมิน ใช้ประโยชน์ แบ่งปัน และสร้างเนื้อหาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและอินเทอร์เน็ต โดยนักศึกษาของมหาวิทยาลัยคอร์เนลต้องสามารถเขียนรายงาน สร้างและนำเสนอด้วยสื่อประสม และโพสต์สารสนเทศเกี่ยวกับตนเองหรือผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้ ซึ่งทั้งหมดถูกปฏิบัติเสมือนกิจวัตรประจำวันของนักศึกษา

บาวเด็น (Bawden, 2008: 28-30) ให้ความหมายว่า การรู้ดิจิทัลเป็นการรู้คอมพิวเตอร์และการรู้ไอซีที โดยอ่าน เข้าใจ สร้าง สื่อสาร ประเมิน และสร้างความรู้ใหม่จากสารสนเทศดิจิทัลได้ รวมทั้ง การมีทัศนคติต่อการเรียนรู้และใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบต่อสังคม

มาร์ติน (Martin, 2008: 166-167) ให้ความหมายว่า การรู้ดิจิทัล คือ การตระหนักรู้ ทัศนคติ และความสามารถของบุคคลในการใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างเหมาะสมในการเข้าถึง จัดการ บูรณาการ ประเมิน วิเคราะห์และสังเคราะห์ทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัล รวมถึงการสร้างองค์ความรู้ใหม่ การสร้างสื่อ การติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นทั้งในบริบทเกี่ยวกับชีวิตประจำวันและสังคม ตลอดจนการสะท้อนคิดเกี่ยวกับกระบวนการเหล่านี้ นอกจากนี้มาร์ติน ยังได้แบ่งระดับของการรู้ดิจิทัล เป็น 3 ระดับ คือ การรอบรู้เกี่ยวกับดิจิทัล (Digital competence) การใช้ดิจิทัล (Digital usage) และการแปลงดิจิทัล (Digital transformation)

คัลวานี ฟินี และรานีรี (Calvani, Fini, and Ranieri, 2009: 160-161) ให้ความหมายว่า การรู้ดิจิทัล คือ ความสามารถในการสำรวจและเผชิญสถานการณ์ทางเทคโนโลยีใหม่ได้อย่างยืดหยุ่น สามารถ วิเคราะห์ เลือก และประเมินข้อมูลและสารสนเทศได้อย่างมีวิจารณญาณ มีศักยภาพในการใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีเพื่อนำเสนอ แก้ไขปัญหา และบูรณาการความรู้อยู่ขณะเดียวกันก็ตระหนักรู้เกี่ยวกับความรับผิดชอบของตนเองและเคารพสิทธิของผู้อื่น รวมทั้งข้อกำหนดต่างๆ

เฟอร์รารี (Ferrari, 2012: 43) ให้ความหมายว่า การรู้ดิจิทัล คือ ชุดของความรู้ ทักษะทัศนคติ ซึ่งรวมถึงความสามารถ กลยุทธ์ คุณค่าและการตระหนักในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสื่อดิจิทัลเพื่อทำงาน แก้ปัญหา สื่อสาร จัดการสารสนเทศ ร่วมมือกัน สร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหา และสร้างองค์ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพ เหมาะสมมีวิจารณญาณอย่างสร้างสรรค์ อิสระ ยืดหยุ่น สะท้อนคิด การทำงาน ผ่อนคลาย มีส่วนร่วม เรียนรู้ มีสังคมบริโภคและมีอำนาจ

สมาคมห้องสมุดอเมริกัน (American Library Association) (2012) นิยามความหมายของการรู้ดิจิทัลว่า เป็นความสามารถในการใช้สารสนเทศ และใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อค้นหา ประเมิน สร้าง และสื่อสารสารสนเทศดิจิทัล เป็นความสามารถที่จำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจและทักษะทางเทคนิค

ดันเดนซี ฮ็อคลี่ และเพกรัม (Dundency, Hockly, and Pegrum, 2013: 2) ให้ความหมายว่า การรู้ดิจิทัล คือ ทักษะส่วนบุคคลและสังคมที่จำเป็นในการแปลความหมาย (Interpret) จัดการ (Manage) แบ่งปัน (Share) และสร้างสรรค์ (Create) ได้อย่างมีประสิทธิภาพในช่วงการเจริญเติบโตของช่องทางการสื่อสารดิจิทัล

สุกานดา จงเสริมตระกูล (2556: 107) ให้ความหมายของการรู้ดิจิทัล คือ ความสามารถในการเข้าถึงและเลือกใช้สารสนเทศในรูปแบบมัลติมีเดีย ที่นำเสนอผ่านคอมพิวเตอร์จากแหล่งสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตได้ตรงความต้องการ โดยใช้การคิดวิเคราะห์เป็นส่วนสำคัญในการประเมินสารสนเทศที่พบ การจัดเรียงลำดับสารสนเทศที่ถูกแสดงในรูปของไฮเปอร์มีเดียที่เชื่อมโยงกันอย่างอิสระการสรุปองค์ความรู้ที่น่าเชื่อถือและการสืบค้นผ่านเครื่องมือสืบค้นในการค้นหาสารสนเทศจากเว็บไซต์ที่มีอยู่จำนวนมาก โดยคำนึงการรู้คุณภาพของสารสนเทศรูปแบบดิจิทัลที่มาจากแหล่งต่างๆ ความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา การรู้การเข้าถึงหรือสืบค้นและจัดเก็บ ตลอดจนการใช้งานสารสนเทศอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงกฎหมายลิขสิทธิ์ที่คุ้มครองสารสนเทศนั้นไว้

จากความหมายที่กล่าวมาทั้งหมดสามารถสรุป ความหมายของการรู้ดิจิทัล คือ ความสามารถทั้งการตระหนักรู้และทักษะทางเทคนิคในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสื่อดิจิทัลต่างๆ เพื่อค้นหา ประเมิน สร้าง และสื่อสารสารสนเทศตามต้องการได้อย่างมี

ประสิทธิภาพและสะท้อนกลับอย่างมีจริยธรรม ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลนับเป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิตประกอบกับแหล่งเรียนรู้และข่าวสารในรูปแบบดิจิทัลเกิดขึ้นมากมาย นักศึกษาสามารถเข้าถึงได้ง่ายและเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดเวลา จึงจำเป็นต้องตระหนักถึงการใช้ให้ก่อประโยชน์ ถูกต้อง และสมเหตุสมผล รวมถึงมีจริยธรรมและรู้กฎหมาย ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและสื่อดิจิทัล โดยความสำคัญของการรู้ดิจิทัล สามารถแบ่งได้เป็น 2 ระดับ คือ 1) ระดับทั่วไป เป็นการรู้ดิจิทัลเพื่อให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ทั้งการค้นข้อมูล ธุรกรรม บันทึกลง และติดต่อสื่อสาร 2) ระดับลึก เป็นการรู้ดิจิทัลสำหรับประโยชน์ต่อการทำงานสร้างสรรค์ และประยุกต์เพื่อพัฒนาการปฏิบัติงานในอาชีพของตนได้

12.3 องค์ประกอบของการรู้ดิจิทัล

การเป็นบุคคลที่รู้ดิจิทัล (Digitally literate person) นั้นมีบุคคลและองค์กรต่างๆ กำหนดคุณลักษณะที่เป็นองค์ประกอบของการรู้ดิจิทัลที่หลากหลาย ดังนี้

เอเช็ท อัลคาลิ (Eshet-Alkali, 2004: 421-422) อธิบายบุคคลที่มีแสดงว่ารู้ดิจิทัลนั้น นอกเหนือจากความสามารถในการใช้ซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ดิจิทัล ต้องมีทักษะอื่นๆ 5 ด้านประกอบกัน ซึ่งได้แก่

1. ทักษะการรู้เกี่ยวกับภาพ (Photo-visual skills) หมายถึง การเข้าใจเกี่ยวกับภาพที่เห็น
2. ทักษะเกี่ยวกับการผลิตซ้ำ (Reproduction skills) หมายถึง การนำวัสดุที่มีอยู่มาใช้ใหม่
3. ทักษะการแตกแขนงความรู้ (Branching skills) หมายถึง ความสามารถในการอ่านและเข้าใจสาระสำคัญของสื่อประสม
4. ทักษะการรู้สารสนเทศ (Information skills) หมายถึง ความสามารถในการประเมินคุณภาพ และความถูกต้องของสารสนเทศ
5. ทักษะทางอารมณ์สังคม (Socio-emotional skills) หมายถึง การปฏิบัติอย่างถูกต้อง และมีสติในโลกไซเบอร์ ซึ่งทั้งหมดนี้อยู่ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล

บาวเด้น (Bawden, 2008: 28-30) อธิบายคุณลักษณะของบุคคลที่มีการรู้ดิจิทัล ว่าประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ประการ ได้แก่

1. สิ่งสนับสนุน (Underpinnings) ได้แก่ การรู้คอมพิวเตอร์และการรู้ไอซีที
2. ความรู้พื้นฐาน (Background knowledge) ได้แก่ โลกของสารสนเทศ ธรรมชาติของทรัพยากรสารสนเทศ

3. ความสามารถในการส่วนกลาง (Central competencies) ได้แก่ การอ่านและเข้าใจสารสนเทศทั้งดิจิทัลและไม่ใช้ดิจิทัล การสร้างและสื่อสารสารสนเทศดิจิทัล การประเมินสารสนเทศ การหลอมรวมความรู้ การรู้สารสนเทศ การรู้สื่อ

4. ทักษะคติและการรับรู้ (Attitude and perspectives) ได้แก่ การเรียนรู้ได้อย่างอิสระ จริยธรรม การรู้สังคม (Social literacy)

แวน ดัวร์เซน และแวน ดิจก์ (Van Deursen and Van Dijk, 2009: 334) พัฒนาตัวแบบทักษะดิจิทัล ประกอบด้วย 4 ทักษะ ได้แก่

1. ทักษะการปฏิบัติงาน (Operational skills) หมายถึง ทักษะจำเป็นในการใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์

2. ทักษะตามรูปแบบ (Formal skills) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจและจัดการคุณลักษณะต่างๆ ของเครือข่ายคอมพิวเตอร์และสภาพแวดล้อมบนเว็บ

3. ทักษะสารสนเทศ (Information skills) หมายถึง ความสามารถในการคัดเลือก ประเมิน และประมวลผลสารสนเทศ

4. ทักษะด้านกลยุทธ์ (Strategic skills) หมายถึง ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้บรรลุเป้าหมายของตนเอง

องค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือ ยูเนสโก (UNESCO) พัฒนารอบแนวคิดการรู้ดิจิทัลประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ (Karpati, 2011: 4-5)

1. การเข้าถึงสารสนเทศ (Accessing information)
2. การจัดการสารสนเทศ (Information management)
3. การประเมินสารสนเทศ (Information evaluation)
4. การบูรณาการ (Integration)
5. การสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ (Creation of new knowledge)
6. การสื่อสาร (Communication)

สุกานดา จงเสริมตระกูล (2556: 26-27) วิเคราะห์การรู้ดิจิทัล ได้ 7 องค์ประกอบ ได้แก่

1. กำหนดปัญหา (Define) หมายถึง การเข้าใจและกำหนดขอบเขตของสารสนเทศที่เป็นสถานการณ์ปัญหาในการค้นหาผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างชัดเจน

2. เข้าถึง (Access) หมายถึง การรู้วิธีการเข้าถึงและวิธีการรวบรวมสารสนเทศโดยค้นหา และรวบรวมจากแหล่งสารสนเทศดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ ฐานข้อมูล กลุ่มสนทนา อีเมล เป็นต้น

3. ประเมิน (Evaluate) หมายถึง การตัดสินคุณภาพ ความเกี่ยวข้อง ประโยชน์และประสิทธิภาพของสารสนเทศ โดยพิจารณาจากความถูกต้อง เป็นปัจจุบัน ความเหมาะสม และความเพียงพอของสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศได้สอดคล้องกับความต้องการ

4. จัดการ (Manage) หมายถึง การจัดระบบสารสนเทศเพื่อให้สะดวกต่อการนำไปใช้ภายหลัง โดยการจัดจำแนกหมวดหมู่ตามความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันของสารสนเทศ

5. บูรณาการ (Integrate) หมายถึง การตีความและแสดงสารสนเทศต่างๆ โดยใช้เครื่องมือ ดิจิทัลในการสังเคราะห์ สรุปความ เปรียบเทียบ หรือบอกความแตกต่างของสารสนเทศที่มาจากแหล่งสารสนเทศหลากหลาย

6. สร้างสรรค์ (Create) หมายถึง การประมวลสารสนเทศโดยการปรับแก้ ประยุกต์ ออกแบบ สร้าง หรือเขียนขึ้นมาใหม่ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล โดยแก้ไขหรือปรับรูปแบบสารสนเทศตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ และสร้างงานนำเสนอ

7. สื่อสาร (Communicate) หมายถึง การเผยแพร่สารสนเทศที่เหมาะสมกับผู้รับสารในรูปแบบของสื่อดิจิทัลโดยเฉพาะ โดยจัดการสารสนเทศให้สามารถใช้ประโยชน์ได้กับกลุ่มเป้าหมาย รวมไปถึงการประชาสัมพันธ์สารสนเทศไปยังกลุ่มเป้าหมาย

เปียทิพย์ พัวพันธ์ ฉันทนา วิริยะเวชกุล และไพฑูรย์ พิมดี (Piatip Phuapan, Chantana Viriyavejakul, and Paitoon Pimdee, 2016: 25-27) พัฒนาองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ทักษะการรู้ดิจิทัล สำหรับนักศึกษาในประเทศไทย ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ (19 ตัวบ่งชี้) ได้แก่

1. เข้าถึง (Access)
2. จัดการ (Manage)
3. บูรณาการ (Integrate)
4. ประเมิน (Evaluate)
5. รังสรรค์ (Create)
6. สื่อสาร (Communicate)

ด้านแววตา เตชาทวิวรรณ และ อัจศรา ประเสริฐสิน (2559: 26-27) ได้สังเคราะห์องค์ประกอบของการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาไทย มี 4 องค์ประกอบดังนี้

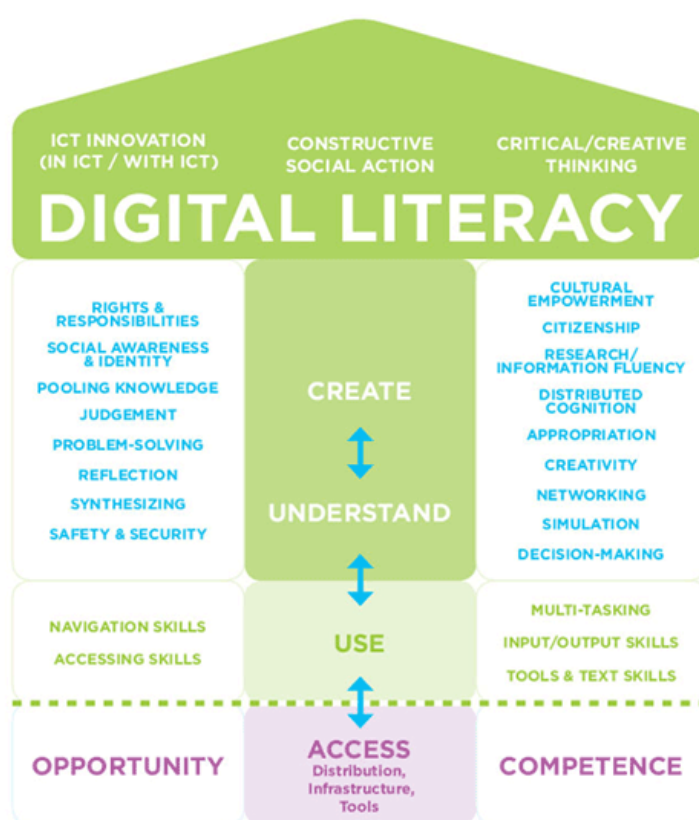
1. ทักษะการปฏิบัติ (Operation skills) หมายถึง ความสามารถในการปฏิบัติงานหรือใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสื่อดิจิทัล ทั้งในชีวิตประจำวัน การศึกษา และการประกอบอาชีพ

2. ทักษะการคิด (Thinking skills) หมายถึง ความสามารถในการคิดในลักษณะต่างๆ โดยเป็นการคิดขั้นสูงที่ซับซ้อนเพื่อเข้าใจ ประเมิน และสร้างสรรค์ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสื่อดิจิทัล

3. ทักษะการร่วมมือ (Collaboration skills) หมายถึง ความสามารถในการร่วมมือกับบุคคลในสภาพแวดล้อมดิจิทัล ซึ่งบุคคลเหล่านั้นอาจมีพื้นฐานต่างกันทั้งความคิด วัฒนธรรม ค่านิยม หรือความรู้ เพื่อทำงานหรือกิจกรรมใดๆ ให้ประสบความสำเร็จ รวมทั้งการสร้างกลุ่มหรือปฏิบัติตนตามบทบาทของสมาชิกกลุ่ม และการแบ่งปันสารสนเทศดิจิทัลแก่กลุ่มบุคคล

4. ทักษะการตระหนักรู้ (Awareness skills) หมายถึง การประพจน์ปฏิบัติผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมและถูกกฎหมาย โดยตระหนักถึงความถูกต้องดีงามของสังคม มีความรู้ เข้าใจ และปฏิบัติตามกฎระเบียบและกฎหมายต่างๆ และมีมรรยาทรวมทั้งรู้จักป้องกันตนเองจากอันตราย และความเสี่ยงต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ และสื่อดิจิทัล

องค์ประกอบของการรู้ดิจิทัลที่กล่าวมาข้างต้นทั้งหมดนั้น สามารถสรุปเป็นรูปแบบของการรู้ดิจิทัลที่นำเสนอส่วนประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันภายใต้การรู้ดิจิทัล ครอบคลุมตั้งแต่ประเด็นขั้นพื้นฐานไปจนกระทั่งขั้นที่สูงขึ้น ทั้งนี้เป็นการพัฒนาเชิงตรรกะจากทักษะขั้นพื้นฐานไปสู่ทักษะที่สูงขึ้น แต่การปฏิบัตินั้นไม่จำเป็นต้องเป็นไปตามลำดับขั้น ส่วนมากขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เรียนรู้แต่ละคน ดังแผนภาพ 2-2



แผนภาพ 2-2 รูปแบบการรู้ดิจิทัล (Digital literacy model)

ที่มา: (MediaSmart, 2012: Online)

ความสามารถสำหรับการรู้ดิจิทัลสามารถแบ่งเป็น 3 ส่วนที่สำคัญ ได้แก่ การใช้ (Use) ความเข้าใจ (Understand) และสร้าง (Create) ส่วนของการใช้ (Use) หมายถึง ความคล่องแคล่วทางเทคนิคที่จำเป็นในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ทักษะและความสามารถที่เกี่ยวข้องกับคำว่า “ใช้” ครอบคลุมตั้งแต่เทคนิคขั้นพื้นฐาน คือ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรมประมวลผลคำ (Word processor) เว็บเบราว์เซอร์ (Web browser) อีเมล และเครื่องมือสื่อสารอื่นๆ สู่เทคนิคขั้นสูงขึ้นสำหรับการเข้าถึงและการใช้ความรู้ เช่น โปรแกรมที่ช่วยในการสืบค้นข้อมูล หรือ เสิร์ชเอนจิน (Search engine) และฐานข้อมูลออนไลน์ รวมถึงเทคโนโลยีอุบัติใหม่ เช่น Cloud computing

ความเข้าใจ (Understand) คือชุดของทักษะที่จะช่วยผู้เรียนเข้าใจบริบทและประเมินสื่อดิจิทัล เพื่อให้สามารถตัดสินใจเกี่ยวกับอะไรที่ทำได้และพบบนโลกออนไลน์ จัดว่าเป็นทักษะที่สำคัญและที่จำเป็นที่จะต้องเริ่มสอนเด็กให้เร็วที่สุดเท่าที่พวกเขาเข้าสู่โลกออนไลน์ เข้าใจยังรวมถึงการตระหนักว่าเทคโนโลยีเครือข่ายมีผลกระทบต่อพฤติกรรมและมุมมองของผู้เรียนอย่างไร มีผลกระทบต่อความเชื่อและความรู้สึกเกี่ยวกับโลกรอบตัวผู้เรียนอย่างไร เข้าใจยังช่วยเตรียมผู้เรียนสำหรับเศรษฐกิจฐานความรู้ที่ผู้เรียนพัฒนาทักษะการจัดการสารสนเทศเพื่อค้นหา ประเมิน และใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อติดต่อสื่อสาร ประสานงานร่วมมือ และแก้ไขปัญหา

สร้าง (Create) คือความสามารถในการผลิตเนื้อหาและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผ่านเครื่องมือสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย การสร้างด้วยสื่อดิจิทัลเป็นมากกว่าแค่การรู้วิธีการใช้โปรแกรมประมวลผลคำหรือการเขียนอีเมล แต่มันยังรวมความสามารถในการดัดแปลงสิ่งที่ผู้เรียนสร้างสำหรับบริบทและผู้ชมที่แตกต่างกันและหลากหลาย ความสามารถในการสร้างและสื่อสารด้วยการใช้ Rich media เช่น ภาพ วิดีโอ และเสียง ตลอดจนความสามารถในการมีส่วนร่วมด้วย Web 2.0 อย่างมีประสิทธิภาพและรับผิดชอบ เช่น บล็อก (Blog) การแชร์ภาพและวิดีโอ และการใช้สื่อสังคม (Social media) รูปแบบอื่นๆ

การรู้ดิจิทัลเป็นมากกว่าความรู้ทางเทคโนโลยีแต่ประกอบด้วยแนวปฏิบัติด้านจริยธรรม สังคม และการสะท้อนที่หลากหลาย ซึ่งฝังอยู่ในการทำงาน การเรียนรู้ การพักผ่อน และชีวิตประจำวัน

สำหรับ การรู้ที่หลากหลาย (Multi-literacies) มักจะนำมาใช้เพื่ออธิบายความถนัดและความสามารถต่างๆ ที่จำเป็นในการใช้ การทำความเข้าใจ และสร้างสื่อดิจิทัล สิ่งเหล่านี้จึงเป็นประโยชน์มากที่จะบ่งบอกว่า การรู้ดิจิทัล ไม่ใช่เป็นชุดทักษะเฉพาะ แต่เป็นกรอบที่นำมาขยายความรู้และความสามารถมากมาย

และภายใต้ "ร่มการรู้ดิจิทัล" เป็นทักษะที่หลากหลายซึ่งมีความสัมพันธ์กันซึ่งโดยทั่วไปจะอยู่ภายใต้การรู้หนังสือของสื่อความรู้ด้านเทคโนโลยีการรู้หนังสือด้านข้อมูลความรู้ด้านภาพความรู้ด้านการสื่อสารและความรู้ทางสังคม

ภายใต้ "ร่มของการรู้ดิจิทัล" (Digital literacy umbrella) คือ ความหลากหลายของทักษะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ซึ่งทักษะเหล่านั้นประกอบด้วย การรู้สื่อ (Media literacy) การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy) การรู้สารสนเทศ (Information literacy) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น (Visual literacy) การรู้การสื่อสาร (Communication literacy) และการรู้สังคม (Social literacy) (MediaSmarts, 2012: Online) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. การรู้สื่อ (Media Literacy) การรู้สื่อสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการผลิตสื่อผ่านความเข้าใจและการตระหนักเกี่ยวกับ

1. ศิลปะ ความหมาย และการส่งข้อความในรูปแบบต่างๆ
2. ผลกระทบและอิทธิพลของสื่อมวลชนและวัฒนธรรมที่เป็นที่นิยม
3. สื่อข้อความถูกสร้างขึ้นอย่างไรและทำไมถึงถูกผลิตขึ้น
4. สื่อสามารถใช้ในการสื่อสารความคิดของเราเองได้อย่างมีประสิทธิภาพได้อย่างไร

อย่างไร

2. การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy) ความชำนาญในเทคโนโลยีส่วนใหญ่ มักจะเกี่ยวข้องกับความรู้ดิจิทัล ซึ่งครอบคลุมจากทักษะคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐานสู่ทักษะที่ซับซ้อนมากขึ้นเช่นการแก้ไขภาพยนตร์ดิจิทัลหรือการเขียนรหัสคอมพิวเตอร์

3. การรู้สารสนเทศ (Information literacy) การรู้สารสนเทศเป็นอีกสิ่งที่สำคัญของการรู้ดิจิทัลซึ่งครอบคลุมความสามารถในการประเมินว่าสารสนเทศใดที่ผู้เรียนต้องการ การรู้วิธีการที่จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการออนไลน์ และการรู้การประเมินและการใช้สารสนเทศที่สืบค้นได้ การรู้สารสนเทศถูกพัฒนาเพื่อการใช้ห้องสมุด มันยังสามารถเข้าได้ดีกับยุคดิจิทัลซึ่งเป็นยุคที่มีข้อมูลสารสนเทศออนไลน์มหาศาลซึ่งไม่ได้มีการกรอง ดังนั้นการรู้วิธีการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับแหล่งที่มาและเนื้อหา นับเป็นสิ่งจำเป็น

4. การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น (Visual literacy) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับความเข้าใจ การแปลความหมายสิ่งที่เห็น การวิเคราะห์ การเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และความสามารถในการใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันของตนเองได้ รวมถึงการผลิตข้อความภาพไม่ว่าจะผ่านวัตถุ การกระทำ หรือสัญลักษณ์ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการสื่อสารในสังคมสมัยใหม่

5. การรู้การสื่อสาร (Communication literacy) การรู้การสื่อสารเป็นรากฐานสำหรับการคิด การจัดการ และการเชื่อมต่อกับคนอื่นๆ ในสังคมเครือข่าย ทุกวันนี้เด็กและเยาวชนไม่

เพียงจำเป็นต้องเข้าใจการบูรณาการความรู้จากแหล่งต่างๆ เช่น เพลง วิดีโอ ฐานข้อมูลออนไลน์ และสื่ออื่นๆ พวกเขายังจำเป็นต้องรู้วิธีการใช้แหล่งสารสนเทศเหล่านั้นเพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้

6. การรู้สังคม (Social literacy) การรู้สังคมหมายถึงวัฒนธรรมแบบการมีส่วนร่วม ซึ่งถูกพัฒนาผ่านความร่วมมือและเครือข่ายเยาวชนต้องการทักษะสำหรับการทำงานภายในเครือข่ายทางสังคม เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่าง และการผสานความขัดแย้งของข้อมูล

12 4.การรู้ดิจิทัลกับการพัฒนานักศึกษา

การศึกษาระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย ใช้กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (Thai Qualifications Framework for Higher Education, TQF: HED) ซึ่งกำหนดโดยกระทรวงศึกษาธิการสำหรับใช้เป็นแนวทางการผลิตบัณฑิตของสถาบันอุดมศึกษาให้ได้คุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน ซึ่งเป็นไปตามกระบวนการประกันคุณภาพการศึกษาของทุกสถาบันเริ่มใช้ตั้งแต่พ.ศ. 2552 โดยออกเป็นประกาศกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2552 ลงวันที่ 2 กรกฎาคม 2552 จนถึงปัจจุบันมีการปรับปรุงแก้ไข 2 ฉบับ คือ ฉบับพ.ศ. 2554 และฉบับพ.ศ. 2558 นอกจากนี้ยังได้ลงประกาศในราชกิจจานุเบกษา เล่ม 126 ตอนพิเศษ 125 ง วันที่ 31 สิงหาคม 2552 (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2559: ออนไลน์)

กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ เป็นกระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษาที่มุ่งเน้นคุณภาพของบัณฑิตซึ่งเป็นผลผลิตและผลลัพธ์ของการจัดการศึกษา โดยมีจุดมุ่งหมาย (วิจารณ์ พานิช, 2552: ออนไลน์) ดังนี้

1. เพื่อเป็นเครื่องมือในการนำแนวนโยบายการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา ตามที่กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 เกี่ยวกับมาตรฐานการศึกษาของชาติและมาตรฐานการอุดมศึกษาไปสู่การปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรมด้วยการนำไปเป็นหลักในการพัฒนาหลักสูตร กระบวนการเรียนการสอน และการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

2. เพื่อกำหนดเป้าหมายในการผลิตบัณฑิตให้ชัดเจน โดยกำหนดมาตรฐานผลการเรียนรู้ของบัณฑิตที่คาดหวังในแต่ละคุณวุฒิ/ปริญญาของสาขา/สาขาวิชาต่างๆ และเพื่อให้สถาบันอุดมศึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญในสาขา/สาขาวิชาได้ใช้เป็นหลัก และเป็นแนวทางในการวางแผน ปรับปรุง เปลี่ยนแปลงและพัฒนาการจัดการศึกษา เช่น การพัฒนาหลักสูตร การปรับเปลี่ยนกลวิธีการสอน วิธีการเรียนรู้ตลอดจนกระบวนการวัดและการประเมินผลนักศึกษา

3. เพื่อเชื่อมโยงระดับต่างๆ ของคุณวุฒิในระดับอุดมศึกษาให้เป็นระบบ เพื่อบุคคลจะได้มีโอกาส เพิ่มพูนความรู้ได้อย่างต่อเนื่องและหลากหลายตามหลักการศึกษาตลอดชีวิต มีความชัดเจนและโปร่งใส สามารถเทียบเคียงกับมาตรฐานคุณวุฒิในระดับต่างๆ กับนานาชาติได้

4. เพื่อช่วยให้เกิดวัฒนธรรมคุณภาพในสถาบันอุดมศึกษาและเป็นกลไกในการประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษาทุกแห่ง และใช้เป็นกรอบอ้างอิงสำหรับผู้ประเมินของการประกันคุณภาพภายนอกเกี่ยวกับคุณภาพบัณฑิตและการจัดการเรียนการสอน

5. เพื่อเป็นกรอบของการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในการสร้างความเข้าใจและความมั่นใจในกลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้อง อาทิ นักศึกษา ผู้ปกครอง ผู้ประกอบการ ชุมชน สังคมและสถาบันอื่นๆ ทั้งในและต่างประเทศเกี่ยวกับความหมายของคุณวุฒิคุณธรรมจริยธรรม ความรู้ความสามารถ ทักษะ และสมรรถนะในการทำงาน รวมทั้งคุณลักษณะอื่นๆ ที่คาดว่าจะบัณฑิตจะมี

6. เพื่อประโยชน์การเทียบเคียงมาตรฐานคุณวุฒิระหว่างสถาบันอุดมศึกษาทั้งในและต่างประเทศ ในการย้ายโอนนักศึกษาระหว่างสถาบันอุดมศึกษา การลงทะเบียนข้ามสถาบัน และการรับรองคุณวุฒิผู้สำเร็จการศึกษาทั้งในและต่างประเทศ

7. เพื่อให้มีการกำกับดูแลคุณภาพการผลิตบัณฑิตกันเองของแต่ละสาขา/สาขาวิชา

8. เพื่อนำไปสู่การลดขั้นตอน/ระเบียบ (Deregulation) การดำเนินการให้กับสถาบันอุดมศึกษาที่มีความเข้มแข็ง

คุณภาพของบัณฑิตทุกระดับคุณวุฒิและสาขา/สาขาวิชาต่างๆ ต้องเป็นไปตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่คณะกรรมการการอุดมศึกษากำหนดและต้องครอบคลุมอย่างน้อย 5 ด้าน (วิจารณ์ พานิช, 2552ก: ออนไลน์; สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2559: ออนไลน์) คือ

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม สามารถจัดการปัญหาทางด้านจริยธรรมและวิชาชีพซึ่งเกี่ยวข้องกับการใช้ดุลยพินิจทางค่านิยม ด้วยวิถีทางที่คำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่นได้อย่างสอดคล้องกับค่านิยมพื้นฐาน และจรรยาบรรณทางวิชาชีพ แสดงออกถึงพฤติกรรมทางด้านคุณธรรม จริยธรรมในระดับสูงที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งทางค่านิยมและการจัดลำดับความสำคัญ แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริตอย่างสม่ำเสมอ และบูรณาการได้อย่างสมดุลเหมาะสมระหว่างวัตถุประสงค์ส่วนบุคคลและวัตถุประสงค์ของกลุ่มเป็นตัวอย่างที่ดีต่อผู้อื่นมีภาวะผู้นำในการทำงานในกลุ่มต่างๆ ในครอบครัวและชุมชน

2. ด้านความรู้ มีองค์ความรู้ในสาขา/สาขาวิชาอย่างกว้างขวางและเป็นระบบ รู้หลักและทฤษฎีที่สัมพันธ์กัน ตระหนักในองค์ความรู้และทฤษฎีในสาขาวิชาการอื่นที่เกี่ยวข้อง สำหรับผู้ที่เรียนในหลักสูตรวิชาชีพมีความคุ้นเคยกับพัฒนาการล่าสุดในระดับแนวหน้าของความรู้เฉพาะด้านในสาขา/สาขาวิชาที่ศึกษา รวมทั้งตระหนักถึงงานวิจัยในปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับการแก้ไขปัญหาและการต่อยอดองค์ความรู้ ในหลักสูตรที่เตรียมนักศึกษาเพื่อปฏิบัติงานวิชาชีพ นักศึกษาจะต้องตระหนักในธรรมเนียมปฏิบัติ กฎระเบียบ เทคนิค ข้อบังคับ รวมถึงวิธีการปรับปรุงให้ทันตามกาลเวลาเพื่อตอบสนองต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป

3. ด้านทักษะทางปัญญา มีความสามารถในการทำวิจัย เข้าใจและสามารถประเมินข้อมูล ค้นหาแนวคิดและหลักฐานใหม่ๆ จากแหล่งข้อมูลที่กว้างขวาง และประยุกต์ข้อสรุปเพื่อแก้ไข ปัญหาและข้อโต้แย้งที่แตกต่างกันได้โดยไม่ต้องอาศัยคำแนะนำจากภายนอก สามารถศึกษาปัญหาที่ ค่อนข้างซับซ้อน และเสนอแนวทางใหม่ในการแก้ไขได้อย่างสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงองค์ความรู้ทาง ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ประสพการณ์ภาคปฏิบัติและผลกระทบที่ตามมาจากการตัดสินใจ สามารถประยุกต์ ทักษะและความเข้าใจ อันถ่องแท้เหล่านี้ในเนื้อหาสาระทางวิชาการและวิชาชีพซึ่งเกี่ยวข้องสัมพันธ์ กับสาขา/สาขาวิชาที่เรียน สำหรับหลักสูตรวิชาชีพ นักศึกษาสามารถใช้กระบวนการปฏิบัติงานที่ทำ อยู่เป็นประจำได้อย่างเหมาะสม และแยกแยะสถานการณ์ที่ต้องการการแก้ไขปัญหาด้วยนวัตกรรม ใหม่ๆ พร้อมก็นำเอาความรู้ความ เข้าใจในภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติที่เกี่ยวข้องมาประยุกต์ใช้เพื่อ สนองตอบต่อสถานการณ์เช่นนั้น

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ มีส่วนช่วยและ เอื้อต่อการแก้ปัญหาในกลุ่มได้อย่างสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นในฐานะผู้นำหรือสมาชิกของกลุ่ม สามารถ แสดงออกซึ่งภาวะผู้นำในกลุ่มที่มีสถานการณ์ไม่ชัดเจน และต้องการนวัตกรรมใหม่ๆ ในการ ดำเนินการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มในการวิเคราะห์ปัญหาที่ต้องการความสนใจและกล่าวถึงปัญหา ดังกล่าวได้อย่างเหมาะสมบนพื้นฐานของตนเองและของกลุ่ม มีความรับผิดชอบในการเรียนรู้และ พัฒนาตนเอง รวมทั้งวิชาชีพได้อย่างต่อเนื่อง

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เมื่อศึกษาปัญหาและข้อโต้แย้งแล้ว สามารถระบุเทคนิคทางสถิติหรือคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องและ ประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์ในการแปลความหมายและเสนอแนะแนวทางในการแก้ไข สามารถสื่อสาร อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการพูดและการเขียน รู้จักเลือกและใช้รูปแบบของการนำเสนอที่เหมาะสม สำหรับปัญหาและกลุ่มผู้ฟังที่แตกต่างกัน ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และเทคนิคการสื่อสารที่เหมาะสม เป็นประจำในการเก็บรวบรวม ข้อมูล แปลความหมาย และสื่อสารข้อมูลข่าวสารและความคิด

สถาบันอุดมศึกษาของประเทศไทยทุกแห่งใช้กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ เป็นแนวทางในการจัดการการศึกษา โดยมุ่งผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ ซึ่งเป็นตามระบบ ประกันคุณภาพที่กำหนดโดย พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 เพื่อการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาทุกระดับ และเป็นการพัฒนา ไปอีกขั้นหนึ่งของการประกันคุณภาพ สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาได้กำหนดกรอบ มาตรฐานเพื่อสร้างความเข้าใจตรงกันของผู้เกี่ยวข้องกับการอุดมศึกษา ทั้งสถาบันอุดมศึกษา ผู้ ควบคุมมาตรฐาน และผู้ใช้บัณฑิต ทั้งนี้เพื่อให้มีหลักประกันที่ชัดเจนในคุณภาพของบัณฑิต ระดับอุดมศึกษา อีกทั้งเพื่อเป็นแรงกระตุ้นให้แต่ละสถาบันมีการพัฒนาคุณภาพที่สูงขึ้น โดยคาดหวัง

ให้มีการพัฒนาวิธีการเรียนการสอนบัณฑิตได้รับการกล่อมเกลา ให้มีคุณธรรมจริยธรรม ความรู้ ปัญญา และทักษะต่างๆ เป็นที่พึงพอใจของนายจ้างและสามารถแข่งขันได้ในระดับสากล

12.5 รูปแบบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการรู้ดิจิทัล

การให้ความรู้และปฏิบัติการณ์รู้ดิจิทัลจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทางด้านปัญญา ด้าน การปฏิบัติ และด้านสังคม โดยมีรูปแบบการเรียนการสอนที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการรู้ดิจิทัล รูปแบบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการรู้ดิจิทัลนี้ ยึดหลักการที่เน้นผู้เรียนเป็น ศูนย์กลาง เป็นผู้ฝึกคิด ฝึกปฏิบัติ (ธิดา แซ่ซัน และทัศนีย์ หมอสอน, 2559: 137-139) ดังต่อไปนี้

12.5.1 การปฏิบัติตามหลักฐานเชิงประจักษ์ (Evidence Based Practice : EBP)

กระบวนการสืบค้นหาหลักฐานความรู้จากงานวิจัยไปสู่การปฏิบัติ นำหลักฐานมา ประกอบการพิจารณา ตัดสินใจ และกำหนดแนวทางปฏิบัติ เช่น Deakin University (2013) ออสเตรเลีย นักศึกษาแพทย์ได้รับแต่การแนะนำให้รู้จักกับพื้นฐานของการปฏิบัติตามหลักฐานเชิง ประจักษ์ในชั้นปีที่ 1 โดยนักศึกษาจะต้องค้นคว้า วิจัยผลการวิจัยทางการแพทย์ทำการตัดสินใจ ทาง “คลินิก” จากหลักฐานที่เกี่ยวข้องมากที่สุด มีความถูกต้อง และมีประสิทธิภาพ แต่สำหรับ University of Udine ประเทศอิตาลี ใช้รูปแบบการสอนนี้ในวิชาทางศิลปศาสตร์ คือ วิชา ภาษาอังกฤษและการสื่อสารผ่านสื่อในบริบทโลก (Englishes and Media Communication in a World Context) ให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาการสื่อสารมีเดียและเทคโนโลยี (Multimedia Communication and Technology) นักศึกษาได้ทำกิจกรรมค้นคว้าบนอินเทอร์เน็ตและใช้ ทรัพยากรสารสนเทศออนไลน์ใน 4 ขั้นตอนการปฏิบัติตามหลักฐานเชิงประจักษ์ ได้แก่ 1) ตั้งคำถามที่ ตอบได้ 2) ค้นหาสารสนเทศ/หลักฐานที่ดีที่สุดที่สามารถตอบคำถามได้ 3) การทบทวนและประเมิน วิพากษ์สารสนเทศ/หลักฐานที่ได้มาทั้งคุณภาพและความน่าเชื่อถือ และ 4) การนำผลหรือคำตอบที่ได้ ไปใช้ในทางปฏิบัติหรือใช้ในการทำงาน (Cinque, and Bortoluzzi, 2013)

12.5.2 การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning : PBL)

การเรียนการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่ เผชิญหน้ากับปัญหาด้วย ตนเอง ต้องการค้นคว้าหาความรู้ เพื่อคิดแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง เช่น Deakin University (2013) นักศึกษาหลักสูตรพยาบาล จะเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงทางคลินิก รวมถึง การ ส่งมอบวิดีโอที่บันทึกโดยพยาบาลที่เข้ากะก่อน และประวัติของผู้ป่วย กิจกรรม PBL จัดขึ้นตามความ ต้องการเรียนรู้ของนักศึกษา และจัดแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมในหัวข้อๆ ด้วย และอีกหนึ่งตัวอย่าง University of York (2016) ได้จัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานให้กับนักศึกษาสาขา นิติศาสตร์ ให้แสดงความคิดเห็นปฏิสัมพันธ์กัน มีทั้งที่เห็นด้วยและเห็นต่างๆ เพื่อขบคิดแก้ปัญหาตาม สภาพจริง แต่ละโจทย์ปัญหาจะจำลองมาจากชีวิตจริง เป็นปัญหาที่ต้องอธิบายชี้แจงด้วยหลัก กฎหมายและบริบทแวดล้อม ซึ่งเกี่ยวข้องมากกว่าหนึ่งตัวบทกฎหมาย โดยอาจารย์ประจำกลุ่มจะ

แนะนำและสนับสนุน โดยการตั้งคำถามในเชิงให้ตัดสินใจ ในแง่มุมมองคุณธรรมและความเป็นสิทธิมนุษยชน เพื่อให้นักศึกษาพิจารณาและสะท้อนปัญหาสังคมและตัวบทกฎหมายได้อย่างลึกซึ้งทั้งนี้ Jenkins (2015) ระบุว่า การใช้ปัญหาเป็นฐานในภาษาอังกฤษ ช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้การเข้าถึงและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น สื่อสังคม (Social Media) ทำให้เข้าถึงค่านิยมส่วนรวมและเป็นการดีต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมรวมทั้ง Georgsen, and Ryberg (2010) ยืนยันการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นวิธีการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับการรู้ดิจิทัล โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดและรวบรวมสารสนเทศเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างมีความหมายและสามารถได้แสดงความรู้ด้วยการสร้างองค์ความรู้

12.5.3 การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning)

การเรียนการสอนที่เน้นฝึกประสบการณ์การลงมือปฏิบัติเหมือนกันทำงานในชีวิตจริงอย่างเป็นระบบ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ค้นคว้า ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เขียนกระบวนการ จัดทำโครงงาน และสรุปผลงานเป็นชิ้นงานรูปธรรม เช่น Deakin University (2013) ได้ให้นักศึกษาวิศวกรรมศาสตร์ ชั้นปีที่ 1 ทำกิจกรรมจากปัญหาในสถานการณ์เป็นจริงเพื่อใช้ในการออกแบบและพัฒนาโครงงาน ทั้งยังได้เรียนรู้ด้วยวิธีโดยใช้การออกแบบเป็นฐาน (Design Based Learning) ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานนักศึกษาจะได้รับการฝึกทักษะการตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณการประเมินคุณภาพความถูกต้อง และความน่าเชื่อถือของสารสนเทศหรือทรัพยากรจากแหล่งต่างๆ ส่วน Universite de Sherbrooke ประเทศแคนาดา นักศึกษาวิศวกรรมศาสตร์เรียนโดยใช้โครงการเป็นฐานร่วมกับการใช้ปัญหาเป็นฐาน ซึ่งจัดกิจกรรมแบบคู่ขนาน ให้ทำโครงงานแบบบูรณาการกับธรรมชาติเกี่ยวข้องกับโลกความเป็นจริง เพื่อให้มีความสามารถในการแก้ไขปัญหาและมีความเป็นอิสระในการทำโครงงาน (Bedard, Lison, Dalle, Cote, and Boutin, 2012) นอกจากนี้ University of Rhode Island สหรัฐอเมริกา ใช้จัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเช่นเดียวกัน ทำกิจกรรมในบริบทของสถานการณ์จริง และใช้เครื่องมือดิจิทัลที่หลากหลายในการสร้างโครงงาน โดยหลักสูตรนี้เป็นหลักสูตรประกาศนียบัตรการรู้ดิจิทัลจัดให้กับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา อาจารย์และบรรณารักษ์ (Office of Educational Technology, 2016)

12.5.4 การเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case Based Learning)

มุ่งเน้นไปที่การวิเคราะห์ อภิปราย และสรุปผลจากเรื่องราวที่มีข้อความบรรยาย เช่น Cardiff University สหราชอาณาจักร นักศึกษาวิทยาศาสตร์ชีวภาพ เรียนวิชากายวิภาคศาสตร์ (Anatomy) เรียนโดยใช้กรณีศึกษาผสมผสานกับการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) นักศึกษาจะร่วมระดมสมอง วิเคราะห์และ เขียนเป็นแผนที่ความคิด อภิปราย และสรุปผล ซึ่งนักศึกษานำเครื่องมือดิจิทัลของตนเองมาใช้ในการเรียนได้ด้วย (Scott, Moxham, and

Rutherford, 2014) และ Deakin University (2013) ให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพเรียนโดยใช้กรณีศึกษา โดยกระตุ้นให้สะท้อนทักษะที่มีอยู่ในตนเองและชี้ให้เห็นว่าตนเองยังขาดทักษะใดบ้าง นักศึกษาได้ฝึกการค้นหาและประเมินสารสนเทศที่เหมาะสม เพื่อสนับสนุนการพัฒนาความรู้ ไปแก้ปัญหาซึ่งนักศึกษาสาขาสุขภาพศึกษา (Health Studied) ส่วน Glyndwr University ระบุว่า ได้ใช้กรณีศึกษาร่วมกับแบบสอบถาม Enquiry-Based Learning (EBL) โดยนักศึกษาจะกำหนดประเด็นที่จะศึกษา ตั้งคำถามตรวจสอบสารสนเทศที่ค้นหามาได้ (Programme Specification, 2016)

ตอนที่ 13 พลเมืองวิวัฒน์ (Active citizen)

ผู้วิจัยได้ใช้คำ “พลเมืองวิวัฒน์” แทนความหมายจากคำว่า “Active citizen” ในภาษาต่างประเทศ มีเป้าหมายในการพัฒนานักศึกษาที่ได้รับการถ่ายทอดความรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 นั่นคือ การรู้ดิจิทัล แต่ขณะเดียวกันก็สามารถเป็นบุคคลที่สามารถเข้าใจสังคม อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างปกติสุข ท้ายที่สุดคือความตระหนักในความรับผิดชอบต่อสังคม บนพื้นฐานการเปลี่ยนแปลง โดยขอเสนอประเด็นของความหมาย แนวคิด แนวทางการส่งเสริมการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ และประโยชน์ของพลเมืองวิวัฒน์ที่มีต่อชุมชน

13 1.ความหมายของพลเมืองวิวัฒน์

พลเมืองวิวัฒน์ คือ บุคคลที่มีความกระตือรือร้นในการรับผิดชอบต่อ และมีแนวคิดริเริ่มต่างๆ ในพื้นที่ที่เกี่ยวข้อง เช่น การป้องกันอาชญากรรม เรื่องชุมชนท้องถิ่น (English Oxford living dictionaries. 2017: Online)

พลเมืองวิวัฒน์ หรือ Active citizen หมายถึง พลเมืองที่เข้มแข็ง เป็นปัจจัยชี้ขาดอนาคตของประเทศ ควรมีบัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญ และบัญญัติเครื่องมือที่เป็นอิสระและทรงพลัง ในการเสริมสร้างพลังพลเมือง พลเมืองวิวัฒน์เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีความกระตือรือร้น มีความคิดสร้างสรรค์ พร้อมทั้งจะคิดค้นและลงมือทำในสิ่งใหม่ๆ มีจิตสาธารณะและมองมุมบวกอยู่เสมอ (ประเวศ วะสี, 2558: 6) ด้านยูเนสโก (UNESCO, 2013: 146) ได้นิยามความหมายของพลเมืองวิวัฒน์นั้นเป็น ปรัชญาของการเป็นพลเมืองที่ปฏิบัติต่อชุมชนเป็นอย่างดีทั้งด้านการมีส่วนร่วมในเรื่องเศรษฐกิจ การทำงานร่วมกับชุมชน อาสาสมัคร และอื่นใดในการพยายามปรับปรุงชีวิต เพื่อพลเมืองทุกคน

พร้อมทั้งการมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในวิถีการดำรงชีวิตของชุมชน ที่เข้าใจถึง หน้าที่ และกระทำการใดๆ ด้วยความรับผิดชอบไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาชุมชนหรือสังคม รวมทั้ง ตระหนักถึงปัญหาสังคมที่เกิดขึ้น เป็นผู้ที่มีความเชื่อและความเข้าใจเรื่องการมีส่วนร่วมในแนวทาง ประชาธิปไตย ซึ่งมีแนวคิดหลัก 3 ประการคือ การรับผิดชอบต่อหน้าที่ เช่น เสียภาษี เคารพกฎหมาย ไปลงคะแนน

เลือกตั้ง ฯลฯ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชน เช่น งานส่วนรวมของชุมชน การเป็น กรรมการ คณะทำงาน ฯลฯ และการเป็นผู้ปฏิรูปสังคมที่พยายามทำความเข้าใจปัญหาของสังคม สาเหตุของ ปัญหา และพร้อมช่วยเหลือแก้ไข รวมทั้งมีความตระหนักในวัฒนธรรมและเคารพใน ความ หลากหลายที่มีอยู่บนโลก ซึ่งสามารถวิเคราะห์และเข้าใจได้ว่าปัญหาบางอย่างมีขนาดใหญ่ เกินไป สำหรับประเทศใดประเทศหนึ่งที่จะจัดการ และตระหนักว่าการกระทำจากคนหลายๆ คนอาจส่งผล กระทบกว้างขึ้นทั่วโลก โดยกระบวนการที่สนับสนุนให้ประชาชนทั่วไปเป็นพลเมือง วิวัฒน์ ได้นั้นคือ การศึกษาทุกระดับที่มีลักษณะการจัดการศึกษาโดยอาศัยประสบการณ์ หรือ การส่งเสริมให้เกิดการ เรียนรู้เชิงบริการ(Service-learning) เช่นเดียวกับกระบวนการจิตอาสาที่บุคคลเข้าไปมีส่วนร่วม จน เกิดเป็นจิตสำนึกสาธารณะ (Public Consciousness) จะช่วยให้เกิดการพัฒนาพฤติกรรมความเป็น พลเมืองวิวัฒน์ได้เช่นกัน (คุณ=พลเมืองวิวัฒน์, 2557: 5 ; ศุภรัตน์ รัตนมูขัย, 2556: 4, 13 ; GuildHE, 2016: 6)

สรุปได้ว่า พลเมืองวิวัฒน์คือบุคคลที่มีความกระตือรือร้นในการเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชน เป็นพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกในฐานะสมาชิกของชุมชน จากการรับผิดชอบหน้าที่ การมี ส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชน และเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ต่อการปฏิรูปสังคม ซึ่งพลเมืองวิวัฒน์ พัฒนาหรือสร้างได้จากกระบวนการศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนให้เกิดการเรียนรู้เชิงบริการ (Service-learning) และกระบวนการจิตอาสา จนมีจิตสำนึกสาธารณะ (Public Consciousness) ซึ่งพลเมืองวิวัฒน์จะช่วยในการสร้างสังคมที่แข็งแกร่ง ดี และมีส่วนร่วมในการ รวมกลุ่มของชุมชน

13 2.แนวคิดพลเมืองวิวัฒน์

พลเมืองวิวัฒน์ (Active citizen) เป็นวิธีการสร้างสังคมภาวะผู้นำ ที่ส่งเสริมให้เกิดการ เรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคมซึ่งเป็นสมรรถนะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 (The British Council, 2014: Online) ความหมายของคำว่า active คือ ตื่นตัว ไม่หยุดนิ่ง และ หมายถึงความใส่ใจกระตือรือร้นในเรื่องอะไรเป็นพิเศษ ส่วนคำว่า Citizen หมายถึง พลเมืองส่วนคำ ว่า Citizenship หมายถึง ความเป็นพลเมือง และเมื่อนำความหมายมารวมกัน คำว่า Active Citizen จึงหมายถึงพลเมืองที่ตื่นตัว ไม่หยุดนิ่งต่อเรื่องราวต่าง ๆ ที่เป็นไปในสังคมพร้อมมี ส่วนร่วมรับผิดชอบต่อ ในการรับรู้ คิด ตัดสินใจ และลงมือแก้ไขปัญหา ส่วนคำว่า Active Citizenship หมายถึง ความเป็น พลเมืองที่ตื่นตัว มีส่วนร่วมในสังคม

พลเมืองวิวัฒน์เริ่มต้นด้วยการมุ่งความสนใจไปที่ตัวเอง พัฒนาไปสู่การเรียนรู้ การ แบ่งปัน และการปฏิบัติต่อสังคมร่วมกับผู้อื่น โดยในแต่ละขั้นตอนของการก้าวสู่การเป็นพลเมือง วิวัฒน์นี้จะมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล สังคม ท้องถิ่น และทั่วโลก (The British Council, 2012: Online)

แนวคิดเรื่องพลเมืองวิวัฒน์กับแนวคิดเรื่องจิตอาสาอาจมีความเกี่ยวข้องกันในบางมิติ กล่าวคือ พลเมืองวิวัฒน์มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องจิตอาสาและไม่ใช้จิตอาสา เพราะบางเรื่องของ ความ เป็นพลเมือง ที่มีความใส่ใจสังคมเป็นเรื่องของหน้าที่ และความรับผิดชอบต่อสังคมส่วนรวม ที่ เชื่อมโยงปัจเจกบุคคลกับเรื่องสาธารณะ ส่วนเรื่องจิตอาสานั้นเป็นเรื่องของความสมัครใจ ไม่มีใคร บังคับ อย่างไรก็ตามหากเราพิจารณาที่นิยามความหมายของจิตอาสาหรืออาสาสมัคร จิตอาสา เป็น เรื่องที่มีองค์ประกอบพฤติกรรมที่สำคัญคือ การเลือกกระทำการต่าง ๆ ที่เห็นว่าเป็นสิ่งที่ควร กระทำ และเป็นความรับผิดชอบต่อสังคมโดยไม่หวังผลตอบแทนเป็นเงินทอง และการกระทำนี้ ไม่ใช่ภาระ งานที่ต้องทำตามหน้าที่ สิ่งที่ยังบอกถึงพลเมืองวิวัฒน์นั้นมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ การมีส่วนร่วมแบบกระตือรือร้นในชีวิตสาธารณะ การเป็นที่น่าเชื่อถือ และการมีปฏิสัมพันธ์แบบ เอื้ออาทรกัน มีความสัมพันธ์กันทางสังคม (ศุภรัตน์ รัตนมูขัย, 2556: 13-14)

ระดับของความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ได้จัดระดับของความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ไว้เป็น 3 ระดับ (Denby and Rebecca อ้างถึงใน ศุภรัตน์ รัตนมูขัย, 2556: 14) คือ

1. ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ เช่น เต็มใจเสียภาษี ไปลงคะแนนเสียงเลือกตั้ง การ เคารพ กฎหมาย ฯลฯ
2. การมีส่วนร่วมในกิจกรรมชุมชน เช่น ช่วยงานส่วนรวม เป็นกรรมการ คณะทำงาน ฯลฯ
3. ปฏิรูปสังคม พยายามทำความเข้าใจปัญหาของสังคมและสาเหตุของปัญหา พร้อมเข้า แก่ไขปัญหาเมื่อมีโอกาส

พลเมืองวิวัฒน์ แบ่งออกเป็น 3 ระดับ (Kahne อ้างถึงใน ศุภรัตน์ รัตนมูขัย, 2556: 14) คือ

1. ความรับผิดชอบต่อส่วนตัว โดยไม่ทิ้งภาระของตนเองให้คนอื่น ลงมือทำทั้งในส่วนที่ ตนเองต้องรับผิดชอบ และการปฏิบัติตามกฎหมาย
2. การมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมือง ด้วยการก้าวออกไปมีความส่วนร่วมพัฒนาชุมชน และสังคม
3. จิตสำนึกเกี่ยวกับความยุติธรรมในสังคม ด้วยการตั้งคำถามโต้แย้งและเปลี่ยนแปลง ระบบและโครงสร้างที่ต้งขึ้นเมื่อเกิดความไม่ยุติธรรมขึ้นในสังคม เช่น กรณีการออกมาร่วมชุมนุม เรียกร้องการเปลี่ยนแปลง การไม่เห็นด้วยต่อร่าง พ.ร.บ นิรโทษกรรม (ฉบับสุดซอย) เป็นต้น

คุณสมบัติของพลเมืองวิวัฒน์ แบ่งออกเป็น 3 องค์ประกอบ (ถวิลวดี บุรีกุล และคณะ อ้างถึงใน ศุภรัตน์ รัตนมูขัย, 2556: 14-15) ได้แก่

1. ความเป็นพลเมืองที่ให้ความสนใจกับวิถีวัฒนธรรม (Traditionalist/Minimalist) เช่น การไปใช้สิทธิเลือกตั้งเสมอ การเคารพผู้อาวุโสกว่า การเสียสละเวลาเพื่อส่วนรวม การปฏิบัติตาม

กฎหมาย การปฏิบัติตามหลักศาสนา ความภูมิใจในความเป็นคนไทย เต็มใจที่จะเสียภาษี ทำงานแบบสุจริต ฯลฯ

2. ความเป็นพลเมืองที่ให้ความสำคัญกับชุมชนของตน (Community oriented citizenship) เช่น เสียสละเวลางานเพื่อส่วนรวม บริจาคโลหิต/เงิน/สิ่งของ/แรงงาน รักษาสิ่งแวดล้อม โดยการนำกลับไปใช้ใหม่/ช่วยปลูกต้นไม้/แยกขยะ ฯลฯ

3. ความเป็นพลเมืองที่ให้ความสำคัญกับอิสระภาพ ความก้าวหน้า และความทันสมัย (Modern/Liberal progressive) เช่น สามารถเปรียบเทียบนโยบายของพรรคและผู้สมัครรับการเลือกตั้ง มีความรู้เกี่ยวกับการเมือง การปกครอง สามารถวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นทางการเมือง สามารถคุยเรื่องการเมืองนานาชาติ เป็นสมาชิกกลุ่ม/สมาคม/สหภาพ/ชมรม ติดตาม การทำงานของนักการเมืองและข้าราชการ ฯลฯ

13.3 แนวทางการส่งเสริมเพื่อการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์

แนวทางการส่งเสริมเพื่อการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์มีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นองค์ประกอบของการจัดกิจกรรม ที่สามารถบ่งบอกได้ว่าเป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนานักศึกษาในปัจจุบัน กระทั่งเข้าสู่การทำงานไม่ว่าจะเป็นพนักงาน ผู้ประกอบการ จนมีครอบครัว รวมถึงการเป็นผู้ผู้นำสู่การเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในภายภาคหน้า ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบบนพื้นฐานของอุดมศึกษา ที่มีบทบาทของการส่งเสริมความเป็นพลเมือง (GuildHE, 2016: 7) ได้แก่

13.3.1 อาสาสมัคร (Volunteering) พลเมืองวิวัฒน์มีส่วนร่วมในชุมชนผ่าน การทำงานโดยสมัครใจ ในองค์กรการกุศล ชมรม และหน่วยงานของรัฐทั้งหมด ล้วนต่างพึ่งพาอาสาสมัครและการเข้าไปมีบทบาท ในองค์กรเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมทักษะด้านความเป็นพลเมือง สถาบันอุดมศึกษาจึงควรมีบทบาทในการสนับสนุนให้นักศึกษาเป็นอาสาสมัคร เพื่อเป็นการแสดงว่านักศึกษาทุกคนนั้นมีโอกาสช่วยเหลือ และยังสามารถพัฒนาทักษะด้านอื่นๆ ด้วย

13.3.2 การส่งเสริมประชาธิปไตย (Democratic engagement) พลเมืองวิวัฒน์ มีทักษะและความรู้ที่จะมีส่วนร่วมทางการเมือง พลเมืองวิวัฒน์มีส่วนร่วมกับการบริหารประชาธิปไตยในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการเสาะหาหนทางที่คิดว่าจะช่วยปรับปรุงสังคมจากในประสบการณ์การศึกษาระดับอุดมศึกษาที่มีบทบาทสำคัญไม่ใช่แค่การส่งเสริม และสนับสนุนการมีส่วนร่วมในระบอบประชาธิปไตยเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการค้นหาทางออกที่เหมาะสมด้วย

13.3.3 ความยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental sustainability) พลเมืองวิวัฒน์ ตระหนัก และเข้าใจดีว่าการกระทำของเขาสามารถส่งผลกระทบต่อพลเมืองในอนาคต อุดมศึกษามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาพลเมืองที่เข้าใจสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และปฏิบัติ ให้สิ่งแวดล้อมมีความยั่งยืน ซึ่งจะรวมถึงการสนับสนุนการวิจัย เพื่อแก้ไขปัญหาในประเด็นสำคัญ เช่น

พลังงานที่ยั่งยืน การผลิตอาหาร และการเพาะปลูก นักศึกษาในฐานะพลเมืองที่เข้าใจถึงความท้าทายด้านความยั่งยืนของสังคม

13.3.4 การมีส่วนร่วมของชุมชน (Community engagement) พลเมืองวิวัฒน์ ที่ทำงานร่วมกับชุมชนท้องถิ่น เพื่อทำงานร่วมกันและร่วมแก้ปัญหาในชุมชนที่อาศัย และที่ทำงาน การพัฒนาวิธีการให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ต้องมีความเข้าใจในพื้นที่ เช่น ความขัดแย้ง การเมือง และความต้องการของท้องถิ่น

13.3.5 พลเมืองโลก (Global citizenship) พลเมืองวิวัฒน์ต้องเข้าใจว่าการเป็นพลเมือง นั้นไม่ได้หยุดเพียงแค่ที่บ้าน ต้องมีความเต็มใจที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมทั้งในระดับท้องถิ่น ซึ่งย่อมส่งผลกระทบในระดับนานาชาติ การศึกษาระดับอุดมศึกษามีบทบาทในการพัฒนานักศึกษา ในฐานะพลเมืองโลกที่มีความรู้ความเข้าใจในทักษะที่เกี่ยวข้อง คุณค่า และทัศนคติที่ตอบสนอง ความต้องการของโลกาภิวัตน์

13.3.6 การสะท้อนและการพัฒนา (Reflection and development) พลเมืองวิวัฒน์ ที่ตื่นตัวมีขีดความสามารถในการพึ่งตนเองและมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง พลเมืองวิวัฒน์ต้องหมั่นทบทวนประสบการณ์ และสำรวจบทเรียนที่ได้เรียนรู้สำรวจคุณค่า จุดแข็ง และจุดอ่อนของตน ที่สามารถแปลงเป็นคุณลักษณะส่วนบุคคล ให้เป็นคุณค่าในตนเอง เพื่อตนเองและเพื่อสังคม

รูปแบบของพลเมืองวิวัฒน์ การสะท้อนและการพัฒนาที่แสดงถึงหลัก (Core) สำคัญในการพัฒนาทักษะความเป็นพลเมือง ที่แบ่งแนวทางการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ออกเป็น 5 ด้านข้างต้น ซึ่งไม่จำเป็นต้องพัฒนาทักษะในทุกๆ องค์ประกอบพร้อมกันแต่ต้องสามารถใช้การสะท้อน และการตั้งเป้าหมายในการมีส่วนร่วมกับพื้นที่ชุมชน ขึ้นอยู่กับการจัดลำดับความสำคัญ และค่านิยมให้สอดคล้องกัน (GuildHE, 2016: 37) ดังแผนภาพ 2-3



แผนภาพ 2-3 รูปแบบการพัฒนาความเป็นพลเมืองวิวัฒน์

ที่มา: (GuildHE, 2016: 37)

13.4 คุณประโยชน์ของพลเมืองวิวัฒน์ที่มีต่อชุมชน

พลเมืองวิวัฒน์จะเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชน ซึ่งก็นับว่าเป็นประโยชน์อยู่แล้ว แต่จะมีระดับที่สูงกว่าคำว่า การมีส่วนร่วมของพลเมือง (Civic engagement) หรือการเพียงให้ชุมชนดูมีชีวิตชีวา พลเมืองวิวัฒน์จึงมีส่วนช่วยชุมชน (Report of taskforce on active citizenship, 2007: Online) ดังนี้

13.4.1 ช่วยแก้ปัญหาทางสังคมและเศรษฐกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพเนื่องจากบุคคลและองค์กรภาครัฐมีส่วนร่วมในการดำเนินการและแก้ไขปัญหา

13.4.2 สร้างผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจและสังคมอย่างแท้จริงเนื่องจากเพิ่มระดับความไว้วางใจระดับบุคคล ค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับกฎระเบียบ ข้อสัญญา การดำเนินคดี และค่าใช้จ่าย อื่นๆ ลดลง

13.4.3 การสร้างเครือข่ายของการสนับสนุนและเชื่อมโยงกันทั้งภายในกลุ่ม และระหว่างกลุ่ม

13.4.4 เกิดประโยชน์แก่บุคคลที่เข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมอาสาสมัคร และองค์กรชุมชน

13.4.5 เสริมสร้างการตัดสินใจที่มีคุณภาพ ผ่านกระบวนการทางประชาธิปไตย และความเป็นอยู่ของบุคคลและชุมชน

13.4.6 นำไปสู่องค์กรอาสาสมัคร และองค์กรชุมชนที่ดีอีกหลากหลายรูปแบบ ซึ่งเป็น สิ่งที่ดีสำหรับระบอบประชาธิปไตย

ในที่สุดการเป็นพลเมืองวิวัฒน์เป็นเรื่องเกี่ยวกับคุณค่าพื้นฐานที่สร้างพฤติกรรมโดยบุคคลในฐานะสมาชิกของชุมชน พลเมืองวิวัฒน์จะช่วยในการสร้างสังคมที่แข็งแกร่ง ดี และมี ส่วนร่วมในการรวมกลุ่มของชุมชน โดยการมองข้ามสิทธิ และบทบาทในสังคม แต่เป็นการเข้าไปมีบทบาท และร่วมรับผิดชอบในฐานะพลเมือง และมองถึงประโยชน์ของสังคมโดยรวมเป็นสำคัญ

ตอนที่ 14 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

14 1.งานวิจัยในประเทศ

14.1.1 งานวิจัยเกี่ยวกับพลเมืองวิวัฒน์

ศุภรัตน์ รัตนมุขย์ (2556) ได้ศึกษาเรื่อง การเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมกับการสร้างความเป็นพลเมืองใส่ใจสังคม ประกอบด้วยการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง การเรียนรู้เชิงบริการ(Service learning) และการเป็นพลเมืองใส่ใจสังคม (Active citizenship) และการเข้าร่วมจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนด้วยวิธีการเรียนรู้จากการบริการสังคม ใน 3 รายวิชา และ 1 หลักสูตร ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความเป็นพลเมืองใส่ใจสังคมของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คือ วิชา มธ.100 พลเมืองกับความรับผิดชอบต่อสังคม (ระดับปริญญาตรี) วิชา พท.240 งานอาสาสมัครกับการพัฒนาสังคม (ระดับปริญญาตรี) วิชา บอ.510 งานอาสาสมัครในชุมชน (ระดับหลังปริญญาตรี) และหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต (บัณฑิตอาสาสมัคร) ผลปรากฏว่าหลังจากที่นักศึกษาได้ทำกิจกรรมอาสาสมัครจากกรณีตัวอย่างการศึกษาที่เป็นตัวแบบ 3 รายวิชา และ 1 หลักสูตร นั้นมีแนวโน้มในการสร้างให้ผู้เรียนเกิดสำนึกของความเป็นพลเมืองที่ใส่ใจสังคม นำไปสู่ข้อเสนอแนะให้สถาบันการศึกษา ระดับอุดมศึกษาควรมีวิชาที่สอนเรื่อง การศึกษาสู่ความเป็นพลเมือง (Civic education) เป็นวิชาพื้นฐานของการเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย โดยผู้สอนใช้กระบวนการเรียนรู้อย่างตื่นตัว (Active learning) และใช้แนวทางการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จากสถานการณ์ปัญหาทางสังคมโดยการคิดจัดทำโครงงานพัฒนาต่างๆ ซึ่งสัดส่วนเวลาที่เหมาะสมระหว่างการเรียนในห้องเรียน : การฝึกปฏิบัติ/การให้บริการคือ 30:70 ซึ่งจะช่วยให้เกิดประสิทธิผลการเรียนรู้ที่ปรับเปลี่ยนวิธีคิด และพฤติกรรมอย่างแท้จริง

14.1.2 งานวิจัยเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล

วรรณกร พรประเสริฐ และรัชิต สุทธิพงษ์ (2562) ได้ศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ และเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

จำแนกตามเพศ ชั้นปีการศึกษา และกลุ่มคณะวิชา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำนวน 950 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีลักษณะเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ 4 ตัวเลือก เชิงพฤติกรรม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ ร้อยละ การทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระ และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว ผลการวิจัยพบว่า นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลอยู่ในระดับดี จำนวน 249 คน คิดเป็นร้อยละ 26.21 ระดับพอใช้ จำนวน 338 คน คิดเป็นร้อยละ 35.58 และ ระดับปรับปรุง จำนวน 363 คน คิดเป็นร้อยละ 38.21 และความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ เมื่อเปรียบเทียบกับเพศ ชั้นปีการศึกษา และกลุ่มคณะวิชา พบว่ามีความเป็นพลเมืองดิจิทัลไม่แตกต่างกัน

และมีการศึกษาการพัฒนาแบบวัดและเกณฑ์ปกติความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาของ วรณกร พรประเสริฐ, เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย, ปกรณ์ ประจันบาน และฐาติพย์ งามอาภาวนิชย์ (2563) มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาแบบวัดและเกณฑ์ปกติความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ ได้แก่

- 1) เพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้และตัวบ่งชี้ย่อยความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา
- 2) เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพด้านความตรง ค่าอำนาจจำแนก และ ความเที่ยงของแบบวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา และ 3) เพื่อพัฒนาเกณฑ์ปกติของแบบวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา รวมทั้งสิ้น 3,604 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ มัธยฐาน พิสัยควอไทล์ เปอร์เซ็นไทล์ คะแนนมาตรฐานที่แบบแจกแจงปกติ และการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน

ผลการวิจัย พบว่า 1) ตัวบ่งชี้และตัวบ่งชี้ย่อยความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1-4 มีจำนวน 11 ตัวบ่งชี้ และ 25 ตัวบ่งชี้ย่อย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด 2) แบบวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1-4 มีจำนวน 50 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ จำนวน 4 ตัวเลือกเชิงพฤติกรรม ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล พบว่า ความตรงเชิงเนื้อหา ค่าอำนาจจำแนก และความตรงเชิงโครงสร้างของข้อคำถามผ่านเกณฑ์ทุกข้อ ค่าความเที่ยง เท่ากับ 0.971 รวมทั้งแบบวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และมีความตรงเชิงโครงสร้าง (Chi-square = 36.489, df = 27, ค่า p-value = 0.105, RMSEA = 0.023, CFI = 0.998 และ SRMR = 0.010) และ 3) เกณฑ์ปกติสำหรับประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาแบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลระดับสูง ระดับค่อนข้างสูง ระดับปานกลาง และระดับต่ำ

14.1.3 งานวิจัยเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล

สุกานดา จงเสริมตระกูล (2556) พัฒนาระบบการเรียนรู้แบบกลุ่มสอบสวนสวน (Group investigation learning) บนแหล่งทรัพยากรด้านการศึกษแบบเปิด (Open Educational Resources: OER) ของประเทศไทย จำนวน 11 เว็บไซต์ โดยมุ่งส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศดิจิทัล แก่นิสิตนักศึกษาครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์ ใน 7 ด้าน ได้แก่ กำหนดปัญหา (Define) การเข้าถึง (Access) ประเมิน (Evaluate) จัดการ (Manage) บูรณาการ (Integrate) สร้างสรรค์ (Create) และ สื่อสาร (Communicate) แหล่งสารสนเทศดิจิทัลบนอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการรับรู้เกี่ยวกับจริยธรรม ในการใช้สารสนเทศโดยคำนึงถึงหลัก PAPA ซึ่งได้แก่ ความเป็นส่วนตัว (Privacy) ความถูกต้อง (Accuracy) ความเป็นเจ้าของ (Property) และการเข้าถึง (Accessibility) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 19 คน ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาวิธีการสอน สำหรับเตรียมตัวในการฝึกสอน โดยคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ระบบการเรียนรู้ (Learning system) สำหรับรายวิชา และแบบทดสอบการเรียนรู้สารสนเทศดิจิทัลและจริยธรรมทางสารสนเทศ โดยใช้วิธีการทดสอบก่อนหลังการทดลอง ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยระบบการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบบนแหล่งทรัพยากรด้านการศึกษแบบเปิด มีความสามารถในการเรียนรู้สารสนเทศดิจิทัลสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .053 ผู้เรียนที่เรียนด้วยระบบการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบบนแหล่งทรัพยากรด้านการศึกษแบบเปิด มีความสามารถในการรับรู้ทางจริยธรรมทางสารสนเทศสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .054 โดยมีพฤติกรรมการใช้ทรัพยากรแบบเปิด 2 ระดับ คือ การเผยแพร่ซ้ำโดยไม่ดัดแปลงแก้ไข และการเรียบเรียงใหม่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 5 ท่าน เห็นว่าระบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพและมีความเหมาะสมสำหรับนิสิตนักศึกษาครุศาสตร์

เปี้ยทิพย์ พัวพันธ์, ฉันทนา วิริยะเวชกุล และไพฑูรย์ พิมดี (Piatip Phuapan; Chantana Viriyavejakul; & Paitoon Pimde. 2016) วิเคราะห์ทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ของมหาวิทยาลัยในประเทศไทย เพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้ทักษะการเรียนรู้สารสนเทศสำหรับนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษา จำนวน 400 คนที่กำลังศึกษาในภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จากมหาวิทยาลัย 9 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยมหิดล สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ และมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย นักศึกษาเพศชาย จำนวน 211 คน (ร้อยละ 52.75) และนักศึกษาเพศหญิง จำนวน 189 คน (ร้อยละ 47.25) โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบกระจายความแตกต่างด้านประสบการณ์และวัฒนธรรม วิเคราะห์ตัวบ่งชี้ทักษะการรู้ดิจิทัลใน 3 มิติ คือ มิติที่ 1 วรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง มิติที่ 2 ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's taxonomy) มิติที่ 3 มาตรฐานผล

การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาของประเทศ (TQF) ผลการวิจัยพบว่า ตัวบ่งชี้ทักษะการรู้ดิจิทัลประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ คือ เข้าถึง (Access) จัดการ (Manage) บูรณาการ (Integrate) ประเมิน (Evaluate) สร้างสรรค์ (Create) และสื่อสาร (Communicate) และตัวบ่งชี้จำนวน 19 ตัวบ่งชี้

แววตา เตชาทวีวรรณ และ อัจศรา ประเสริฐสิน (2559) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบและตัวบ่งชี้การรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พัฒนาแบบวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ศึกษาการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา เปรียบเทียบการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา และสร้างคู่มือการวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ใช้วิธีวิจัยแบบผสมวิธี ได้แก่ วิธีเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ผลการวิจัย มีดังนี้

1. องค์ประกอบและตัวบ่งชี้การรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ 12 ตัวบ่งชี้ คือ องค์ประกอบที่ 1 ทักษะการปฏิบัติมี 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ พหุทธิพิสัย การประดิษฐ์ และการนำเสนอ องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการคิด มี 3 ตัวบ่งชี้ได้แก่ การวิเคราะห์ การประเมิน และความคิดสร้างสรรค์ องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการร่วมมือ มี 3 ตัวบ่งชี้ได้แก่ การทำงานเป็นทีม การ เป็นเครือข่าย และการแบ่งปัน และองค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้ มี 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ ความมีจริยธรรม การสุกฏหมาย และการป้องกันตนเอง

2. แบบวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวนทั้งหมด 54 ข้อ ซึ่งผ่านการตรวจสอบและพิจารณาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ว่ามีความเที่ยงเชิงเนื้อหาได้ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 มีความเชื่อมั่นทุกข้อคำถาม .770-.914 อยู่ในระดับยอมรับได้มีความเที่ยงเชิงโครงสร้างขององค์ประกอบทั้ง 4 ด้าน รวมทั้งการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันทั้งอันดับหนึ่งและอันดับสอง พบว่า องค์ประกอบทั้ง 4 มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานอยู่ในช่วง 0.536-0.897 ซึ่งนับได้ว่ามีความน่าเชื่อถือ

3. การศึกษาระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า ภาพรวมนักศึกษามีการรู้ดิจิทัลในระดับมาก โดยองค์ประกอบที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดและอยู่ในระดับมากคือ ทักษะการตระหนักรู้ รองลงมาคือ ทักษะการร่วมมือ และทักษะการคิด ส่วนทักษะการปฏิบัติมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดและอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีตัวบ่งชี้พหุทธิพิสัยอยู่ในระดับมาก นอกนั้นคือ ตัวบ่งชี้การประดิษฐ์และตัวบ่งชี้การนำเสนออยู่ในระดับปานกลาง

4. การเปรียบเทียบองค์ประกอบการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีตามตัวแปร คุณลักษณะส่วนบุคคล และประเภทมหาวิทยาลัย พบว่า นักศึกษาที่เพศ ระดับชั้นปี และประเภทของมหาวิทยาลัยแตกต่างกันมีการรู้ดิจิทัลไม่แตกต่างกัน ส่วนนักศึกษาที่ตัวแปรกลุ่ม

สาขาวิชา การศึกษาสูงสุดของบิดา/มารดา และรายได้รวมของบิดาและมารดาแตกต่างกัน มีการรู้ดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

5. การสร้างคู่มือการวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า คู่มือการวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วยรายละเอียด 4 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 บทนำ ส่วนที่ 2 การรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ส่วนที่ 3 การพัฒนาแบบวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และส่วนที่ 4 การนำแบบวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีไปใช้ ซึ่งผ่าน การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านอรรถประโยชน์ และด้านความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนด้านความเป็นไปได้ และด้านความถูกต้องอยู่ในระดับมาก

14.1.4 งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้

เฉลิมชัย มนุษเสวต (2543) ศึกษาการพัฒนาแบบวัดวิชาที่ใช้การเรียนการสอนเชิงบริการในสถาบันอุดมศึกษาสังกัดทบวงมหาวิทยาลัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์สภาพการเรียนการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการบริการชุมชนในสถาบันอุดมศึกษา สังกัดทบวงมหาวิทยาลัย พัฒนารูปแบบวิชาที่ใช้การเรียนการสอนเชิงบริการและศึกษาผลของการใช้รูปแบบวิชาที่ใช้การเรียนการสอนเชิงบริการที่มีต่อการพัฒนาการของนักศึกษา สร้างรูปแบบวิชาที่ใช้การเรียนการสอนเชิงบริการ และทดลองใช้กับนักศึกษาในกลุ่มทดลองซึ่งเป็นนักศึกษาวิทยาลัยโยนกที่เรียนวิชาสังคมวิทยา จำนวน 20 คนทดสอบก่อนและหลังการทดลองด้วยแบบวัดพัฒนาการด้านต่างๆ ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การสื่อสารระหว่างบุคคล การเห็นคุณค่าของตนเอง ภาวะผู้นำ แบบสอบถามความคิดเห็นและประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบริการ ใช้เวลาทำการทดลอง 10 สัปดาห์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ ผลการวิจัยปรากฏดังนี้ 1) รายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการบริการชุมชน ส่วนใหญ่จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับขนบบทศึกษา ซึ่งปรากฏอยู่ในหลักสูตร ที่เป็นวิชากลุ่มศึกษาทั่วไป วิชาเอก และวิชาเลือก โดยภาพรวมรูปแบบการเรียนการสอนยังเป็นการเรียนรู้ในห้องเรียนมากกว่าการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง 2) รูปแบบวิชาที่พัฒนาขึ้น เป็นการบูรณาการการเรียนการสอนกับกิจกรรมนักศึกษา ทั้งกิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมินผลโดยมุ่งพัฒนานักศึกษาทั้งในด้านองค์ความรู้และบุคลิกภาพ จัดการเรียนการสอนเป็นภาคทฤษฎี 30% ภาคทฤษฎีและกิจกรรม 50% ภาคกิจกรรมบริการชุมชน 20% เนื้อหาวิชามี 2 ส่วน คือ เนื้อหาในรายวิชานั้นๆกับเนื้อหาที่เกี่ยวกับกิจกรรมการบริการชุมชนการประเมินผลประเมินจากความรู้ในเนื้อหาวิชาและการสะท้อนผลการเรียนรู้จากบริการชุมชน และ 3) หลังการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอนเชิงบริการนักศึกษามีพัฒนาการที่ดีขึ้นจากก่อนการทดลองอย่างเห็นได้ชัดเจนนทั้งในด้านสัมพันธภาพระหว่างบุคคล การสื่อสารระหว่างบุคคลการเห็นคุณค่าในตนเอง ภาวะผู้นำ และการแสดงความคิดเห็นและประสบการณ์ของตนเอง

สมสิทธิ์ อัสตรนีย์ และกาญจนา ภูครองนา (2555) ได้ศึกษาวิเคราะห์ความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงตามแนวคิดปัญญาศึกษาเพื่อการบ่มเพาะความเชื่อตรง เป็นการวิจัยเอกสาร ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงแนวคิดปัญญาศึกษาสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริง และยั่งยืนได้จริงด้วยการกลับเข้าไปทำงานกับธรรมชาติด้านในถึงระดับชุดความเชื่อพื้นฐาน หรือกรอบการอ้างอิง โดยเปลี่ยนวิธีการรู้คิด รื้อถอนชุดความเชื่อเดิม เกิดการขยายกรอบอ้างอิงให้กว้างใหญ่และครอบคลุมความจริงที่มากขึ้นกว่าเดิม อีกนัยหนึ่งคือการยกระดับจิตสำนึกของผู้เรียนให้สูงขึ้นและซับซ้อนขึ้นนั่นเอง ในที่สุดจะนำไปสู่การปรับเปลี่ยนท่าที ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรม เกิดเป็นวิถีใหม่อย่างแท้จริง พึ่งประสงค์มากขึ้น และไม่ย้อนกลับ

ณัฐกานต์ ปัดเกษม, สิทธิพร นิยมศรีสมศักดิ์ และยุวดี รอดจากภัย (2556: 44-54) ทำการศึกษากลยุทธ์ในการพัฒนาคุณลักษณะของนิสิตตามมาตรฐานผลการเรียนรู้มหาวิทยาลัยศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยบูรพา 5 ด้านคือ ด้านคุณธรรม จริยธรรม ด้านความรู้ ด้านทักษะทางปัญญา ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ และด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้เทคนิคเดลฟาย ผลการวิจัยพบว่า ส่วนใหญ่ใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning ซึ่งกลยุทธ์การสอนที่พบเป็นส่วนใหญ่ ได้แก่ การสอนโดยใช้กรณีศึกษา (Case study) การสอนโดยวิเคราะห์สภาพปัญหา (Problem based learning) และการสอนโดยโครงงาน (Project based learning) สำหรับกลยุทธ์การสอนโดยผู้สอนประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี (Role model) และการสอนโดยการบริการสังคม (Service learning) เป็นกลยุทธ์ที่พบมากในเกือบทุกด้าน จึงมีความเหมาะสมสำหรับนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน

14.1.5 งานวิจัยเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคม

ฉันทนา ปาปัดดา, ณัฐณัฐ สุเมธอริคม และปิติพงศ์ พิมพ์พิเศษ (2556) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคม และปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยของรัฐจำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคม ของนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และอยู่ในระดับมากทุกด้าน ได้แก่ ความรับผิดชอบต่อครอบครัว ความรับผิดชอบต่อเพื่อน ความรับผิดชอบต่อมหาวิทยาลัย/สถานศึกษา ความรับผิดชอบต่อชุมชน และความรับผิดชอบต่อประเทศชาติ ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า เพศและระดับชั้นที่ศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐในเขตกรุงเทพมหานครต่างกัน มีพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมไม่ต่างกัน ในขณะที่ผลการเรียนและรายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือนของนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐ

ในเขตกรุงเทพมหานครต่างกัน มีพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และปัจจัยส่วนบุคคลและพฤติกรรมการเปิดรับสื่อมีผลต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ประกอบด้วย 6 ปัจจัยได้แก่ หนังสือพิมพ์ อินเทอร์เน็ต ผลการเรียนรู้มากกว่า 3.50 รายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน 10,000-15,000 บาท และผลการเรียน 3.01-1.50 และป้ายโฆษณา

สมพิศ ศิริโยธา (2558) ศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาแบบวัดความรับผิดชอบต่อสังคมสำหรับนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ สถาบันพลศึกษา ในการหาคุณภาพของแบบวัดความรับผิดชอบต่อสังคม และสร้างเกณฑ์ปกติและสร้างคู่มือการใช้แบบวัด กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการพัฒนาแบบวัดเป็นนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ สถาบันพลศึกษา ชั้นปีที่ 1-4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 685 คน ผลการศึกษาพบว่า 1) แบบวัดความรับผิดชอบต่อสังคมสำหรับนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ สถาบันพลศึกษา ที่พัฒนาขึ้นมีรูปแบบเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับจำนวน 70 ข้อ 2) คุณภาพของแบบวัด ได้แก่ ความเที่ยงตรงเชิงพินิจ ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ มีค่าดัชนีสอดคล้องตั้งแต่ 0.60-1.00 คุณภาพรายข้อด้านอำนาจจำแนก โดยการวิเคราะห์ t-test มีค่า t ตั้งแต่ 3.73 ขึ้นไปทุกข้อ คุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงสภาพของแบบวัด ด้วยวิธีการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สันมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบวัด (r) เท่ากับ 0.98 และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 คุณภาพด้านความเที่ยงตรงตามโครงสร้าง ด้วยวิธีวิเคราะห์องค์ประกอบ พบว่าโครงสร้างของแบบวัดความรับผิดชอบต่อสังคมแบ่งออกเป็น 5 ด้าน 10 องค์ประกอบ คุณภาพด้านความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับ ด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.97 และ 3) เกณฑ์ปกติของแบบวัดความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ สถาบันพลศึกษา มีคะแนนที่ปกติตั้งแต่ T18 ถึง T82

ศรีสุนันท์ ประเสริฐสังข์, สุธาสินี วังคะฮาด, พัทธราภรณ์ ดวงเนตร และ วิยะดา ไวยศรีแสง (2559) ศึกษาความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ซึ่งได้กำหนดขอบเขตการศึกษาไว้ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเต็มใจช่วยเหลือสังคม ด้านการตระหนักรู้และช่วยแก้ปัญหา ด้านการเข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ และด้านการรับรู้ในสิทธิและหน้าที่ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคปกติ จำนวน 370 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า t-test และวิเคราะห์ความแปรปรวน แบบจำแนกทางเดียว One-Way ANOVA ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ดมีความรับผิดชอบต่อสังคมทั้งโดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่านักศึกษาให้ความสำคัญกับด้านการรับรู้ในสิทธิและหน้าที่เป็นอันดับแรก รองลงมาคือ

ด้านการเข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ ด้านการตระหนักรู้และช่วยแก้ปัญหา และด้านเต็มใจช่วยเหลือสังคมตามลำดับ นอกจากนี้ยังพบว่านักศึกษาที่มีเพศ และสังกัดคณะที่แตกต่างกันมีความรับผิดชอบต่อสังคมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และระดับ 0.05

14.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

14.2.1 งานวิจัยเกี่ยวกับพลเมืองวิวัฒน์

เปอร์โก และ เบนเดค-เมนดิเวโซ (2019) ได้ศึกษากระบวนการพัฒนาความรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องจากการดำเนินชีวิตประจำวันของนักเรียน ในฐานะพลเมืองที่มีส่วนร่วมกับชุมชนเป็นการสร้างความสัมพันธ์ผ่านปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นซ้ำๆ การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์ในการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ โดยใช้วิธีการของ Jean Monnet โมดูลและเป็นการวิจัยเชิงทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยการวิเคราะห์รายงาน กิจกรรม และวิเคราะห์ข้อเสนอแนะที่ได้จากการใช้ Jean Monnet โมดูล ผลการวิจัยพบว่า 1) Jean Monnet โมดูลสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ 2) วิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่สอดคล้องกันในกระบวนการเรียนรู้ให้ผลลัพธ์ที่ดีในการมีส่วนร่วมของชุมชนของผู้เรียน 3) เพื่อให้ความเป็นพลเมืองที่ดีของผู้เรียนมีผลระยะยาว ควรใช้กิจกรรมที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง และคอยสังเกตของการมีส่วนร่วม นั้น ทั้งนี้ผู้วิจัยชี้ให้เห็นว่าการสื่อสารช่วยให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดี นอกจากนี้รูปแบบการสังเกตการณ์แบบหลายระดับยังมีส่วนช่วยในการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องที่ผู้สอนต้องมีการเตรียมความพร้อมด้านประสบการณ์

14.2.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล

แวน ดัวร์เซน และแวน ดิจก์ (Van Deursen and Van Dijk, 2009) ศึกษาทักษะดิจิทัลของพลเมืองชาวดัตช์ ประเทศเนเธอร์แลนด์ โดยกำหนดตัวแบบทักษะดิจิทัล ประกอบด้วย 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการปฏิบัติ (Operational skills) ทักษะตามรูปแบบ (Formal skills) ทักษะสารสนเทศ (Information skills) และทักษะด้านกลยุทธ์ (Strategic skills) ซึ่งกำหนดขอบเขตทักษะดิจิทัล คือ การใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือทักษะอินเทอร์เน็ตเท่านั้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ประชากรชาวดัตช์ จำนวน 109 คน คัดเลือกโดยสุ่มทางโทรศัพท์ขอให้เป็นอาสาสมัครในการวิจัย และคัดเลือกโดยสุ่มแบบแบ่งชั้นตามเพศ อายุและระดับการศึกษา โดยมอบหมายให้สืบค้นและใช้งานเว็บไซต์ของหน่วยงานรัฐ จำนวน 9 งาน และส่งผลลัพธ์ทางอีเมล ใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมงถึง 1 ชั่วโมงครึ่งในการปฏิบัติงานที่มอบหมาย ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีทักษะการปฏิบัติงานอินเทอร์เน็ตในระดับสูงสุด รองลงมา ได้แก่ ทักษะตามรูปแบบ ทักษะสารสนเทศ และทักษะกลยุทธ์ ตามลำดับ เมื่อพิจารณาตามตัวแปรพบว่า ประชากรที่มีการศึกษาสูงจะมีทักษะทุกด้านในระดับสูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาระดับกลางและระดับต่ำอย่างมีนัยทางสถิติ ประชากรที่เป็นรุ่นดิจิทัล (Digital generation) อายุ 18-29 ปี ที่ทักษะด้านการปฏิบัติงานและทักษะตามรูปแบบในระดับสูง

กว่าประชากรกลุ่มอายุอื่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติแต่มีค่าเฉลี่ยทักษะด้านสารสนเทศและทักษะด้านกลยุทธ์น้อยกว่าประชากรที่มีอายุมากกว่า

ลี และรานีรี (Li and Ranieri, 2010) ศึกษาสมรรถนะด้านการรู้ดิจิทัลของกลุ่มวัยรุ่นชาวจีนที่เป็นชาวดิจิทัลโดยกำเนิด (Digital native) หรือเกิดมาในยุคดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนวัยรุ่น อายุ 14-17 ปี ในจังหวัดเจ้อเจียง (Zhejiang Province) ได้จากการสุ่มจำนวน 317 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินสมรรถนะดิจิทัลสำเร็จรูป (Instant Digital Competence Assessment: IDCA) ซึ่งพัฒนาโดยมหาวิทยาลัยแห่งฟลอเรนซ์ ประเทศอิตาลี โดยนำมาประยุกต์ให้เหมาะสมกับกลุ่มวัยรุ่นชาวจีน แบบวัดสมรรถนะประกอบด้วยข้อคำถามวัดใน 3 มิติ ได้แก่ ด้านเทคโนโลยี จำนวน 16 ข้อ เน้นสอบถามความเข้าใจความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน ด้ายพุทธิพิสัย จำนวน 13 ข้อเน้นทักษะการพัฒนาทางความคิดโดยเฉพาะด้านภาษาศาสตร์และตรรกะภาษา (Logic-linguistic capacities) และด้านจริยธรรม จำนวน 6 ข้อ เน้นเรื่องการป้องกันข้อมูลส่วนบุคคล การเข้ารับผู้อื่น และการตระหนักรู้เรื่องช่องว่างดิจิทัล (Digital gap) ผลการศึกษาพบว่า วัยรุ่นชาวจีนส่วนใหญ่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัวใช้งานที่บ้าน อายุไม่เกิน 5 ปี และสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ โดยรวมวัยรุ่นชาวจีนมีสมรรถนะดิจิทัลในระดับผ่าน (Pass) มากกว่าระดับดี (Good) และระดับดีมาก (Excellent) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าวัยรุ่นมีสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสูงสุด รองลงมา ได้แก่ พุทธิพิสัย และจริยธรรม ซึ่งแสดงว่าวัยรุ่นที่ชาวดิจิทัลโดยกำเนิดไม่จำเป็นต้องเป็นผู้ที่สมรรถนะดิจิทัลเสมอไป นอกจากนี้ยังพบว่า วัยรุ่นที่มีความแตกต่างด้านอายุ เพศ และโรงเรียนที่สังกัดมีความแตกต่างด้านสมรรถนะดิจิทัล โดยวัยรุ่นที่มีอายุน้อยมีสมรรถนะดิจิทัลสูงกว่าวัยรุ่นที่มีอายุมากกว่า และวัยรุ่นเพศหญิงมีสมรรถนะดิจิทัลสูงกว่าวัยรุ่นเพศชาย ส่วนการมีเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัวการมีอินเทอร์เน็ตใช้งานที่บ้าน การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตบ่อย ไม่พบว่ามี ความแตกต่างด้านสมรรถนะดิจิทัล

คาร์เทลลี (Catelli, 2010) พัฒนารอบแนวคิดการประเมินสมรรถนะดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยศึกษาจากความหมายและองค์ประกอบการรู้ดิจิทัลของนักวิชาการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหลายรายการ เช่น มาร์ติน (Martin, 2008), โครงการวิจัยการรู้ดิจิทัลแถบยุโรป (DigEulit), ยูเนสโก, คัลวานิ ฟินี และรานีรี (Calvani, Fini, and Ranieri, 2009) การเรียนรู้ของบลูม เป็นต้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินสมรรถนะดิจิทัล ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 268 คน และเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์ผ่านระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์มูเดิล (Moodle LMS) ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบสมรรถนะดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมี 3 มิติ ได้แก่ มิติด้านพุทธิพิสัย (Cognitive) มิติด้านความสัมพันธ์ทางสังคม (Social-relational) และมิติด้านจิตพิสัย (Affective) และใช้มาตรวัดของคราธวูล์ บลูม และมาเซีย (Krathwohl, Bloom, and Masia,

1973) ซึ่งได้แก่ ระดับการรับ (Receiving level) ระดับการตอบสนอง (Responding level) ระดับให้คุณค่า (Value level) ระดับการจัดการ (Organizing level) และระดับบุคลิกภาพ (Characterizing level)

เชอร์แมน (Sherman, 2011) ศึกษาเพื่อหาความสัมพันธ์ของรูปแบบการเรียนรู้ตามพหุปัญญาของการคิดเนอรักับระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักศึกษาวิชาเอกการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (Pre-service education majors) ของมหาวิทยาลัยเพนซิลวาเนีย จำนวน 101 คน ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาเกี่ยวกับการสอนดิจิทัล ตัวแปรที่ใช้ศึกษา ได้แก่ รูปแบบการเรียนรู้ตามพหุปัญญาของการคิดเนอรั 8 รูปแบบ (Gardner's theory of multiple intelligences) โดยมีงานวิจัยของบาร์เบอร์และคูซ (Barbour and Cooze, 2004) เจ็น (Gen, 2000) และแมคคูก (McCoog, 2007) ศึกษาว่าสามารถทำนายการรู้ดิจิทัลของบุคคลได้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้และแบบวัดสมรรถนะดิจิทัลสำเร็จรูป (Instant Digital Competence Assessment) ผลการวิจัย พบว่าปัญญาด้านถ้อยคำ-ภาษา (Verbal-linguistic intelligence) เพียงรูปแบบเดียวมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการรู้ดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนปัญญาด้านอื่นอีก 7 รูปแบบของการคิดเนอรั ไม่มีความสัมพันธ์กับระดับการรู้ดิจิทัล นอกจากนี้เชอร์แมนสังเกตว่าทุกตัวแปรมีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัลน้อยมาก จึงสรุปผลว่ารูปแบบการเรียนรู้ที่เป็นพหุปัญญาทั้ง 8 รูปแบบไม่สามารถใช้ทำนายทักษะการรู้ดิจิทัลของบุคคลได้อย่างแม่นยำ โดยแนะนำให้มีการใช้แบบวัดการรู้ดิจิทัลที่เฉพาะสำหรับรูปแบบการเรียนรู้แต่ละแบบโดยเฉพาะ

บูลเลน มอร์แกน และไควยุม (Bullen, Morgan, and Qayyum, 2011) ศึกษาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการศึกษาระดับสูง โดยศึกษาการใช้ไอซีทีใน 3 ด้าน ได้แก่ ความคุ้นเคย ค่าใช้จ่าย และความคล่องแคล่วในการใช้งาน ใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสาน คือ เชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่ นักศึกษา จำนวน 69 คน ซึ่งเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ และ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเชิงปริมาณ ได้แก่ นักศึกษา จำนวน 438 คน จากหลายโปรแกรมการเรียนของ 5 สถาบันการศึกษาระดับต่อจากชั้นมัธยมศึกษา (Post-secondary school) ในประเทศแคนาดา ซึ่งเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ซึ่งเป็นแบบมาตรวัดแบบ 4 ระดับ คือ 1 = ไม่เคย หรือ 0 ครั้งต่อเดือน, 2 = นาน ๆ ครั้งหรือ 1-4 ครั้งต่อเดือน, 3 = บ่อย หรือ 5 - 10 ครั้งต่อเดือน, 4 = เสมอ หรือมากกว่า 10 ครั้งต่อเดือน นอกจากนี้บางข้อคำถามแบ่งเป็น 4 ระดับจาก 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างมาก ถึง 4 เห็นด้วยอย่างมาก ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่คุ้นเคยกับการใช้เครื่องมือสื่อสาร ได้แก่ การส่งข้อความ อีเมล และเฟซบุ๊ก ค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ คือ ค่าโทรศัพท์มือถือ และมีความคล่องแคล่วในการรับส่งข้อความ เช่น MSN เป็นต้น ทั้งในการงานในห้องเรียนด้านการผลิตผลงานหรือไม่เกี่ยวกับการเรียนก็ตาม โดยไม่กระทบ

หรือรบกวนการสอนของอาจารย์ ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ซึ่งศึกษาในหลายประเด็นรวมทั้ง การรู้ดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามี 2 กลุ่ม คือ กลุ่มยุคอินเทอร์เน็ต (Net-generation) หรือเกิดหลัง ค.ศ.1982 และกลุ่มไม่ใช่ยุคอินเทอร์เน็ต (Non-net generation) นักศึกษาทั้งสองกลุ่มมีการรู้ดิจิทัลในระดับปานกลาง (Comfortable, $M=3.74$) และไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นักศึกษากลุ่มยุคอินเทอร์เน็ตชอบการทำงานกลุ่มและชอบสังคมมากกว่า นักศึกษากลุ่มไม่ใช่ยุคอินเทอร์เน็ต แต่มีเป้าหมายในชีวิตที่ชัดเจน ชอบการอ่าน และทำกิจกรรมเกี่ยวกับชุมชนน้อยกว่ากลุ่มไม่ใช่ยุคอินเทอร์เน็ต

นอริชาห์และคนอื่นๆ (Norishah et al., 2012) ศึกษาเกี่ยวกับสมรรถนะการรู้ดิจิทัลตามความต้องการของสถาบันอุดมศึกษาในประเทศมาเลเซีย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการวิเคราะห์สมรรถนะการรู้มอบหมายงานในการเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาของมหาวิทยาลัย 3 แห่งในประเทศมาเลเซีย ใช้วิจัยเชิงคุณภาพและจัดเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus group interview) ซึ่งแบ่งผู้ให้ข้อมูลหลักเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 8-10 คน ตามแต่ละมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นนักศึกษาอายุระหว่าง 19-23 ปี มีทุกเชื้อชาติ คือ มาเลย์ จีน และอินเดีย คำถามของการวิจัยนี้ใช้ตัวแบบ 4 บทบาท (The four roles model) ของลูกและฟรีบอดี (Luke and Freebody, 2003) ซึ่งประกอบด้วย การเขียน (Coding practice) การให้ความหมาย (Semantic practice) การปฏิบัติ (Pragmatic practice) และมีการวิจารณ์ (Critical practice) ผลการวิจัยพบว่า สมรรถนะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาขึ้นกับปัจจัย 4 ด้าน ได้แก่ ด้านภาษาอังกฤษ นักศึกษามีปัญหาการใช้ภาษาอังกฤษจึงไม่สามารถอ่านหรือเข้าใจเนื้อหาสารสนเทศที่สืบค้นได้ แต่ใช้ Google Translator พจนานุกรมออนไลน์และวิกิพีเดีย ช่วยแก้ปัญหาในประเด็นนี้ ด้านความเร็วของอินเทอร์เน็ต นักศึกษาไม่อดทนต่อการรอโหลดหน้าเว็บ ด้านแรงจูงใจนักศึกษามีแรงจูงใจในการสร้างสารสนเทศดิจิทัลที่ตรงความต้องการในชีวิตประจำวัน เช่น ดูหนัง ฟังเพลง ความงาม เป็นต้น และด้านความชอบในรูปแบบสื่อ นักศึกษาชื่นชอบสื่อในรูปแบบวีดิทัศน์และภาพมากที่สุดเพราะเข้าใจง่ายและน่าสนใจ นอกจากนี้ ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาขาดทักษะความคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่มีความรู้เกี่ยวกับเกณฑ์การประเมินคุณภาพของสารสนเทศดิจิทัล

อึ้ง (Ng, 2012) ศึกษาวิธีการสอนให้นักศึกษาที่เป็นดิจิทัลโดยกำเนิด (Digital natives) หรือผู้ที่มีเกิดในและหลัง ค.ศ.1980 ใช้วิธีวิจัยแบบผสมวิธีทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 51 คน เป็นเพศหญิง 28 คน และเพศชาย 23 คน อายุระหว่าง 18-22 ปี เรียนในหลายสาขาวิชา เก็บข้อมูลครั้งแรก (Pre-test) ในสัปดาห์แรกของการศึกษาภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2011 และเก็บข้อมูลหลังจบการเรียน (Post-test) ในสัปดาห์สุดท้าย เครื่องมือวิจัย คือ แบบสอบถามทั้งที่เป็นมาตราประมาณค่าและคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับการคุ้นเคยในการใช้คอมพิวเตอร์และเครื่องมือดิจิทัล ซึ่งในการเรียนมีการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่และระบบ

จัดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ แหล่งเรียนรู้ได้แก่ WebQuest ที่จัดทำโดย Wikispaces การนำเสนอผลงานด้วยโปรแกรมที่หลากหลาย เช่น wiki, blog, prezi, digital story เป็นต้น มีการจัดแฟ้มข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ (ePortfolios) สำหรับนักศึกษารายบุคคล ทั้งนี้เพื่อให้นักศึกษาค้นเคยกับเทคโนโลยีการศึกษาต่างๆ แบบสอบถามการรู้ดิจิทัล มี 3 มิติ คือด้านเทคนิค (Technical) ด้านความรู้ (Cognitive) ด้านอารมณ์ทางสังคม (Social-emotional) รวมทั้งการให้นักศึกษาประเมินการรู้ดิจิทัลของตนเองด้วย โดยแบ่ง 10 ระดับ ตั้งแต่น้อยที่สุด คือ 1 คะแนน ไปจนถึงมากที่สุด คือ 10 คะแนน ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีที่ใช้ในการเรียนในบางโปรแกรมที่เป็นที่นิยม เช่น Facebook, Youtube, Photoshop เป็นต้น แต่มีหลายโปรแกรมที่ไม่คุ้นเคย เช่น Prezi, ViceThread, Hot Potatoes, Dropbox, SurveyMonkey, SmartBoard, WebQuest, ePortfolio, Digital story, Podcast เป็นต้น ส่วนผลการประเมินการรู้ดิจิทัล พบว่า นักศึกษาประเมินตนเองว่ามีระดับการรู้ดิจิทัลหลังการเรียนรู้ (Post-test = 8.0) สูงกว่าก่อนการเรียนรู้ (pre-test=6.2) เมื่อพิจารณารายมิติของการรู้ดิจิทัล พบว่า ด้านเทคนิคค่าคะแนนหลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ใน 3 ประเด็น คือ การแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับไอซีที ความต้องการเพิ่มทักษะ ไอซีที ในการสร้างและนำเสนอผลงาน และการมีความมั่นใจในทักษะด้านไอซีทีเพิ่มขึ้น ส่วนมิติด้านความรู้และด้านอารมณ์ทางสังคม พบว่า คะแนนเพิ่มขึ้นแต่ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เมอร์เรย์ และเปเรซ (Murray and Perez, 2014) ศึกษาการวัดความรู้ดิจิทัลของนักศึกษาของมหาวิทยาลัยในประเทศสหรัฐอเมริกา กลุ่มประชากรในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาในปีสุดท้ายหรือกำลังได้รับปริญญาของมหาวิทยาลัยของรัฐเคนเนซอว์ (Kennesaw State University) ในมลรัฐจอร์เจีย จำนวน 138 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามซึ่งเป็นเครื่องมือวัดการรู้ดิจิทัล (Digital literacy assessment instrument) ประกอบด้วยข้อคำถาม 15 ข้อ แบบเลือกตอบ เป็นคำถามเกี่ยวกับฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ระบบปฏิบัติการ ซอฟต์แวร์ประยุกต์ อินเทอร์เน็ตและการเรียนรู้สารสนเทศ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 34.06) มีอายุระหว่าง 20-23 ปี (ร้อยละ 57.97) ศึกษาในสาขาการสื่อสาร (ร้อยละ 34.06) ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาเพียงร้อยละ 12 ที่ตอบแบบทดสอบได้ถูกต้องในระดับมากหรือได้คะแนนมากกว่าร้อยละ 80 ซึ่งผู้วิจัยไม่คาดคิดว่านักศึกษาซึ่งมีปฏิสัมพันธ์กับเทคโนโลยีดิจิทัลทุกวันกลับมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดิจิทัลน้อยมาก และได้อภิปรายผลการศึกษารังนี้ว่าเป็นเพราะ แบบทดสอบยากเกินไปและนักศึกษาส่วนใหญ่สนใจการใช้สารสนเทศเพื่อการเรียน ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบไฟล์ pdf มากกว่าที่จะสนใจรายละเอียดลึกๆ เช่น ที่มาของไฟล์เอกสารเหล่านั้น เป็นต้น

โชโปวา (Shopova, 2014) ศึกษาเกี่ยวกับและการปรับปรุงการรู้ดิจิทัลของนักศึกษามหาวิทยาลัยตะวันตกเฉียงใต้ (South-West University) ประเทศบัลแกเรีย โดยมี

วัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อสำรวจความเข้าใจเกี่ยวกับ 1) นักศึกษาใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนอย่างไร 2) ระดับการเรียนรู้ดิจิทัลของนักศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ 3) อะไรคือแรงจูงใจของนักศึกษาในการเพิ่มพูนทักษะและสมรรถนะการเรียนรู้ดิจิทัล 4) หนทางใดที่ปรับปรุงระดับการเรียนรู้ดิจิทัลของนักศึกษาให้ดีขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 2 จำนวน 60 คน เป็นเพศชาย 20 คน และเพศหญิง 40 คน สังกัดภาควิชาการศึกษาวัฒนธรรม คณะศิลปกรรม และภาควิชาปรัชญาและรัฐศาสตร์ คณะปรัชญา ของมหาวิทยาลัยตะวันตกเฉียงใต้ เครื่องมือใช้ในการวิจัย คือแบบสอบถาม ประกอบด้วย 5 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ความสามารถรู้ด้านคอมพิวเตอร์ เช่น การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเข้าถึงสารสนเทศ การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ โปรแกรมไมโครซอฟต์เอ็กเซล โปรแกรมฐานข้อมูล และโปรแกรมนำเสนอ รวมทั้งการสร้างฟอร์ม กราฟ แผนภูมิ ตารางและภาพต่างๆ เป็นต้น ตอนที่ 2 ทักษะเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต เช่น สิ่งที่สามารถเข้าถึงบนอินเทอร์เน็ต ความสามารถในการใช้เครื่องมืออื่นในการสืบค้นสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต ความเข้าใจเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและการรักษาความปลอดภัยบนอินเทอร์เน็ต การแนบไฟล์ในการส่งเมล เป็นต้น ตอนที่ 3 ความสามารถด้านกลยุทธ์ในการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดและการใช้โปรแกรมค้นหา ตอนที่ 4 ทักษะมีการวิจารณ์ญาณและทัศนคติสะท้อนคิดเกี่ยวกับการใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งการประเมิน วิเคราะห์ สังเคราะห์ การตีความ สร้างความรู้ใหม่จากสารสนเทศที่ได้รับ รวมทั้งความเข้าใจประเด็นเศรษฐกิจ กฎหมาย และสังคมที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมและกฎหมายเกี่ยวกับการใช้สารสนเทศ และตอนที่ 5 แรงจูงใจของนักศึกษาในการปรับปรุงทักษะและสมรรถนะในการใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น ทักษะดิจิทัลของตนเองเพียงพอต่อการเรียนหรือไม่ ต้องการเข้าร่วมฝึกอบรมเพื่อเพิ่มการเรียนรู้ดิจิทัลหรือไม่ รูปแบบการฝึกอบรมเกี่ยวกับไอซีทีแบบไหนที่ต้องการ เป็นต้น ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่างๆ อยู่ในระดับสูง ใช้งานอินเทอร์เน็ตทุกวัน มีทักษะในการใช้สารสนเทศระดับสูง การเข้าถึงสารสนเทศอยู่ในระดับน้อย มีแรงจูงใจและต้องการเข้าร่วมฝึกอบรมเพื่อปรับปรุงทักษะด้านไอซีทีและดิจิทัล และต้องการให้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการเรียนการสอน

ดอร์เนลทาเซ-รุซ บุยตราโก-อลอนโซ และมอร์โน-คาร์เดรัล (Dornaletche-RuiZ, Buitrago-Alonso, and Moreno-cardenal, 2015) วิจัยนี้เกี่ยวกับการทดสอบการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านตัวชี้วัดด้านความรู้สื่อโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวัดระดับความรู้และการใช้เครื่องมือดิจิทัลของประชากรในประเทศสเปน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ประชาชนในเขตชุมชนคาสทิลลาและลีโอจำนวนมากกว่า 1,500 คน ซึ่งมีความแตกต่างกันด้านเพศ อายุ ระดับการศึกษา และถูกใช้ตัวแปรในการวัดระดับการเรียนรู้ดิจิทัลครั้งนี้เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เมื่อทดสอบตัวแปรว่า ตัวแปรเพศและและอายุมีระดับการเรียนรู้ดิจิทัลแตกต่างกัน การใช้อินเทอร์เน็ตของประชาชนเป็นแบบผู้ใช้ข้อมูล

มากกว่าเป็นผู้จัดทำข้อมูลเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตด้วยตนเอง ซึ่งผู้วิจัยได้เสนอแนะให้สถานศึกษา ออกแบบโปรแกรมการรู้ดิจิทัลเพื่อให้ความรู้และช่วยยกระดับความรู้ดิจิทัลให้แก่ประชาชน

ติง (Ting, 2015) ศึกษาความสัมพันธ์ของการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี กับการเรียนรู้แบบต่อรอง (Negotiated Learning) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองแบบอิสระ (Autonomy learning) โดยสร้างสถานการณ์การเรียนรู้แบบต่อรองที่ผู้เรียนรู้ต้องมีความรับผิดชอบ และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-direct learning) ทั้งหมด ทั้งนี้ต้องอาศัยทักษะการรู้ดิจิทัลเป็น เครื่องมือในการเรียนดังกล่าว สื่อการเรียน ได้แก่ เว็บไซต์ เครื่องมือสื่อประสมต่างๆ และสื่อนำเสนอ ใช้ วิธีวิจัยแบบผสมผสาน ประกอบด้วย วิธีวิจัยกึ่งทดลองแบบทดสอบก่อนและหลังการทดลอง วิธีวิจัย เชิงปริมาณ และวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษา จำนวน 36 คน ที่ ลงทะเบียนเรียนหลักสูตรวิศวกรรมศาสตร์ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ของสถาบันอาชีวศึกษา นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็น 13 กลุ่มๆ ละ 2-3 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ แบบสอบถามซึ่งแบ่งเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่ม ตัวอย่างด้านการใช้อินเทอร์เน็ต อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ต่างๆ และเว็บสังคมออนไลน์ รวมทั้งข้อ คำถามปลายเปิดเกี่ยวกับประสบการณ์และทัศนคติต่อการเรียนรู้แบบต่อรอง ความรู้เดิมเกี่ยวกับ เทคโนโลยีมัลติมีเดียและที่เกี่ยวข้อง แบบสอบถามตอนที่ 2 ข้อคำถามเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง แบบอิสระ ในการทดลองอาจารย์ผู้สอนเริ่มการเรียนรู้แบบต่อรองโดยให้นักศึกษาต่อรองเกี่ยวกับ ข้อตกลงในการเรียนใน 5 ประเด็น ได้แก่ จุดมุ่งหมายของหลักสูตร หัวข้อรายงาน ตำราที่ใช้ในการ เรียน กิจกรรมและเครื่องมือในการเรียน และการประเมินผล ซึ่งพบว่านักศึกษาต่อรองเพียงหัวข้อ เดียว คือ กิจกรรมและเครื่องมือในการเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ t-test ในการเปรียบเทียบ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้าน ใช้เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยเฉพาะ เฟซบุ๊ก ใช้เวลาบนอินเทอร์เน็ต 2-4 ชั่วโมงต่อวันและเป็นช่วงหลังเลิกเรียน วัตถุประสงค์การใช้งาน เพื่อบันทึงและกิจกรรมสังคม มีเพียงร้อยละ 3 ที่ตอบว่าใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียน ส่วนทักษะด้าน เทคโนโลยีพบว่า นักศึกษาเป็นดิจิทัลโดยกำเนิด (Digital natives) สามารถใช้อินเทอร์เน็ตในการทำ กิจกรรมต่างๆ ทั้งการติดต่อสื่อสาร การดาวน์โหลดเพลง ภาพยนตร์ เกมและโปรแกรมต่างๆ การ สืบค้นข้อมูล นักศึกษาบางคนรู้จักใช้ซอฟต์แวร์มัลติมีเดีย ได้แก่ Flash, Adobe, Photoshop ซอฟต์แวร์ตัดต่อและแปลงไฟล์วีดิทัศน์อื่นๆ ซึ่งแสดงว่านักศึกษาเรียนรู้การใช้ซอฟต์แวร์เหล่านี้จากนอก ชั้นเรียน แต่เมื่อถามการใช้งานโดยลึกๆ พบว่านักศึกษาใช้งานมัลติมีเดียแบบพื้นฐานเท่านั้น ยังขาด ความรู้ด้านเทคนิคการใช้งานแบบขั้นสูง ซึ่งผู้วิจัยสรุปว่าเป็นทักษะการรู้ดิจิทัลขั้นพื้นฐาน สำหรับการ เรียนรู้แบบต่อรอง นอกจากนี้ผลการเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลอง ไม่พบความแตกต่างใน การเรียนรู้ด้วยตนเองแบบอิสระของนักศึกษา ทั้งนี้ผู้วิจัยอธิบายว่าเป็นเพราะการทดลองใช้เวลาน้อย

เกินไป ซึ่งการเรียนรู้ด้วยตนเองแบบอิสระต้องใช้ทักษะการรู้ดิจิทัลและฝึกฝนวิธีการเรียนรู้จนเป็นทักษะที่ติดตัวผู้เรียน

แซนเชซ แมนซัวลี และเบโดยา (Sánchez, Manzuoli, and Bedoya, 2019) ได้ศึกษาวิเคราะห์แนวคิดและแนวโน้มงานวิจัยเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลในช่วงสิบปีที่ผ่านมา โดยศึกษาจากการกำหนดพารามิเตอร์การค้นหาสำหรับบทความในฐานข้อมูลเฉพาะ ภายในผลลัพธ์หมวดหมู่ที่ได้รับความนิยม ได้แก่ แนวคิดความสามารถการเพิ่มขีดความสามารถเครื่องมือโปรแกรมและเทคโนโลยีที่สนับสนุนการเป็นพลเมืองดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่า คำจำกัดความที่แตกต่างกันของแนวคิดเรื่องการเป็นพลเมืองดิจิทัลและเทคโนโลยีข้อมูลและการสื่อสารมีส่วนช่วยในการเข้าถึงข้อมูล นอกจากนี้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลยังได้รับการส่งเสริมจากโครงการต่างๆ เช่น โครงการที่เน้นการมีส่วนร่วมของพลเมือง ดังนั้นการวิจัยจึงมุ่งเน้นไปที่การศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลใช้มุมมองด้านการศึกษา สังคม และการศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชน



บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัย เรื่อง รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มุ่งศึกษาประเด็นการรู้ดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อสังคม การมีส่วนร่วมกับชุมชนของ นักศึกษา การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง และการพัฒนาสู่พลเมืองวิวัฒน์ โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. ผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นผู้บริหารมหาวิทยาลัยด้านการบริหารงานวิชาการและด้านการพัฒนา นักศึกษา ในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการพัฒนานักศึกษาให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์โดยใช้กระบวนการ จัดการเรียนการสอนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง
2. อาจารย์ที่มีประสบการณ์ หรือความเชี่ยวชาญด้านการพัฒนานักศึกษาโดยเน้นการสร้าง ความรับผิดชอบต่อสังคมหรือการมีส่วนร่วมกับชุมชน ด้านการรู้ดิจิทัล และด้านพลเมืองวิวัฒน์ ในการ สัมภาษณ์เกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์
3. อาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏ จำนวน 16,678 คน
4. นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ใน มหาวิทยาลัยราชภัฏ
5. ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการรู้ดิจิทัล ด้านความรับผิดชอบต่อสังคมหรือการมีส่วนร่วมกับชุมชน ด้านพลเมือง และด้านการจัดการการศึกษาทั่วไป สำหรับตรวจสอบรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. ผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นผู้บริหารมหาวิทยาลัย และหรือเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญหรือ ประสบการณ์ใน 5 กลุ่ม สำหรับการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการพัฒนานักศึกษาให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์โดย ใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง ใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ด้านละ 2 คนรวม 10 คน ได้แก่

1.1 กลุ่มผู้บริหารมหาวิทยาลัย ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ หรือมีประสบการณ์ด้าน
พลเมืองวิวัฒน์

1.2 กลุ่มผู้บริหารมหาวิทยาลัย ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ หรือมีประสบการณ์ด้านการรู้
ดิจิทัล

1.3 กลุ่มผู้บริหารมหาวิทยาลัย ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ หรือมีประสบการณ์ด้านความ
รับผิดชอบต่อสังคม

1.4 กลุ่มผู้บริหารมหาวิทยาลัย ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ หรือมีประสบการณ์ด้านการ
พัฒนานักศึกษา

1.5 กลุ่มผู้บริหารมหาวิทยาลัย ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ หรือมีประสบการณ์ด้าน
หลักสูตรและการสอน

2. อาจารย์ สำหรับการสัมภาษณ์เกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาพลเมือง
วิวัฒน์ โดยเก็บข้อมูลจากอาจารย์ที่มีประสบการณ์ใน 3 กลุ่ม ใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง
(Purposive sampling) กลุ่มละ 3 คนรวม 9 คน ได้แก่

2.1 กลุ่มที่มีประสบการณ์ หรือความเชี่ยวชาญด้านการพัฒนานักศึกษาโดยเน้นการ
มีส่วนร่วมกับชุมชน หรือการสร้างความรู้รับผิดชอบต่อสังคม

2.2 กลุ่มที่มีประสบการณ์ หรือความเชี่ยวชาญด้านการรู้ดิจิทัล

2.3 กลุ่มที่มีประสบการณ์ หรือความเชี่ยวชาญด้านพลเมืองวิวัฒน์

3. อาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏ

กลุ่มตัวอย่างอาจารย์ สำหรับตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้รับผิดชอบต่อสังคม และ
การมีส่วนร่วมกับชุมชนของนักศึกษา จำนวน 380 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตาราง
เครจซี่และมอร์แกน (Krejcie, and Morgan, 1970 อ้างถึงใน วรณี แกมเกตุ, 2551: 287) ซึ่ง
กำหนดจำนวนขั้นต่ำไม่น้อยกว่า 376 คน โดยสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage random
sampling) ได้แก่ อาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏทั่วประเทศ 38 แห่ง แบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม (กุมาริ วัชช
พงษ์, 2549: 25 ; มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 2558: ออนไลน์) ได้แก่ กลุ่มรัตนโกสินทร์ กลุ่ม
ภาคเหนือ กลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ กลุ่มภาคกลาง และกลุ่มภาคใต้ ดังตาราง 3-1

ตาราง 3-1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อ
เสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย
ราชภัฏ

กลุ่มมหาวิทยาลัย ราชภัฏ	มหาวิทยาลัย	จำนวน อาจารย์	กลุ่ม ตัวอย่าง	จำนวน นักศึกษา	กลุ่ม ตัวอย่าง
1. กลุ่มรัตนโกสินทร์	1. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา	871	10	6,196	20
	2. มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม	353	10	2,317	20
	3. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร	467	10	4,180	20
	4. มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี	244	10	4,353	20
	5. มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา	602	10	5,075	20
2. กลุ่มภาคเหนือ	6. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	585	10	6,086	20
	7. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย	585	10	5,095	20
	8. มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง	385	10	2,203	20
	9. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์	485	10	1,416	20
	10. มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม	460	10	4,351	20
	11. มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร	355	10	1,905	20
	12. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์	420	10	2,962	20
	13. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์	309	10	1,797	20
3. กลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	14. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี	650	10	5,474	20
	15. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม	714	10	4,172	20
	16. มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย	462	10	3,043	20
	17. มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร	475	10	2,600	20
	18. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา	621	10	4,537	20
	19. มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์	432	10	4,052	20
	20. มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์	482	10	1,990	20
	21. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี	628	10	4,490	20
	22. มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ	215	10	1,050	20
	23. มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด	315	10	1,673	20
	24. มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ	282	10	3,169	20

ตาราง 3-1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อ
เสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย
ราชภัฏ (ต่อ)

กลุ่มมหาวิทยาลัย ราชภัฏ	มหาวิทยาลัย	จำนวน อาจารย์	กลุ่ม ตัวอย่าง	จำนวน นักศึกษา	กลุ่ม ตัวอย่าง
4. กลุ่มภาคกลาง	25. มหาวิทยาลัยราชภัฏ พระนครศรีอยุธยา	322	10	1,661	20
	26. มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี	356	10	2,652	20
	27. มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์	319	10	1,572	20
	28. มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี	325	10	2,002	20
	29. มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์	512	10	2,558	20
	30. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี	430	10	1,965	20
	31. มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี	272	10	1,539	20
	32. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม	500	10	4,332	20
	33. มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง	270	10	1,833	20
5. กลุ่มภาคใต้	34. มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี	502	10	5,563	20
	35. มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครศรีธรรมราช	316	10	2,787	20
	36. มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต	409	10	2,996	20
	37. มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา	464	10	3,991	20
	38. มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา	284	10	1,465	20
รวม		16,678	380	122,102	760

ที่มา: สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาแห่งชาติ, 2560

4. นักศึกษา

4.1 กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาสำหรับประเมินการรู้ดิจิทัล และการมีส่วนร่วมกับชุมชน ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏ จำนวน 760 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ตารางเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie, and Morgan, 1970 อ้างถึงใน วรณี แกมเกตุ, 2551: 287) ซึ่งกำหนดจำนวนขั้นต่ำไม่น้อยกว่า 383 คนใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage random sampling) ดังตาราง 3-1

4.2 กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาสำหรับทำการทดลองระบบการเรียนการสอนที่ได้พัฒนาขึ้น ได้แก่ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา การรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ 21 กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) ซึ่งทำการทดลองโดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบหนึ่งกลุ่ม สอบก่อน-สอบหลัง (One group pretest-posttest design) จำนวน 1 กลุ่มเรียน 40 คน

5. ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการรู้ดิจิทัล ด้านความรับผิดชอบต่อสังคมหรือการมีส่วนร่วมกับชุมชน ด้านพลเมือง และด้านการจัดการการศึกษาทั่วไป สำหรับตรวจสอบรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ด้านละ 3 คนรวมเป็น 12 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ เกี่ยวกับการพัฒนานักศึกษาให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง เป็นแบบสัมภาษณ์เพื่อใช้ในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก
2. แบบสัมภาษณ์สำหรับอาจารย์ เกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ เป็นแบบสัมภาษณ์เพื่อใช้ในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก
3. แบบสอบถามสำหรับอาจารย์ เกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมกับชุมชนของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ
4. แบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ
5. แบบบันทึกการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับศึกษากลุ่มทดลองที่ทำกิจกรรม 12 สัปดาห์ โดยบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข
6. แบบสังเกตพฤติกรรม สำหรับศึกษากลุ่มทดลอง
7. แบบสะท้อนคิด ในการจัดทำรายการประเด็นหัวข้อจากการที่นักศึกษาสะท้อนความคิด เพื่อทำ rubric (Rubric) ใช้สำหรับการประเมิน
8. แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือแต่ละชุด มีดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการพัฒนานักศึกษาให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์ ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยผ่านความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

2. เครื่องมือที่ใช้ทดลอง ได้แก่ แบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ แบบบันทึกการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ตรวจสอบคุณภาพโดยผ่านความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 6 ท่าน ได้แก่ 1) รศ.ดร.จักรกฤษณ์ พิญาพวงษ์ 2) ผศ.ดร.สุกัญญา รุจิเมธธาส 3) ผศ.ดร.ปวิพทธิ์ ฌโนมพงษ์ชาติ 4) ผศ.ดร.วสินีโรจน์ เนติศักดิ์ 5) ผศ.ศิวัฒน์ กมลคุณานนท์ และ 6) อ.ดร.นิชภา โมราถบ พิจารณา ตรวจสอบความถูกต้อง เพื่อให้แบบสอบถามถูกต้องตามเนื้อหาและเพื่อความสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ของการวิจัยและนิยามตัวแปรโดยการหาค่าดัชนีสอดคล้อง (Item Objective Congruence Index หรือ IOC) แต่ละข้อโดยใช้เกณฑ์ IOC ที่มีค่า 0.5 ขึ้นไปเป็นข้อคำถามที่เหมาะสม (สุวิมล ติรกันันท์, 2543 : 148) ผลจากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญของทุกข้อคำถามมีค่า 0.5 ขึ้นไปจึงถือว่าสามารถนำทุกคำถามไปใช้ได้

สำหรับแบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ แบบบันทึกการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ นำแบบประเมินไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คนเพื่อวิเคราะห์หาความเที่ยง ปรับแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง

3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของรูปแบบ ได้แก่ แบบประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิใช้ประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของร่างรูปแบบที่พัฒนาขึ้นก่อนการทดลอง ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาและความชัดเจนของการใช้ภาษาโดยอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

เกณฑ์ในการประเมินคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ความตรงตามเนื้อหาและความชัดเจนของการใช้ภาษา ใช้แบบประเมินดัชนีความสอดคล้องของความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ กำหนดความหมายและค่าน้ำหนักคะแนน ดังนี้

เหมาะสม	ให้คะแนน	+1
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนน	0
ไม่เหมาะสม	ให้คะแนน	-1

ใช้เกณฑ์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of congruence: IOC) ที่ยอมรับได้ คือตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป การคำนวณใช้สูตรดังนี้

$$IOC = \frac{ER}{N}$$

N

IOC = ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์

R = ผลรวมของคะแนนการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ

N = จำนวนของผู้ทรงคุณวุฒิ

การคำนวณค่าความเที่ยง (Reliability) ของเครื่องมือ แบบบันทึกการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ และแบบสอบถามเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมกับชุมชน คำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ในการตรวจการแบบบันทึกการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ของกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีตรวจซ้ำ โดยการตรวจครั้งที่ 1 และ 2 ห่างกัน 2 สัปดาห์ และหาค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงแบบความคงที่ โดยใช้เกณฑ์ค่าความเที่ยงของเครื่องมือที่เชื่อถือได้คือ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป และค่าความสัมพันธ์ที่เข้าใกล้ 1 แสดงว่า มีความเสี่ยงสูง (Gliem, 2003) ทั้งนี้ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.96

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล 3 กลุ่ม ได้แก่ (1) กระบวนการพัฒนาการรู้ดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อสังคม การมีส่วนร่วมในชุมชนของนักศึกษา การเรียนรู้ที่เชื่อมต่อกัน และการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ จากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผู้วิจัยรวบรวมจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง (2) ข้อมูลเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชน และ (3) ข้อมูลเกี่ยวกับการทดลองใช้และประเมินประสิทธิผลของรูปแบบที่พัฒนาขึ้นตามขั้นตอนดังนี้

1. กระบวนการพัฒนาการรู้ดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อสังคม การมีส่วนร่วมในชุมชนของนักศึกษา การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง และการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ ได้แก่

1.1 ข้อมูลจากเอกสาร ผู้วิจัยศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อสังคม การมีส่วนร่วมในชุมชนของนักศึกษา การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง และการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์รวมทั้งเอกสาร หนังสือ ตำรา บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งใน และต่างประเทศ

1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาการรู้ดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อสังคม การมีส่วนร่วมในชุมชนของนักศึกษา การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง และการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ ผู้วิจัยรวบรวมจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง

2. ข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาการรู้ดิจิทัล และความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ได้แก่ ข้อมูลจากแบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ และแบบสอบถามเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมกับชุมชน

เป็นนักศึกษาและอาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏทั่วประเทศ 38 แห่ง ผู้วิจัยจะจัดส่งแบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ และแบบสอบถามทางไปรษณีย์ และขอความอนุเคราะห์หน่วยงานในการจัดส่งแบบประเมิน และแบบสอบถามคืนโดยการเก็บเงินปลายทาง หรือเดินทางไปรับด้วยตนเอง

3. ข้อมูลการทดลองใช้ประเมินประสิทธิผลของรูปแบบที่พัฒนาขึ้นจากนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2562 ภาคเรียนที่ 2 วิชา การรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ 21 ซึ่งแบ่งข้อมูลได้ ดังนี้

3.1 ข้อมูลจากแบบประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของรูปแบบที่พัฒนาขึ้น โดยส่งแบบประเมินทางไปรษณีย์ให้ผู้ทรงคุณวุฒิ และขอความอนุเคราะห์หน่วยงานในการจัดส่งแบบประเมินโดยการเก็บเงินปลายทางหรือเดินทางไปรับแบบประเมินด้วยตนเอง

3.2 ข้อมูลจากแบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างประเมินตนเองก่อนและหลังการทดลอง

3.3 ข้อมูลจากแบบบันทึกรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ผู้วิจัยแจกแบบบันทึกการพัฒนาการรู้ดิจิทัล การมีส่วนร่วมกับชุมชน ให้กลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลอง เพื่อให้บันทึกในระหว่างปฏิบัติการตามกระบวนการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์เพื่อพัฒนาท้องถิ่นที่รู้ดิจิทัล และมีความรับผิดชอบต่อสังคม บันทึกผลการเรียนรู้และประเมินผล โดยผู้วิจัยรวบรวมคืนเมื่อสิ้นสุดการทดลอง

3.4 แบบสังเกตพฤติกรรม แบบสะท้อนคิด ในการจัดทำรายการประเด็นหัวข้อจากการที่นักศึกษาสะท้อนความคิด เพื่อทำรูบริก (Rubric) ใช้สำหรับการประเมิน ผู้วิจัยจะทำการบันทึกระหว่างทำการทดลอง

3.5 ข้อมูลจากแบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ และแบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์เพื่อพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ผู้วิจัยให้นักศึกษากลุ่มประเมิน เมื่อสิ้นสุดการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ (1) ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์เพื่อพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ (2) ข้อมูลเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชน และ (3) ข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์เพื่อพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏได้แก่

1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (สุภางค์ จันทวนิช, 2546) โดยจำแนกประเด็น จัดทำตารางความถี่และสังเคราะห์เพื่อหาข้อสรุปเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

1.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาโดยจำแนกประเด็น จัดทำตารางความถี่และสังเคราะห์เพื่อหาข้อสรุป เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชน ประกอบด้วย

2.1 ข้อมูลสภาพการรู้ดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชนของนักศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงบรรยาย ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยตีความเกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553: 120-127) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง ระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

2.2 ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างเพศ โดยใช้ t-test แบบ independent

2.3 ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างตัวแปรสองกลุ่มขึ้นไป ได้แก่ ชั้นปี และกลุ่มสาขาวิชา จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง (Two-way ANOVA) กรณีที่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ตรวจสอบความแตกต่างรายคู่ตามวิธีของ Tukey

2.4 ข้อมูลจากคำถามปลายเปิด ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาโดยจำแนกประเด็น จัดทำ ตารางความถี่และสังเคราะห์เพื่อหาข้อสรุปเกี่ยวกับประเด็นความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชนของนักศึกษาเพื่อนำไปสู่การกำหนดแบบแผนกิจกรรมของพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

3. การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ กระทำโดยวิธีดังนี้

3.1 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยใช้ค่าเฉลี่ย เพื่อหาข้อสรุปและนำมาปรับปรุงร่างรูปแบบที่พัฒนาขึ้น

3.2 เปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนเฉลี่ยการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา ก่อนและหลัง ทดลองของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สถิติ Paired t-test

3.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากการบันทึกการพัฒนาการรู้ดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชนของนักศึกษา ใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อหาข้อสรุปเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชน การนำแผนไปใช้ สิ่งที่ได้เรียนรู้ และปัญหาอุปสรรค ในการนำแผนไปใช้ของกลุ่มตัวอย่างและแนวทางการปรับปรุงรูปแบบ

3.4 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้าง ความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยพิจารณาความ ครบคลุมตามรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนา ท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

ขั้นตอนการวิจัย

การดำเนินงานได้ผ่านการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาหัวข้อวิทยานิพนธ์ โดยแบ่งเป็น 2 ระยะ ได้แก่

ระยะที่ 1 การวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อ เสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

ระยะที่ 2 การทดลองใช้และการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อ เสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยเพื่อศึกษาการ เรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง การรู้ดิจิทัล ความ รับผิดชอบต่อสังคม และพลเมืองวิวัฒน์ ทั้งของไทยและต่างประเทศ และวิเคราะห์เนื้อหาโดย

พิจารณาประเด็น จัดทำตารางเปรียบเทียบ วิเคราะห์และสังเคราะห์หาความสอดคล้องเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบ

2. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับคุณลักษณะพลเมืองวิวัฒน์เพื่อพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ วิเคราะห์และสังเคราะห์ประเด็นเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบ

3. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยศึกษาจากแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผู้วิจัยสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดในการสร้างเครื่องมือ และได้สรุปประเด็น สร้างเป็นรายการคำถามหรือหัวข้อการประเมิน จำนวน 8 ชุด ได้แก่

3.1 แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับการพัฒนานักศึกษาให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

3.2 แบบสัมภาษณ์สำหรับอาจารย์เกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์

3.3 แบบสอบถามเกี่ยวกับกระบวนการเรียนการสอนในการพัฒนานักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเป็นพลเมืองวิวัฒน์

3.4 แบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

3.5 แบบบันทึกการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับศึกษากลุ่มทดลองที่ทำกิจกรรม 12 สัปดาห์ โดยบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

3.6 แบบสังเกตพฤติกรรม สำหรับศึกษากลุ่มทดลอง

3.7 แบบสะท้อนคิด ในการจัดทำรายการประเด็นหัวข้อจากการที่นักศึกษาสะท้อนความคิด

3.8 แบบประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

4. ตรวจสอบคุณภาพของแบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม และแบบประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 6 คน และปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 2 รวบรวมและวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน และปัญหาการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา และการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

1. รวบรวมข้อมูลสภาพปัจจุบัน และปัญหาการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา โดยใช้ แบบสอบถามเกี่ยวกับกระบวนการเรียนการสอนในการพัฒนานักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเป็นพลเมืองวิวัฒน์ จากกลุ่มตัวอย่างอาจารย์ 38 มหาวิทยาลัยราชภัฏ ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 380 คน
2. รวบรวมข้อมูลการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ จากกลุ่มตัวอย่างอาจารย์ 38 มหาวิทยาลัยราชภัฏ ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 760 คน
3. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน และปัญหาการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ กระบวนการรับผิดชอบต่อสังคม การมีส่วนร่วมกับชุมชนของนักศึกษา คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏในปัจจุบัน เพื่อนำไปพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

ขั้นตอนที่ 3 พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

1. นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 และ 2 มาเป็นแนวทางในการกำหนดกิจกรรมของร่างรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ
2. ร่างรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ซึ่งประกอบด้วย หลักการ วัตถุประสงค์ ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง สารการเรียนรู้ กระบวนการจัดกิจกรรม และการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบและร่างคู่มือการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

ขั้นตอนที่ 4 ทดลองใช้และประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

1. ทำหนังสือขออนุญาตต่ออธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ในการทดลองใช้รูปแบบที่พัฒนาขึ้น

2. เตรียมความพร้อมของกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลอง โดยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการพิทักษ์สิทธิของผู้เข้าร่วมวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย ขอความร่วมมือในการวิจัย และให้กลุ่มตัวอย่างลงนามยินยอมในการเข้าร่วมวิจัยตามความสมัครใจ

3. ดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น เป็นเวลา 12 สัปดาห์ เหตุผลที่ใช้ระยะเวลา 12 สัปดาห์ เนื่องจากคาดว่ากลุ่มตัวอย่างสามารถดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนได้ครบทุกขั้นตอนตามกระบวนการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นที่พัฒนาขึ้น โดยดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนตามขั้นตอนดังนี้

3.1 ประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ก่อนการทดลอง

3.2 จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น ครั้งละ 3 ชั่วโมง จำนวน 12 สัปดาห์ รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 36 ชั่วโมง ดังตารางการจัดกิจกรรมต่อไปนี้

ตาราง 3-2 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

สัปดาห์ที่	เนื้อหาการเรียนการสอน	จำนวนชั่วโมง
1-2	การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น (Visual literacy) การรู้สารสนเทศ (Information literacy)	6
3-4	การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy)	6
5-6	การรู้สื่อ (Media literacy)	6
7-8	การรู้การสื่อสาร (Communication literacy)	6
9	การรู้สื่อ (Media literacy) การรู้การสื่อสาร (Communication literacy)	3
10	การรู้สารสนเทศ (Information literacy)	3
11-12	การรู้สังคม (Social literacy)	6
รวม		36

3.3 ประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง หลังการทดลอง โดยประเมินคุณลักษณะ และประเมินแบบสะท้อนคิดของนักศึกษา

4. ปรับปรุงรูปแบบและคู่มือการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยนำข้อมูลที่ได้จาก

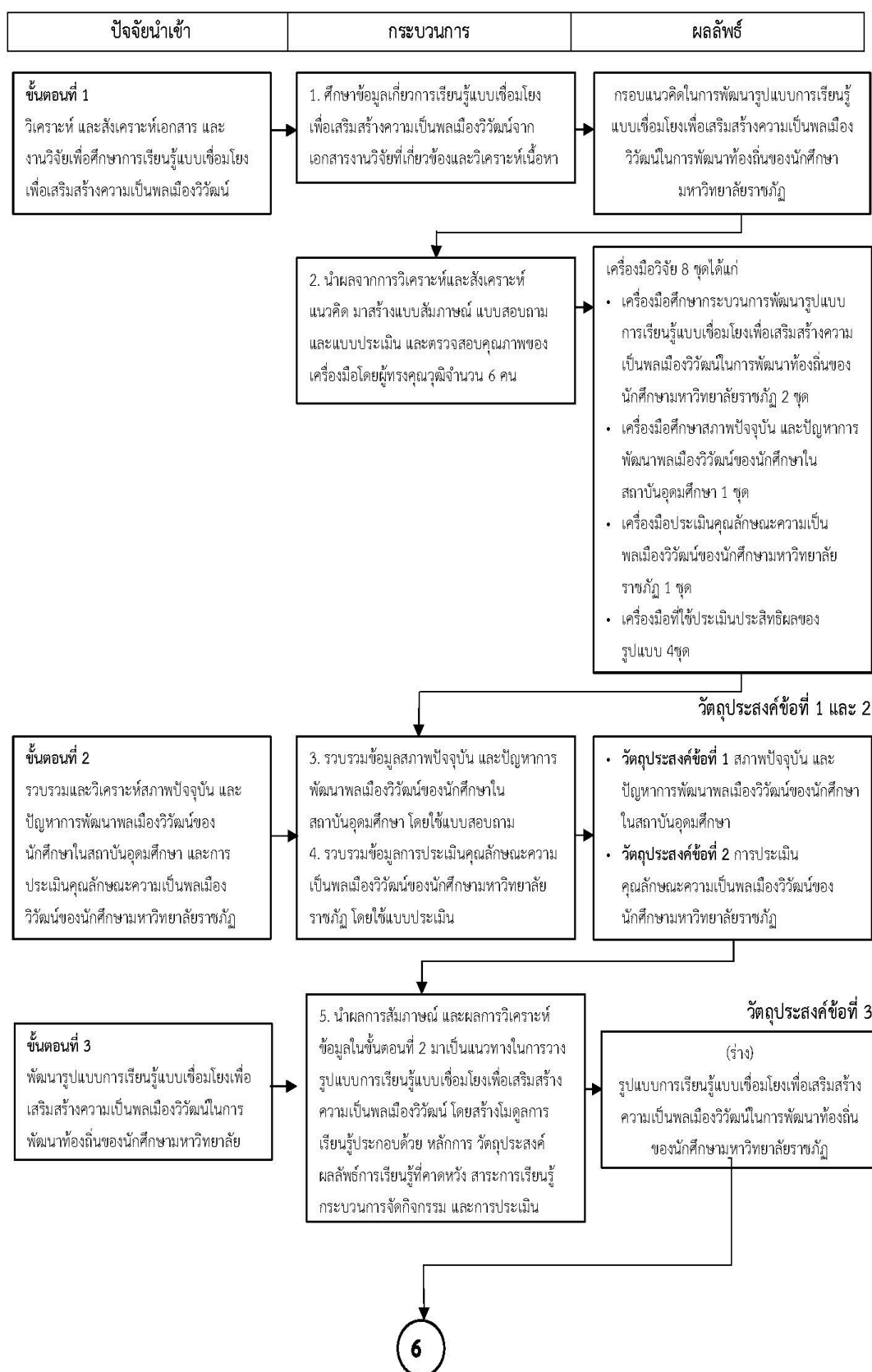
แบบบันทึกกิจกรรมการเรียนรู้ และแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้วิจัย การเสนอความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอน และผลการประเมินคุณลักษณะ และแบบสะท้อนคิด มาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบที่พัฒนาขึ้น

ขั้นตอนที่ 5 ตรวจสอบรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมือง วิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

1. สรุปประสิทธิผลของรูปแบบที่พัฒนาขึ้น คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ
2. นำเสนอร่างรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ คู่มือการใช้รูปแบบ แบบประเมิน และแบบบันทึกที่เกี่ยวข้อง ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 12 คน ได้แก่ ด้านดิจิทัล ด้านความรับผิดชอบต่อสังคมและการมีส่วนร่วมในชุมชน ด้านพลเมือง และด้านการจัดการการศึกษาทั่วไป ด้านละ 3 คน ตรวจสอบพิจารณาตามแบบประเมินความเหมาะสมและสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ
3. ปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ และคู่มือการใช้รูปแบบ

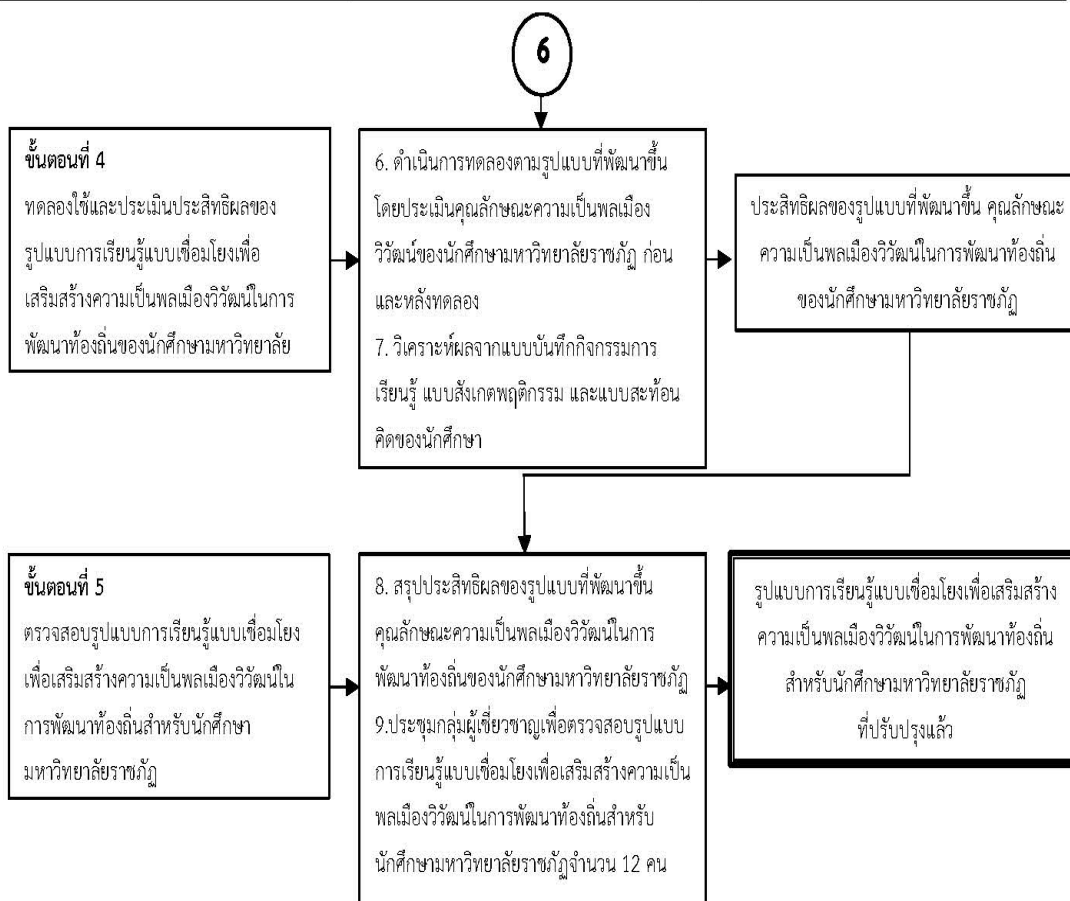


ขั้นตอนการวิจัย



ขั้นตอนการวิจัย (ต่อ)

ปัจจัยนำเข้า	กระบวนการ	ผลลัพธ์
--------------	-----------	---------



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาวิจัย เรื่อง รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมือง
วิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้
เสนอตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์

ตอนที่ 2 สภาพปัจจุบัน และปัญหาการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษาในสถาบัน
อุดมศึกษา

ตอนที่ 3 ผลการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัย
ราชภัฏ

ตอนที่ 4 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์
ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

ตอนที่ 5 ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมือง
วิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์

1.1 ข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพลเมืองวิวัฒน์ เพื่อกำหนดเป็น
คุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ จากทฤษฎี หลักการ และแนวคิดทั้งหมดผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์ จึง
ได้คุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ในมิติ คือ ความรู้ ทักษะ ทัศนคติ โดยมีรายละเอียดดังตาราง 4-1

ตาราง 4-1 ผลการสังเคราะห์มิติคุณลักษณะพลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับเป็นกรอบในการสร้างเครื่องมือวิจัย

มิติ	มิตีย่อย	ลำดับเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง													คำอธิบาย
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
ความรู้ (Knowledge)	1. การรู้สารสนเทศ (Information Literacy)	✓	✓	✓			✓						✓		<ul style="list-style-type: none">• สามารถระบุความต้องการของตนเองได้• การรู้วิธีการที่จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการ• สามารถประเมินและใช้สารสนเทศที่ค้นหาได้
	2. การรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT literacy)		✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓		<ul style="list-style-type: none">• สามารถใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการจัดการการประเมินผล และการสื่อสารข้อมูลได้• สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเข้าถึงการได้อย่างถูกต้อง ครบวงจร รวมถึงการประเมินผล และสร้างสรรค์สารสนเทศได้
	3. การรู้สังคม (Social literacy)	✓	✓		✓			✓			✓	✓		✓	<ul style="list-style-type: none">• มีความรู้ความเข้าใจภายในสังคม• มีความรู้สำหรับการทำงานภายในสังคม เพื่อรวบรวมความรู้ การเจรจา การประสานความขัดแย้งในการทำงานร่วมกันและร่วมแก้ปัญหา• การพัฒนาความสัมพันธ์ในชุมชนให้กระชับแน่นแฟ้น

ตาราง 4-1 ผลการสังเคราะห์มีคุณลักษณะพลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับเป็นกรอบในการสร้างเครื่องมือวิจัย (ต่อ)

มิติ	มิตีย่อย	ลำดับเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง													คำอธิบาย
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
ทักษะ (Skill)	1. การเข้าถึงสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (Access)						✓	✓	✓	✓			✓		<ul style="list-style-type: none">การเข้าถึงสารสนเทศได้ทันเวลาการเข้าถึงสารสนเทศได้ตรงกับความต้องการ
	2. การประเมินสารสนเทศ (Evaluate)						✓	✓	✓	✓			✓		<ul style="list-style-type: none">ความสามารถในการตัดสินใจของสารสนเทศความสามารถในการแยกแยะสารสนเทศ
	3. การสร้างสรรค์บูรณาการ (Create and Integrate)							✓	✓	✓	✓		✓		<ul style="list-style-type: none">สามารถใช้สารสนเทศจัดการหรือแก้ปัญหาที่เผชิญได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ความสามารถในการแก้ปัญหา นำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้น และเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม
ทัศนคติ (Attitude)	1. จัดลำดับด้านสังคม (Social Awareness)	✓													<ul style="list-style-type: none">ตระหนักรู้ คำนึงถึงส่วนรวมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และเครือข่ายสังคมออนไลน์ตระหนักถึงปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้นกับสังคมจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และเครือข่ายสังคมออนไลน์มีความพยายามในการเข้าไปร่วมแก้ปัญหาและพัฒนาท้องถิ่น โดยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตาราง 4-1 ผลการสังเคราะห์มีคุณลักษณะพลเมือ่งวิวัฒนาการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับเป็นกรอบในการสร้างเครื่องมือวิจัย (ต่อ)

มิติ	มิตีย่อย	ลำดับเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง												คำอธิบาย
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
	2. การเคารพสังคม (Social Respect)				✓					✓		✓		<ul style="list-style-type: none">การเคารพสิทธิผู้อื่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และเครือข่ายสังคมออนไลน์การเคารพความแตกต่างของผู้อื่น เมื่อใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และเครือข่ายสังคมออนไลน์การเคารพความเสมอภาคในสังคม เมื่อใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และเครือข่ายสังคมออนไลน์การเคารพการศึกษาของสังคม เมื่อใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และเครือข่ายสังคมออนไลน์
	3. ความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility)				✓					✓		✓		<ul style="list-style-type: none">มีความรับผิดชอบต่อตนเอง และดูแลความปลอดภัยของตนเองได้ เมื่อใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และเครือข่ายสังคมออนไลน์มีความรับผิดชอบต่อสังคม โดยมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และเครือข่ายสังคมออนไลน์

หมายเหตุ: แปลความหมายของลำดับเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 1 Eshet-Alkali, 2004
- 2 Bawden, 2008
- 3 Van Deursen and Van Dijk, 2009
- 4 Calvani, Fini, and Ranieri, 2009
- 5 Cartelli, 2010
- 6 Karpati, 2011
- 7 MediaSmart, 2012
- 8 สุกานดา จงเสริมตระกูล, 2556
- 9 Piatip Phuapan, Chantana Viriyavejakul, and Paitoon Pimdee, 2016
- 10 แหวตา เตชาทวีวรรณ และ อัจศรา ประเสริฐสิน, 2559
- 11 ปริญญ์ เทวานฤมิตรกุล, 2559
- 12 วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561
- 13 Davison, Jon and Arthur, James, 2003

จากผลการวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า คุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ ประกอบด้วย 3 มิติหลัก 9 มิตีย่อย ดังตาราง 4-2

ตาราง 4-2 ผลการสังเคราะห์มิติคุณลักษณะพลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น

มิติหลัก	มิตีย่อย
มิติความรู้)Knowledge(<ul style="list-style-type: none"> • การรู้สารสนเทศ)Information literacy(• การรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร) ICT literacy(• การรู้สังคม) Social literacy(
มิติทักษะ)Skills(<ul style="list-style-type: none"> • การเข้าถึงสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล) Access(• การประเมินสารสนเทศ) Evaluate(• การสร้างสรรค์บูรณาการ) Create and Integrate(
มิติทัศนคติ)Attitude(<ul style="list-style-type: none"> • จิตสำนึกด้านสังคม) Social Awareness(• การเคารพและมีส่วนร่วมกับสังคม) Social Respect(• ความรับผิดชอบต่อสังคม) Social Responsibility(

มิติที่ 1 มิติความรู้ (Knowledge) ประกอบด้วยมิตีย่อยดังนี้

(1) การรู้สารสนเทศ (Information literacy) – สามารถระบุความต้องการของตนเองได้ การรู้วิธีการที่จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการ และสามารถประเมินและใช้สารสนเทศที่ค้นหามาได้

(2) การรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT literacy) – สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการจัดการ การประเมินผล และการสื่อสารข้อมูลได้ การรู้จักใช้เทคโนโลยี เพื่อการสืบค้น ค้นหา และประเมินสารสนเทศ จนสามารถถ่ายทอด สื่อความ หรือสื่อสารกับผู้อื่นอย่างเหมาะสมเพื่อช่วยในการแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่น

(3) การรู้สังคม (Social literacy) – การพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคม การมีส่วนร่วมในชุมชน การพัฒนาความสัมพันธ์ในชุมชนให้กระชับแน่นแฟ้น มีความรู้ความเข้าใจภายในสังคม การเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมของสังคม และการเคารพผู้อื่น จากการสร้างจิตสำนึกที่ดีที่มาจากจิตอาสาและการเคารพตนเอง

มิติที่ 2 มิติดทักษะ (Skills) ประกอบด้วยมิตีย่อยดังนี้

(1) การเข้าถึงสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (Access) – การเข้าถึงสารสนเทศได้ทันเวลา และตรงกับความต้องการ

(2) การประเมินสารสนเทศ (Evaluate) – สามารถประเมินผลสารสนเทศได้อย่างมีเหตุและผล มีความถูกต้อง

(3) การสร้างสรรค์บูรณาการ (Create and Integrate) – สามารถใช้สารสนเทศจัดการหรือแก้ปัญหาที่เผชิญได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ สามารถประยุกต์ความเข้าใจพื้นฐานในด้านจริยธรรม/กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงและนำไปใช้ได้

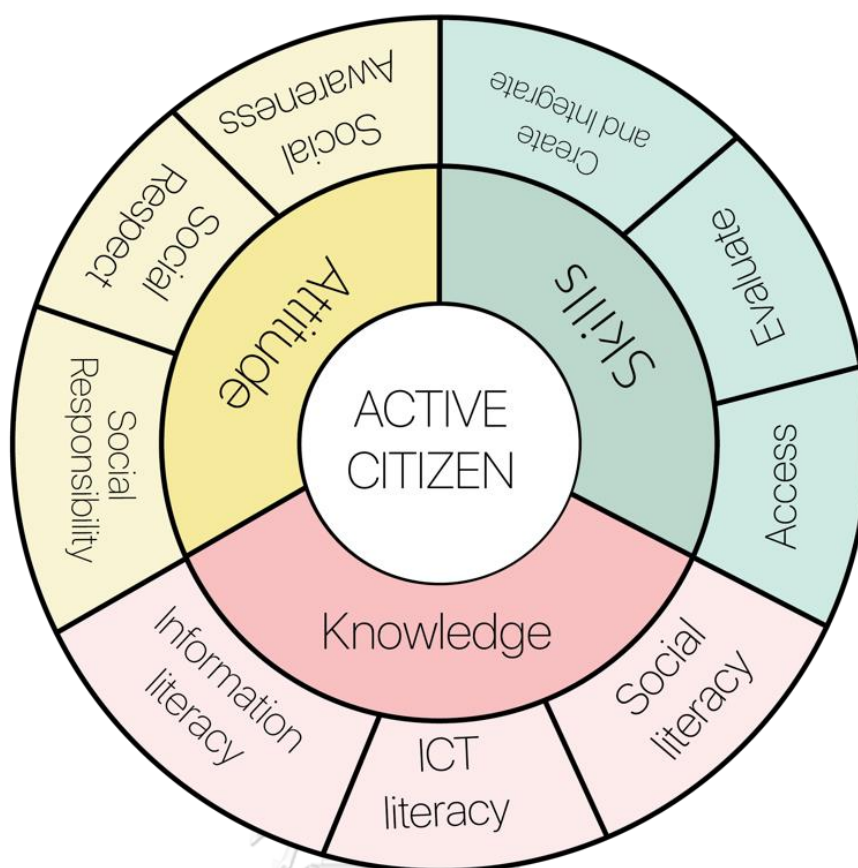
มิติที่ 3 มิติด้านทัศนคติ (Attitude) ประกอบด้วยมิตีย่อยดังนี้

(1) จิตสำนึกด้านสังคม (Social Awareness) – การตระหนักรู้ คำนึงถึงส่วนรวมร่วมกัน ตระหนักถึงปัญหา และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับสังคม ความพยายามในการแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่น

(2) การเคารพและมีส่วนร่วมกับสังคม (Social Respect) - เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น การมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาในชุมชน หรือเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนในชุมชน

(3) ความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility) – พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเองต่อส่วนรวม ด้วยการปฏิบัติหน้าที่ของตนในฐานะสมาชิกที่ดีของสังคม

ทั้งนี้คุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ จากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปองค์ประกอบสำคัญได้ดังแผนภาพ 4-1



แผนภาพ 4-1 องค์ประกอบคุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น

1.2 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เพื่อพัฒนานักศึกษาให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง โดยสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ 1) ผู้บริหารมหาวิทยาลัยด้านการบริหารงานวิชาการและด้านการพัฒนานักศึกษาจำนวน 10 คน และ 2) อาจารย์ที่มีประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญด้านการพัฒนานักศึกษา ด้านการมีส่วนร่วมกับชุมชนและการสร้างความรับผิดชอบต่อสังคม 3 คน ด้านการรู้ดิจิทัล 3 คน และด้านพลเมืองวิวัฒน์ 3 คน จำนวน 9 คน ในการศึกษาการพัฒนานักศึกษา และกระบวนการจัดการเรียนรู้ ในการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ สำหรับเป็นแนวทางในการกำหนดกิจกรรมของร่างรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ สามารถสรุปผลได้ดังตาราง 4-3

ตาราง 4-3 ผลการสัมภาษณ์เพื่อพัฒนานักศึกษาให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบเชื่อมโยง

ประเด็นคำถาม	รายการสัมภาษณ์	ผู้บริหาร)n=10(อาจารย์)n=9(
		ความถี่	ความถี่
1 .แนวทางการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยสำหรับการพัฒนานักศึกษาในยุคดิจิทัลให้มีความรับผิดชอบต่อสังคม	<ul style="list-style-type: none"> • รายวิชาในหมวดศึกษาทั่วไป • วิชาพลเมืองโลก • วิชาพลเมืองดิจิทัล • วิชาการรู้ดิจิทัล 	10 7 - -	9 6 7 2
2 .การจัดกระบวนการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีคุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์	<ul style="list-style-type: none"> • Active learning • Problem-based learning • Project-based learning • Service learning • การเรียนการสอนเน้นการปฏิบัติ Learning by doing • กิจกรรมการเรียนการสอนเสริมแรง 	5 4 2 - - -	5 4 1 4 1 1
3 ความพร้อมของนักศึกษาในการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ปัญหาหรืออุปสรรคของการพัฒนาสู่การเป็นพลเมืองวิวัฒน์	<ul style="list-style-type: none"> • ความพร้อมด้านการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักศึกษา • ความพร้อมด้านการพัฒนาจิตสำนึกของความรับผิดชอบต่อนักศึกษาที่มีต่อตนเอง ต่อครอบครัว และต่อสังคม • ปัญหานักศึกษายังขาดความตระหนักรู้ • ปัญหาด้านสภาพแวดล้อม เช่น พื้นฐานครอบครัว พื้นฐานความรู้ของนักศึกษา ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ • ปัญหาหรืออุปสรรคด้านผู้สอนที่ขาดกลยุทธ์การจัดการเรียนสอนที่ส่งเสริมให้นักศึกษามีความเป็นพลเมือง 	10 10 9 1 9	9 9 7 - 5

ตาราง 4-3 ผลการสัมภาษณ์เพื่อพัฒนานักศึกษาให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์โดยการใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบเชื่อมโยง (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	รายการสัมภาษณ์	ผู้บริหาร)n=10(อาจารย์)n=9(
		ความถี่	ความถี่
4คุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ .			
4.1 ความรู้	<ul style="list-style-type: none">• ความรู้ด้านดิจิทัล• ความรู้ด้านคอมพิวเตอร์• ความรู้ด้านเทคโนโลยี• ความรู้ด้านสารสนเทศ	5 3 3 -	5 1 1 4
4.2 ทักษะ	<ul style="list-style-type: none">• การคิดเชิงวิพากษ์• การเป็นผู้นำ• ความกล้าแสดงออก• ทักษะของความร่วมมือ	4 3 3 -	6 - - 5
4.3 ทศนคติ	<ul style="list-style-type: none">• ความรับผิดชอบต่อสังคม• การมีส่วนร่วมในชุมชน• การเห็นอกเห็นใจ• การเอาใจใส่ผู้อื่น	6 6 - -	- - 6 6
5กิจกรรมเสริมสร้างพลเมือง . ดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none">• กิจกรรมส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้ร่วมกับชุมชน โดยนำชุมชนเป็นฐานของการเรียนรู้• กิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวิพากษ์ เช่น การจัดการเรียนการสอนที่ไม่เน้นการจดจำ• กิจกรรมที่ส่งเสริมการบ่มเพาะ เช่น โครงการงาน , Start Up• กิจกรรมนอกห้องเรียน• กิจกรรมการเรียนรู้เชิงบริการ	8 1 1 - -	8 - - 1 1

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการพัฒนานักศึกษาให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์โดยการใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบเชื่อมโยง ของผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นผู้บริหารมหาวิทยาลัย และกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์วิวัฒน์ของอาจารย์ สามารถสรุปผลได้ดังต่อไปนี้

1) แนวทางการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยสำหรับการพัฒนานักศึกษาในยุคดิจิทัลให้มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการสอบถามความคิดเห็นว่าควรจัดการเรียนการสอนในลักษณะในรูปแบบของรายวิชา หลักสูตร หรือกิจกรรมเสริมหลักสูตร ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่าควรจัดการเรียนการสอนเป็นรายวิชา โดยอยู่ในหมวดของรายวิชาศึกษาทั่วไป

ยกตัวอย่างรายวิชาเช่น วิชาพลเมือง ในการจัดการเรียนการสอนที่พัฒนานักศึกษาให้มีความพลเมือง จนการไปสู่พลเมืองโลก ผลลัพธ์ของการเรียนรู้ที่สามารถทำให้นักศึกษาเกิดความตระหนักถึงการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ประกอบไปด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักศึกษาได้รับความรู้ ทักษะทางด้านดิจิทัล และส่งเสริมให้เกิดความรับผิดชอบต่อสังคม หรือวิชาทักษะการรู้ดิจิทัล (Digital literacy skills) หรือวิชาพลเมืองดิจิทัล ที่นักศึกษาทุกคนต้องได้เรียน เน้นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดความรับผิดชอบต่อสังคม

นอกเหนือจากนั้นมหาวิทยาลัยยังมีการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยการทำโครงการ เน้นให้นักศึกษาเกิดการรู้สารสนเทศ (Information literacy) เกิดการตระหนักรู้ และก่อให้เกิดความรับผิดชอบต่อสังคม สำหรับนักศึกษายุคดิจิทัล

2) การจัดกระบวนการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีคุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่าควรจัดกระบวนการเรียนการสอนตามแนวคิดของการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ประกอบกับวิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning)

หรือจากการจัดการเรียนการสอนให้กับนักศึกษาในลักษณะมอบหมายงาน หรือโครงการ (Project-based learning) (ผู้บริหาร 2, อาจารย์ 1) เนื่องจากวิธีการเรียนการสอนลักษณะนี้จะส่งผลให้นักศึกษามีความรับผิดชอบ เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งในที่สุดนักศึกษาจะเกิดความตระหนักรู้

สำหรับอาจารย์ผู้สอนมีความคิดเห็นว่าการส่งเสริมนักศึกษาให้มีคุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ยังสามารถใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนอื่นๆ ได้อีก เช่นการเรียนรู้เชิงบริการ (Service learning) และวิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) การเรียนที่เน้นการปฏิบัติ Learning by doing และกิจกรรมการเรียนการสอนที่เป็นการเสริมแรงนักศึกษา ทั้งนี้ต้องมีการเตรียมความพร้อมของทั้งอาจารย์ และนักศึกษา ในการเข้าสู่กระบวนการเรียนการสอน มีอาจารย์ที่เอาใจใส่ในนักศึกษา มุ่งหวังผลลัพธ์ที่จะเกิดกับตัวนักศึกษาในการสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง เคารพตนเอง

3) ความพร้อมของนักศึกษาในการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ผู้ให้ข้อมูลล้วนเห็นตรงกันว่า นักศึกษามีความพร้อมของการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ทั้งในด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล และความพร้อมด้านจิตสำนึกของความรับผิดชอบต่อสังคมที่มีต่อตนเอง ต่อครอบครัว และต่อสังคม

มุมมองด้านปัญหาและอุปสรรคของการพัฒนาสู่การเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ประกอบด้วย ผู้สอนหรืออาจารย์ยังขาดกลยุทธ์การจัดการเรียนสอนที่ส่งเสริมให้นักศึกษามีความเป็นพลเมือง (ผู้บริหาร 9, อาจารย์ 5) และนักศึกษาขาดความตระหนักรู้ (ผู้บริหาร 9, อาจารย์ 7)

4) คุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ ทั้ง 3 มิติ ประกอบด้วยคุณลักษณะดังนี้

4.1 มิติความรู้ ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่า คุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ใน มิติความรู้คือ ความรู้ด้านดิจิทัล นอกจากนั้นได้แก่ความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ (ผู้บริหาร 3, อาจารย์ 1) และความรู้ด้านเทคโนโลยี ผู้บริหาร 1, อาจารย์ 1)

4.2 มิติทักษะ ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่า คุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ใน มิติทักษะที่จำเป็นหรือทักษะที่พึงประสงค์อันดับแรกคือทักษะด้านการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking) รองลงมาคือทักษะของความร่วมมือ การเป็นผู้นำ และความกล้าแสดงออก

4.3 มิติทัศนคติ คุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติในมุมมองของผู้บริหารควรประกอบด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชน (Community engagement) ส่วนมุมมองของอาจารย์ควรประกอบด้วย ความเห็นอกเห็นใจ (Digital empathy) การเอาใจใส่ผู้อื่น (Awareness)

5) กิจกรรมเสริมสร้างนักศึกษาให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์ทั้งมิติความรู้ ทักษะ และทัศนคติ ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่า กิจกรรมที่จะสามารถเสริมสร้างการเป็นพลเมืองวิวัฒน์นั้นควรเป็น กิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้กับชุมชน โดยนำชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน และปัญหาการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา

จากการศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา เก็บข้อมูลจากอาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏทั่วประเทศ 38 แห่ง ใน 6 กลุ่มได้แก่ กลุ่มภาคเหนือ กลุ่มภาคใต้ กลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ กลุ่มภาคตะวันตก กลุ่มภาคกลาง และกลุ่มกรุงเทพมหานคร โดยเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ต้องการมีทั้งหมด 380 ชุด ได้รับกลับคืนมาจำนวน 380 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอตามลำดับดังนี้

1.1 ข้อมูลพื้นฐาน จากการวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากการวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งประกอบด้วย เพศ อายุ ตำแหน่งทางวิชาการ ประสบการณ์สอน คณะ และกลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏ ได้ผลดังตาราง 4-4

ตาราง 4-4 จำนวนและร้อยละข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

			(n=380)
ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง			
เพศ			
ชาย	150	39.47	
หญิง	230	60.53	
รวม	380	100.00	
อายุ			
น้อยกว่า ปี 30	52	13.68	
ปี 40-30	172	45.26	
ปี 50-41	123	32.37	
ปีขึ้นไป 51	33	8.68	
รวม	380	100.00	
ตำแหน่งทางวิชาการ			
อาจารย์	259	68.16	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์	100	26.32	
รองศาสตราจารย์	17	4.47	
ศาสตราจารย์	4	1.05	
รวม	380	100.00	

ตาราง 4-4 จำนวนและร้อยละข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม (ต่อ)

(n=380)

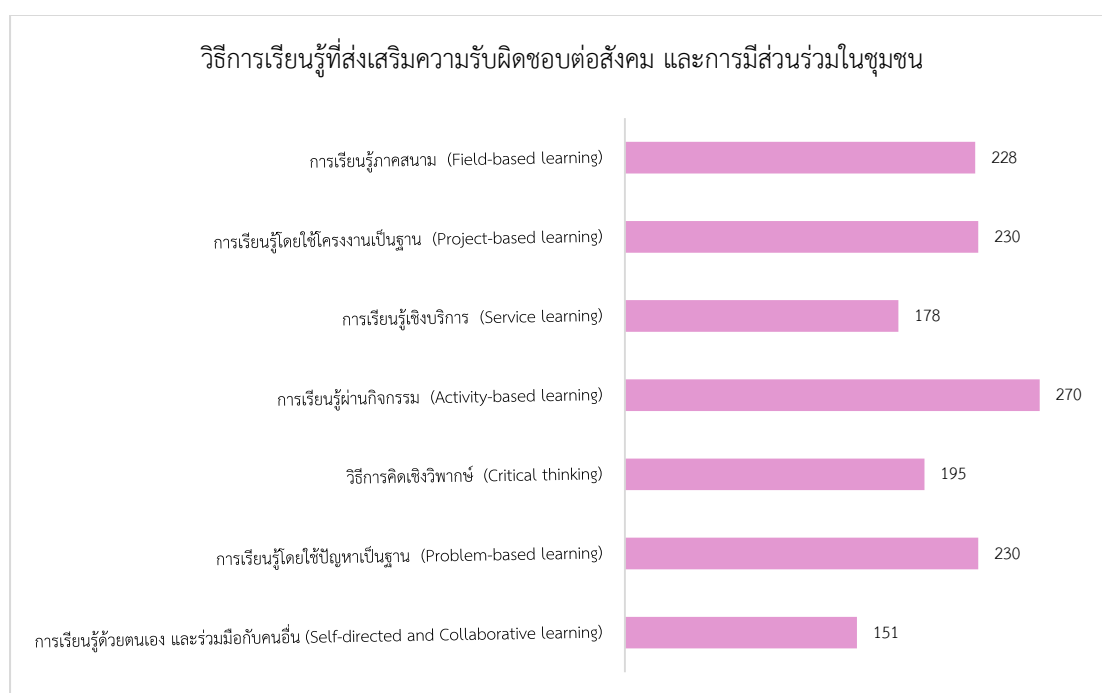
ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
ประสบการณ์สอน		
ตั้งแต่เริ่มปฏิบัติงาน ถึง 5 ปี	55	14.47
มากกว่า 5 ปีขึ้นไป ถึง 10 ปี	160	42.11
มากกว่า 10 ปีขึ้นไป ถึง 15 ปี	80	21.05
มากกว่า 15 ปี	85	22.37
รวม	380	100.00
คณะ		
คณะเกษตรศาสตร์	7	1.84
คณะครุศาสตร์	68	17.89
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม	38	10.00
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	112	29.47
คณะวิทยาการจัดการ	36	9.47
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	98	25.79
อื่นๆ	21	5.53
รวม	380	100.00
กลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏ		
กลุ่มภาคเหนือ	80	21.05
กลุ่มภาคใต้	50	13.16
กลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	110	28.94
กลุ่มภาคตะวันตก	40	10.53
กลุ่มภาคกลาง	50	13.16
กลุ่มกรุงเทพมหานคร	50	13.16
รวม	380	100.00
แนวคิดกระบวนการเรียนรู้		
มี	342	90.00
ไม่มี	38	10.00
รวม	380	100.00

จากตาราง 4-4 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิง ร้อยละ 60.53 เป็นเพศชาย ร้อยละ 39.47 มีอายุระหว่าง 30-40 ปี มากที่สุด รองลงมาคืออายุระหว่าง 41-50 ปี และอายุ 51 ปีขึ้นไป น้อยที่สุด โดยตำแหน่งทางวิชาการเป็นอาจารย์ มากที่สุด รองลงมาผู้ช่วยศาสตราจารย์ และศาสตราจารย์ น้อยที่สุด สำหรับด้านประสบการณ์สอนนั้น ผู้ตอบแบบสอบถามมีประสบการณ์การสอนมากกว่า 5 ปีขึ้นไป ถึง 10 ปี มากที่สุด รองลงมาประสบการณ์สอนมากกว่า 15 ปี และมีประสบการณ์สอนไม่ถึง 5 ปี น้อยที่สุด โดยสังกัดคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มากที่สุด รองลงมา คือ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และคณะเกษตรศาสตร์ น้อยที่สุด ผู้ตอบแบบสอบถามสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มากที่สุด รองลงมาคือ มหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคเหนือ และมหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันตก น้อยที่สุด และผู้ตอบแบบสอบถามมีรายวิชาที่มีแนวคิดของการพัฒนานักศึกษาให้มีความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชน ร้อยละ 90.00 ซึ่งมากกว่า รายวิชาที่ไม่มีแนวคิดของการพัฒนานักศึกษาให้มีความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชน ร้อยละ 10.00



1.2 กระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชนให้กับนักศึกษา

จากการวิเคราะห์กระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชนให้กับนักศึกษา ที่ประกอบด้วยแนวคิด วิธีการเรียนรู้ ความรู้หรือกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ และคุณลักษณะของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ได้ผลดังนี้



หมายเหตุ ผู้ตอบแบบสอบถาม 1 คน สามารถตอบได้มากกว่า 1 วิธีการเรียนรู้

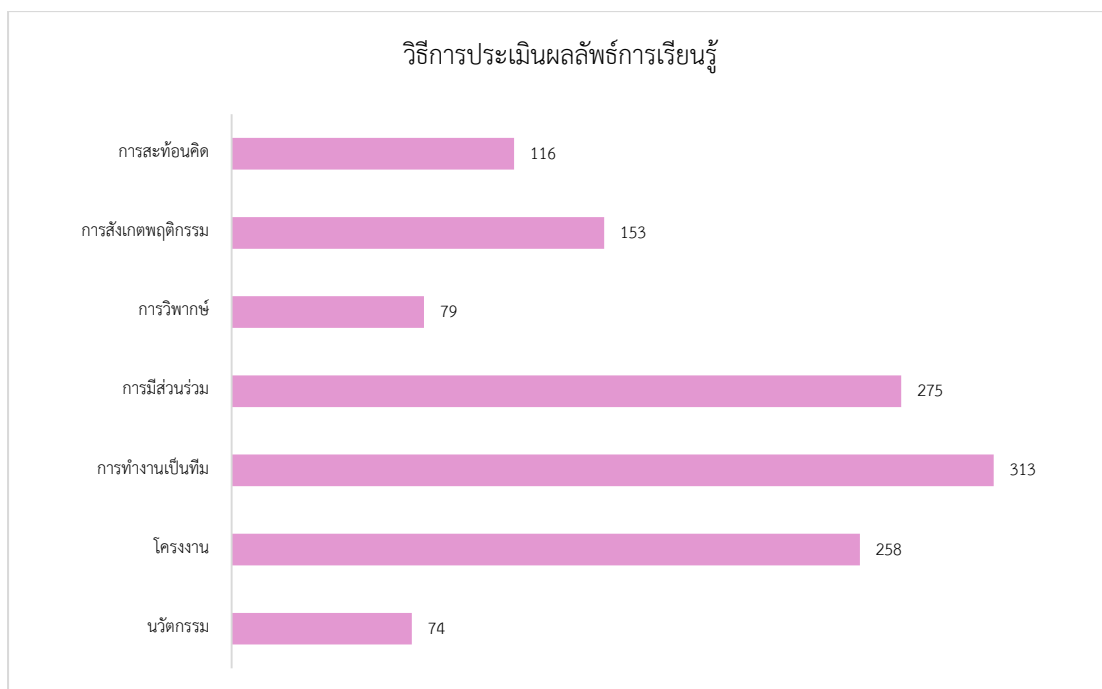
แผนภาพ 4-2 วิธีการเรียนรู้ที่สร้างหรือส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชน

จากแผนภาพ 4-2 พบว่า วิธีการเรียนรู้ ที่ใช้ในกระบวนการเรียนการสอนเพื่อเป็นการสร้าง หรือส่งเสริมให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อสังคม รวมถึงการเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชนนั้นมากที่สุดคือ การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based learning) รองลงมาคือ การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) และการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) และน้อยที่สุดคือ การเรียนรู้ด้วยตนเอง และร่วมมือกับคนอื่น (Self-directed and Collaborative learning)



หมายเหตุ ผู้ตอบแบบสอบถาม 1 คนสามารถตอบได้มากกว่า 1 ความรู้ หรือกิจกรรมการเรียนรู้
 แผนภาพ 4-3 ความรู้หรือกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อสังคม
 และการมีส่วนร่วมในชุมชน

จากแผนภาพ 4-3 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามได้สอดแทรกความรู้ หรือกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อสังคมและมีส่วนร่วมในชุมชนให้กับนักศึกษา โดยสอดแทรกความรู้ หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเรื่อง มารยาทในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มากที่สุด รองลงมาคือสอดแทรกความรู้ หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้การทำความรู้ไปร่วมพัฒนาท้องถิ่น และความปลอดภัย ลิขสิทธิ์ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ นั้นน้อยที่สุด



หมายเหตุ ผู้ตอบแบบสอบถาม 1 คน สามารถตอบได้มากกว่า 1 วิธีการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

แผนภาพ 4-4 วิธีการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

จากแผนภาพ 4-4 พบว่า วิธีการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ที่ผู้ตอบแบบสอบถามนำมาใช้ มากที่สุดคือ การทำงานเป็นทีม รองลงมาคือ การมีส่วนร่วม และน้อยที่สุดคือ วิธีการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้จากนวัตกรรม

ตาราง 4-5 คุณลักษณะของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

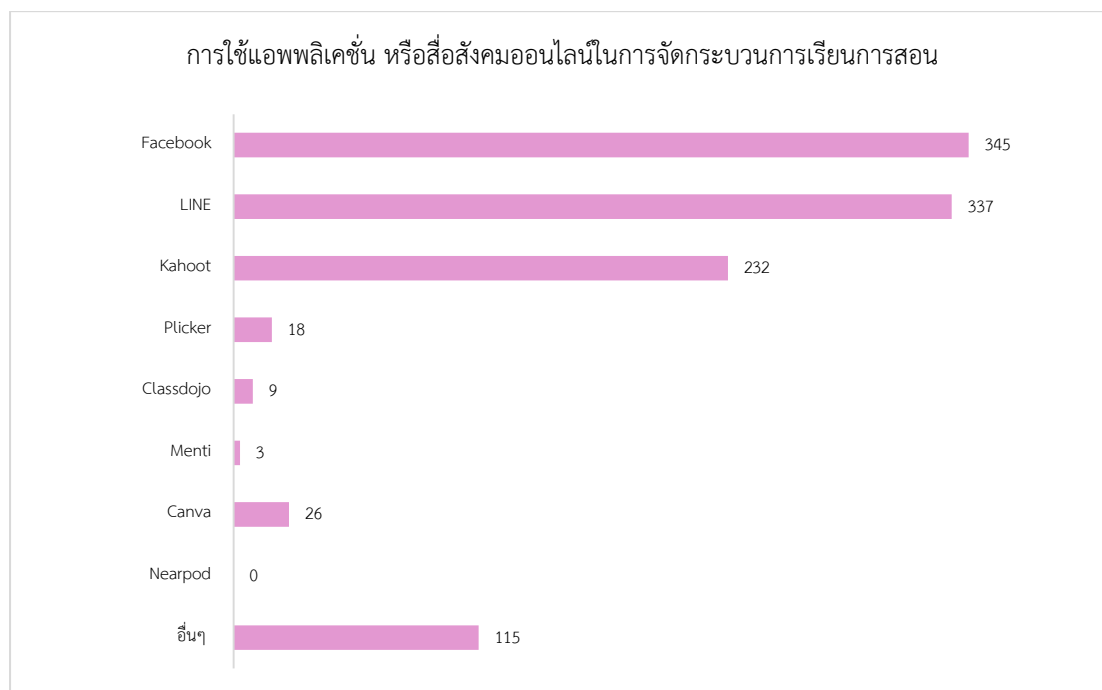
(n=380)

คุณลักษณะของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ	ลำดับ								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
• รู้สารสนเทศ	74	23	20	14	22	<u>146</u>	18	18	45
• รู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	15	65	20	19	17	33	<u>153</u>	48	10
• รู้สังคม	<u>152</u>	10	68	29	28	29	39	12	13
• เข้าถึงสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลได้	9	11	23	71	29	51	32	16	<u>138</u>
• ประเมินสารสนเทศได้	19	19	7	<u>156</u>	90	26	15	26	22
• สร้างสรรค์บูรณาการ	20	17	9	50	<u>162</u>	56	13	15	38
• มีจิตสำนึกด้านสังคม	28	24	49	15	11	19	56	<u>155</u>	23
• เคารพสังคม	11	49	<u>159</u>	17	11	13	38	66	16
• มีความรับผิดชอบต่อสังคม	52	<u>162</u>	25	9	10	7	16	24	75
• อื่นๆ	-	-	-	-	-	-	-	-	-

จากตาราง 4-5 พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏควรมีคุณลักษณะ รู้สังคม (Social literacy) เป็นอันดับแรก คุณลักษณะลำดับที่ 2 คือ มีความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility) คุณลักษณะลำดับที่ 3 คือ เคารพสังคม (Social Respect) คุณลักษณะลำดับที่ 4 คือ ประเมินสารสนเทศได้ (Evaluate) คุณลักษณะลำดับที่ 5 คือ สร้างสรรค์บูรณาการ (Create and Integrate) คุณลักษณะลำดับที่ 6 คือ รู้สารสนเทศ (Information literacy) คุณลักษณะลำดับที่ 7 คือ รู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT literacy) คุณลักษณะลำดับที่ 8 คือ มีจิตสำนึกด้านสังคม (Social Awareness) และคุณลักษณะลำดับที่ 9 คือ เข้าถึงสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลได้ (Access)

1.3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ในกระบวนการเรียนการสอน

จากการวิเคราะห์การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ในกระบวนการเรียนการสอนประกอบด้วย การใช้แอปพลิเคชัน หรือสื่อสังคมออนไลน์ ในการจัดกระบวนการเรียนการสอน และปริมาณการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน ปรากฏผลดังนี้



หมายเหตุ ผู้ตอบแบบสอบถาม 1 คน สามารถตอบได้มากกว่า 1 แอปพลิเคชัน หรือสื่อสังคมออนไลน์
 แผนภาพ 4-5 การใช้แอปพลิเคชัน หรือสื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกระบวนการเรียนการสอน

จากแผนภาพ 4-5 พบว่า แอปพลิเคชัน หรือสื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่ถูกนำไปใช้มากที่สุดคือ Facebook รองลงมาคือ LINE ต่อด้วย Kahoot และแอปพลิเคชัน หรือสื่อสังคมออนไลน์ ที่มีการนำไปใช้ในการจัดกระบวนการเรียนการสอนอื่นๆ เช่น Moodle, Google classroom, Quiz whizzers

ตาราง 4-6 ปริมาณการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน

(n=380)

ปริมาณการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน	จำนวน	ร้อยละ
ไม่มี	4	1.05
มากกว่า 20%	42	11.05
มากกว่า 40%	194	51.05
มากกว่า 60%	74	19.47
มากกว่า 80%	56	14.74
100%	10	2.63

จากตาราง 4-6 พบว่า โดยเฉลี่ยแล้วตลอดภาคการศึกษาได้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน สูงที่สุดนั้น มีการใช้โดยเฉลี่ยมากกว่า 40% ร้อยละ 51.05 รองลงมาคือ มีการใช้โดยเฉลี่ยมากกว่า 60% ร้อยละ 19.47 และมีการใช้โดยเฉลี่ยมากกว่า 80% ร้อยละ 14.74 ตามลำดับ โดยไม่มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ ร้อยละ 1.05

1.4 จากข้อเสนอแนะที่ได้จากแบบสอบถาม มีประเด็นสรุปได้ดังนี้

1) รายวิชาที่สร้างจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษา

ผู้ตอบแบบสอบถาม ได้ยกตัวอย่างของรายวิชาที่สร้างจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษา พร้อมทั้งให้รายละเอียดว่ารายวิชาดังกล่าวนั้นเป็นการเสริมสร้างจิตสำนึกในด้านใด มีรายละเอียดดังนี้

กลุ่มรายวิชาศึกษาทั่วไป เช่น วิชาพลเมืองในระบบประชาธิปไตย จริยธรรมทางสังคม สารสนเทศเพื่อการศึกษา ค้นคว้า สารสนเทศในบริบทสังคม เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อชีวิต กฎหมายในชีวิตประจำวัน วิทยาศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต เศรษฐกิจพอเพียง

สำหรับกลุ่มรายวิชาศึกษาทั่วไป ผู้สอนจะมีการสอดแทรกการใช้ชีวิตในสังคมที่ถูกต้อง ให้เคารพสิทธิ ยอมรับความคิดเห็นและมีเหตุผล การใช้สารสนเทศอย่างถูกต้องตามกฎหมาย และจริยธรรม การรู้เท่าทันในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้มีความปลอดภัยทั้งตนเองและไม่ละเมิดผู้อื่น หรือกระทบกับสังคม ส่งผลต่อการนำทักษะในรายวิชาไปสู่การปฏิบัติ มีการวางแผนร่วมกันในเชิงสร้างสรรค์ สร้างจิตสำนึกในการใช้งานเทคโนโลยีโดยไม่เบียดเบียนผู้อื่น และตนเอง ไม่ทำให้ผู้อื่นและตนเองเดือดร้อน ใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์

กลุ่มรายวิชาเฉพาะ เช่น วิชาการพัฒนาเว็บไซต์ สอนเรื่องการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ การเคารพในความคิดของผู้อื่น การเขียนเนื้อหาบนเว็บไซต์ที่ไม่กระทบต่อความรู้สึก โดยนำตัวอย่างจากสื่อออนไลน์ให้ นศ.ร่วมพิจารณา

วิชาวิชานฐานข้อมูล ยกตัวอย่างการจัดเก็บข้อมูลส่วนบุคคล การเข้าถึงข้อมูล ประเด็น digital literacy

รายวิชาการฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการโดยชุมชน เป็นการนำนักศึกษาลงพื้นที่ชุมชน พบองค์กรในชุมชนที่เกี่ยวข้อง และลงพื้นที่พบคนพิการในชุมชน โดยมุ่งเน้นการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐาน เพื่อมุ่งส่งเสริมให้นักศึกษาตระหนักถึงการทำงานเพื่อชุมชน ภายใต้หลักสิทธิความเท่าเทียมของทุกคน และตระหนักถึงความสำคัญของการมีจิตใจเพื่อช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้นักศึกษาได้รู้จักการทำงานร่วมกันระหว่างตัวนักศึกษาในฐานะว่าที่ครูกับองค์กรและคนในชุมชน

รายวิชาการสอนภาษาในฐานะภาษาต่างประเทศ สร้างจิตสำนึกในด้านความรับผิดชอบของตนเองด้านความรู้ ความสามารถที่จะนำไปใช้สอนแก่ผู้เรียน คุณธรรมจริยธรรม ความเสมอภาค ความเท่าเทียมในการปฏิบัติตัวต่อผู้เรียน การเคารพกฎเกณฑ์ของสังคมเพื่อเป็นแบบอย่างที่ดี ความมีวินัย ความซื่อสัตย์ การให้เกียรติผู้อื่น

รายวิชามลพิษทางอากาศ โดยการสร้างความตระหนักถึงผลกระทบต่อสุขภาพของตนเองและผู้อื่น เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติตัวในการลดผลกระทบของปัญหาที่จะเกิดขึ้นโดยให้เริ่มต้นจากตัวเองและคนในครอบครัวก่อน อีกทั้งยังเพื่อหาแนวทางร่วมกันในการแก้ไขปัญหาอย่างยั่งยืนต่อไป เพราะมลพิษทางอากาศเป็นปัญหาที่ทุกคนได้รับผลกระทบตลอดเวลาและหลีกเลี่ยงไม่ได้ และการแก้ไขปัญหาต้องเริ่มต้นจากจิตสำนึกของทุกคน ตลอดจนต้องได้รับความร่วมมือจากทุกภาคส่วนอย่างจริงจัง

การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ของชุมชน เกิดกระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ นำเอาหลักการแนวคิด สู่การออกแบบกิจกรรมร่วมกับชุมชน พัฒนาสื่อ เรียนรู้ สืบสานต่อยอด ภูมิปัญญาท้องถิ่น/องค์ความรู้ของชุมชน ส่งเสริมการสร้างจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อของนักศึกษาต่อชุมชน และสร้างกิจกรรมร่วมกับชุมชน

วิชาหลักการส่งเสริมการเกษตร โดยจัดกระบวนการเรียนการสอนแบบ project-based learning ให้นักศึกษาทำโครงการเป็นกลุ่มบนฐานปัญหาของเกษตรกร ซึ่งนักศึกษาได้ลงไปพูดคุยรับทราบถึงปัญหาของเกษตรกร หลังจากนั้นก็จะระดมความเห็นร่วมกันและทำโครงการขึ้นมา ซึ่งคือการช่วยทำการตลาดให้กับสินค้าของกลุ่มเกษตรกรผู้ปลูกผักอินทรีย์ สิ่งที่เกิดขึ้นคือ นักศึกษาได้เกิดการตื่นตัวในการบริโภคผักที่ปลอดภัย ลดการใช้ถุงพลาสติกในการบรรจุหีบห่อ พร้อมทั้งนำความรู้และแนวคิดกลับไปใช้ที่บ้าน จากที่แรกที่คิดว่าจะกลับไปทำงานที่บ้าน โดยนักศึกษาบางคน

กล่าวว่าจบไปจะไปพัฒนาพื้นที่ของตนเองและฝึกปilotสารเช่นกัน รู้สึกรักถิ่นบ้านเกิดขึ้นมา อยากจะทำแปลงปลูกผักสวยๆ โดยขายที่หน้าแปลงของตนเองเลย ส่วนคนในชุมชน ก็เกิดการตื่นตัวมากขึ้น หลังจากได้เห็นนักศึกษาลงไปทำงานกับกลุ่มเกษตรกรในพื้นที่ หลายคนเข้ามาร่วมเป็นสมาชิกในกลุ่มเพื่อผลิตผักปลอดสารเช่นกัน

2) การนำเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อสร้างจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษา

ผู้ตอบแบบสอบถาม ได้ยกตัวอย่างการนำเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อสร้างจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษา มีประเด็นของการนำไปใช้ดังนี้

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้เพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสาร การนัดหมาย การมอบหมายงาน การประเมินผล การนำเสนองาน เช่น Facebook, Line, Google classroom, Zoom, Kahoot, Canvas, Classdojo

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้ในการเรียนการสอนเชิงเนื้อหา เช่น

Facebook ยังถูกนำมาใช้เป็นกรณีศึกษาเพื่อใช้ในการเรียนการสอน เช่น การพิจารณาการโพสต์ในสังคมออนไลน์ ที่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นและสร้างความตระหนักในสังคมให้นักศึกษาร่วมวิพากษ์และหาแนวทางสรุปร่วมกัน การวิเคราะห์ fake news และผลกระทบที่ตามมา การใช้วิจารณญาณในการรับและส่งต่อข้อมูลข่าวสารที่ได้รับผ่านสื่อฯ การแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อฯ การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying)

YouTube เช่น มอบหมายให้นักศึกษาสร้างช่อง (Chanel) เป็นของตนเอง นักศึกษาสามารถลงผลงานสร้างสรรค์ มีการสอนให้ทราบถึงการรับผิดชอบต่อผลงาน ตั้งแต่กระบวนการสร้างสรรค์ เผยแพร่ ซึ่งนักศึกษาได้เรียนรู้ถึงความรับผิดชอบต่อผลงานของตนเอง หากผลงานดีก็จะเป็นที่ยอมรับ แต่หากว่าผลงานนั้นมีข้อผิดพลาดหรือสร้างความเสื่อมเสียต่อผู้อื่น นักศึกษาในฐานะของผู้สร้างสรรค์จะต้องออกมารับผิดชอบต่อสังคม เพราะฉะนั้นการสร้างสรรค์ผลงานจึงต้องใช้กระบวนการคิดที่รอบคอบก่อนการนำมาเผยแพร่ต่อสาธารณชน

Podcast สำหรับการรับรู้ข่าวสาร หรือเนื้อหา เพื่อนำมาอภิปรายร่วมกันในห้องเรียน สร้างความตระหนักในการรู้เท่าทันสื่อ ประเด็นปัญหาสังคม การรับฟังความคิดเห็นในมุมมองที่แตกต่าง

ตอนที่ 3 การประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

จากข้อมูลการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยเก็บข้อมูลจากนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏทั่วประเทศ 38 แห่ง ใน 6 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มภาคเหนือ กลุ่มภาคใต้ กลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ กลุ่มภาคตะวันตก กลุ่มภาคกลาง และกลุ่มกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ต้องการมีทั้งหมด 760 ชุด ได้รับกลับคืนมาจำนวน 760 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอตามลำดับดังนี้

1.1 ข้อมูลพื้นฐาน จากการวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากการวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งประกอบด้วย เพศ ชั้นปี กลุ่มสาขาวิชา กลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏ และอุปกรณ์ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มีหรือครอบครอง ได้ผลดังนี้

ตาราง 4-7 จำนวนและร้อยละข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

(n=760)

ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	276	36.32
หญิง	484	63.68
รวม	760	100
ชั้นปี		
ชั้นปีที่ 1	213	28.03
ชั้นปีที่ 2	99	13.03
ชั้นปีที่ 3	274	36.05
ชั้นปีที่ 4	174	22.89
รวม	760	100
กลุ่มสาขาวิชา		
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	304	40.00
วิทยาศาสตร์สุขภาพ	228	30.00
วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี	228	30.00
รวม	760	100

ตาราง 4-7 จำนวนและร้อยละข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม (ต่อ)

(n=760)

ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
กลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏ		
กลุ่มภาคเหนือ	160	21.05
กลุ่มภาคใต้	100	13.16
กลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	220	28.94
กลุ่มภาคตะวันตก	80	10.53
กลุ่มภาคกลาง	100	13.16
กลุ่มกรุงเทพมหานคร	100	13.16
รวม	760	100

จากตาราง 4-7 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิง ร้อยละ 63.68 เป็นเพศชาย ร้อยละ 36.32 เป็นนักศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 3 มากที่สุด ร้อยละ 36.05 รองลงมาเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน ร้อยละ 28.03 และน้อยที่สุด คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 ร้อยละ 13.03 โดยสังกัดกลุ่มสาขาวิชาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มากที่สุด ร้อยละ 40.00 รองลงมา คือ กลุ่มสาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพ และวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี ร้อยละ 30.00 และสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มากที่สุด ร้อยละ 28.94 รองลงมาคือ มหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคเหนือ ร้อยละ 21.05 และมหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันตก น้อยที่สุด ร้อยละ 10.53

ตาราง 4-8 อุปกรณ์ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มีหรือครอบครอง

(n=760)

อุปกรณ์ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มี/ครอบครอง	จำนวน	ร้อยละ
เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ	146	10.20
โน้ตบุ๊ก	467	32.61
สมาร์ทโฟน	713	49.79
แท็บเล็ต	106	7.40
อื่นๆ	0	0.00
รวม	1,432	100

จากตาราง 4-8 อุปกรณ์ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มีหรือครอบครองผู้ตอบแบบสอบถาม โดยข้อความนี้ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีสมาร์ทโฟน มากที่สุด ร้อยละ 49.79 รองลงมา คือ โน้ตบุ๊ก ร้อยละ 32.61 และอุปกรณ์ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มีหรือครอบครอง น้อยที่สุดคือ แท็บเล็ต ร้อยละ 7.40

1.2 แบบทดสอบการเป็นพลเมืองวิวัฒน์

การทดสอบการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ พิจารณาจากมิติความรู้ มิติทักษะ และมิติทัศนคติ ได้ผลดังตารางดังนี้

ตาราง 4-9 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้

(n=760)

พลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1) เมื่อท่านได้รับมอบหมายให้ทำรายงาน ท่านทราบว่าจะใช้คำสำคัญใดในการค้นหาข้อมูล ทราบกลยุทธ์ค้นหาข้อมูล และรู้จักแหล่งข้อมูลที่ดี	4.29	0.61	มาก
2) ท่านสามารถตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์ และการเปรียบเทียบข้อมูลบนเว็บไซต์ต่างๆ ได้	4.14	0.66	มาก
3) ท่านสามารถจัดการกับข้อมูลที่ค้นหาได้ เช่น Dropbox, GoogleDrive ในการจัดเก็บและแบ่งปันข้อมูล	4.26	0.74	มาก
4) ท่านอ้างอิงแหล่งข้อมูลในการทำรายงาน หรือการทำวิจัย อย่างถูกต้องและสม่ำเสมอ	4.13	0.73	มาก
5) เมื่อท่านค้นพบข้อมูลที่ต้องการแล้ว ท่านมีความเข้าใจในเนื้อหาของข้อมูลนั้นๆ ว่าถูกสร้างขึ้นด้วยวิธีการใดและเพื่อวัตถุประสงค์อะไร	4.15	0.70	มาก
6) ท่านสามารถแยกแยะข้อมูลได้ว่า สิ่งใดคือข้อเท็จจริง ความคิดเห็น อคติ โฆษณา และวาระซ่อนเร้น	4.23	0.68	มาก
7) ท่านเข้าใจแนวคิดและการทำงานพื้นฐานของเครื่องมือดิจิทัล เช่น เข้าใจคำศัพท์สำคัญของระบบคอมพิวเตอร์ ค้นเคยกับสัญลักษณ์และอินเทอร์เฟซ (Interface) ของเครื่องมือดิจิทัล	4.11	0.74	มาก
8) ท่านสามารถเลือกใช้แอปพลิเคชันที่ช่วยในการทำงานให้เกิดสัมฤทธิ์ผลสูงสุด หรือช่วยในการจัดการข้อมูลได้อย่างเหมาะสม	4.31	0.69	มาก
9) ท่านทราบ และเข้าใจปัญหาของสังคมที่เกี่ยวกับการใช้ การเผยแพร่ข้อมูลบนสังคมดิจิทัล	4.21	0.70	มาก
10) ท่านมีความรู้เพียงพอกับการจัดการปัญหาสังคมดิจิทัลดังกล่าว	4.06	0.71	มาก
11) ท่านมีความรู้ความเข้าใจในการเชื่อมโยงข้อมูล และสร้างความหมายให้กับข้อมูล ในการจัดการปัญหาสังคมดิจิทัล	4.05	0.72	มาก
12) ท่านทราบว่าหากท่านสร้างสรรค์และเผยแพร่ข้อมูลที่ถูกต้องเหมาะสม ท่านจะได้รับความไว้วางใจ การยอมรับในสังคม	4.27	0.70	มาก
รวม	4.18	0.70	มาก

จากตาราง 4-9 พบว่า นักศึกษามีความรู้ของการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.18 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ นักศึกษาสามารถเลือกใช้แอปพลิเคชันที่ช่วยในการทำงานให้เกิดสัมฤทธิ์ผลสูงสุด หรือช่วยในการจัดการข้อมูลได้อย่างเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.31 ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในการเชื่อมโยงข้อมูล และสร้างความหมายให้กับข้อมูล ในการจัดการปัญหาสังคมดิจิทัล ค่าเฉลี่ย 4.05

ตาราง 4-10 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะ

(n=760)

พลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1) ท่านสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลสำหรับค้นหาข้อมูลในการตัดสินใจได้ทันทั่วทั้งที่	4.30	0.66	มาก
2) ท่านสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลสำหรับค้นหาข้อมูลในการตัดสินใจได้ตรงกับความต้องการ	4.35	0.66	มาก
3) ท่านสามารถเลือกใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลายเพื่อเข้าถึงข้อมูลที่มีลักษณะแตกต่างกัน เช่น ยูทูบ บล็อก สไลด์แชร์ อินโฟกราฟิก ไฟล์ประเภทต่างๆ ได้ตรงตามสถานการณ์ที่ต้องการ	4.37	0.68	มาก
4) ท่านสามารถระบุค่าสำคัญ และกลยุทธ์ในการค้นหาข้อมูลให้เกิดสัมฤทธิ์ผลสูงสุด	4.16	0.70	มาก
5) ท่านสามารถบอกได้ว่าข้อมูลที่ค้นหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลนั้นมีประโยชน์ ความน่าเชื่อถือ และถูกต้อง	4.12	0.73	มาก
6) ท่านสามารถแยกแยะได้อย่างชัดเจนว่าข้อมูลที่ค้นหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลนั้นเป็นข้อคิดเห็น หรือข้อเท็จจริง	4.17	0.73	มาก
7) ท่านตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์ เปรียบเทียบข้อมูลจากหลายแหล่ง ก่อนที่จะเชื่อ และนำไปใช้เสมอ	4.19	0.72	มาก
8) ท่านสามารถประเมินได้ว่าเนื้อหาของข้อมูลที่ค้นหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลนั้นมีแนวคิดหลักคืออะไร	4.10	0.73	มาก
9) ท่านสามารถสรุปใจความสำคัญของข้อมูลที่ค้นหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลได้	4.16	0.68	มาก
10) ท่านสามารถนำข้อมูลที่ค้นหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลมาจัดระบบ เรียบเรียง รวบรวม กลั่นกรอง จัดลำดับความสัมพันธ์ และวางโครงเรื่องใหม่ได้	4.14	0.72	มาก
11) ท่านสามารถนำข้อมูลที่ค้นหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลที่ได้มานั้น ไปใช้ในการแก้ปัญหา หรือนำไปเป็นส่วนประกอบในการตัดสินใจ	4.19	0.70	มาก
12) ท่านสามารถนำข้อมูลที่ค้นหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลนั้นไปสร้างสรรค์เป็น สิ่งใหม่ ที่ช่วยในการแก้ปัญหาหรือเป็นประโยชน์แก่ส่วนรวม	4.19	0.71	มาก
รวม	4.20	0.70	มาก

จากตาราง 4-10 พบว่า นักศึกษามีทักษะของการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.20 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ นักศึกษาสามารถเลือกใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลายเพื่อเข้าถึงข้อมูลที่มีลักษณะแตกต่างกัน เช่น ยูทูบ บล็อก สไลด์แชร์ อินโฟกราฟิก ไฟล์ประเภทต่างๆ ได้ตรงตามสถานการณ์ที่ต้องการ ค่าเฉลี่ย 4.37 ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ นักศึกษาสามารถประเมินได้ว่าเนื้อหาของข้อมูลที่ค้นหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลนั้นมีแนวคิดหลักคืออะไรค่าเฉลี่ย 4.10

ตาราง 4-11 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ

(n=760)

พลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1) ท่านมักเข้าไปร่วมทำกิจกรรมเพื่อส่วนรวมอยู่เสมอ	4.13	0.77	มาก
2) ท่านมองว่ากรณีที่สังคมได้รับความเสียหาย หรือเกิดผลกระทบต่องานสังคม ไม่ว่ากรณีใดๆ ก็ตาม มีหน่วยงานที่มีหน้าที่หลักในการให้เข้าช่วยเหลืออยู่แล้ว จึงไม่ใช่เรื่องส่วนบุคคลที่จะให้ความช่วยเหลือ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา	4.00	0.91	มาก
3) ท่านมีความพยายามมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่นด้วยความเต็มใจ	4.21	0.74	มาก
4) ท่านเคยใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการมีส่วนร่วมสร้างความรู้สาธารณะ	4.11	0.82	มาก
5) ท่านเคารพถึงสิทธิส่วนบุคคล และเสรีภาพในการแสดงออกของแต่ละบุคคล	4.43	0.66	มาก
6) ท่านมักจะคำนึงถึงผลกระทบต่อบุคคลอื่นหรือสังคมเสมอในการแชร์โพสต์ภาพหรือข้อความ	4.39	0.67	มาก
7) ท่านเคารพศักดิ์ศรีในความแตกต่างและไม่เท่าเทียมกันของแต่ละบุคคล	4.49	0.64	มาก
8) ท่านรับรู้และตระหนักเรื่องความปลอดภัย ลิขสิทธิ์ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ และเครือข่ายสังคมออนไลน์	4.37	0.68	มาก
9) ท่านรับรู้สิทธิของตนเอง ตระหนักถึงความเหมาะสมในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์	4.37	0.68	มาก
10) ท่านตระหนักว่าตนเองนั้นเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ที่สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาของสังคมได้	4.30	0.69	มาก
11) ท่านเคยใช้ไอซีที (ICT) ในการค้นหาความรู้เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการเข้าใจปัญหาของสังคม	4.13	0.78	มาก
12) ท่านเคยใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างสรรค์ สร้างองค์ความรู้ หรือสร้างสรรค์นวัตกรรม ในการแก้ปัญหาของสังคม	4.14	0.78	มาก
รวม	4.26	0.74	มาก

จากตาราง 4-11 พบว่า นักศึกษามีทัศนคติของการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.26 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ นักศึกษาเคารพศักดิ์ศรีในความแตกต่างและไม่เท่าเทียมกันของแต่ละบุคคล ค่าเฉลี่ย 4.49 ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ นักศึกษามองว่ากรณีที่สังคมได้รับความเสียหาย หรือเกิดผลกระทบต่อสังคม ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ก็ตาม มีหน่วยงานที่มีหน้าที่หลักในการให้เข้าช่วยเหลืออยู่แล้ว จึงไม่ใช่เรื่องส่วนบุคคลที่จะให้ความช่วยเหลือ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา ค่าเฉลี่ย 4.00

1.3 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ใน 3 มิติคือ มิติความรู้ มิติทักษะ และมิติทัศนคติ จำแนกตามตัวแปร

1) เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้ จำแนกตามเพศ ชั้นปี และกลุ่มสาขาวิชา แสดงผลได้ดังนี้

ตาราง 4-12 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้ จำแนกตามเพศ

คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์	ชาย		หญิง	t
	\bar{X}	S.D.	\bar{X} S.D.	
มิติความรู้	50.16		50.15	0.99
	6.09		5.80	

t

(.05; df=758) = 1.96

จากตาราง 4-12 แสดงว่า นักศึกษาที่มีเพศต่างกัน ต่างมีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้ ไม่แตกต่างกัน

ตาราง 4-13 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้ จำแนกตามชั้นปี

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	3	345.73	115.25	3.34*
ภายในกลุ่ม	756	26087.25	34.50	
รวม	759	26432.988		

$$F_{(.05; df=3, 756)} = 0.01$$

จากตาราง 4-13 แสดงว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีต่างกัน ต่างมีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เพื่อให้ทราบว่านักศึกษาชั้นปีใดมีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้แตกต่างกัน จึงนำมาทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ตามวิธีของ Tukey ปรากฏผลดังตาราง 4-15

ตาราง 4-14 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้ จำแนกตามชั้นปี ที่พบความแตกต่างเป็นรายคู่

ชั้นปี		2	3	1	4
	\bar{X}	49.64	49.72	50.07	51.40
2	49.64	-	0.77	0.43	1.75*
3	49.72	-	-	0.35	1.68*
1	50.07	-	-	-	1.32
4	51.40	-	-	-	-

$$F_{(.05; df=3, 756)} = 0.01$$

จากตาราง 4-14 แสดงว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 4 มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้ แตกต่างจากนักศึกษาชั้นปีที่ 2 และชั้นปีที่ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยนักศึกษาที่ศึกษาในชั้นปี 4 มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้มากที่สุด รองลงมาคือ ชั้นปีที่ 1 ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 2

ตาราง 4-15 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้ จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	3	345.73	115.24	3.34**
ภายในกลุ่ม	756	26087.25	34.50	
รวม	759	26432.98		

$$F_{(.01; df=3, 756)} = 0.01$$

จากตาราง 4-15 แสดงว่า นักศึกษาที่อยู่สังกัดกลุ่มสาขาวิชาต่างกัน มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เพื่อให้ทราบว่านักศึกษาในกลุ่มสาขาวิชาใดมีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้ แตกต่างกัน จึงนำมาทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ตามวิธีของ Tukey ไม่พบความแตกต่างกรณีรายคู่

2) เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะ จำแนกตามเพศ ชั้นปี และกลุ่มสาขาวิชา แสดงผลดังนี้

ตาราง 4-16 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะ จำแนกตามเพศ

คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์	ชาย		หญิง		t
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
มิติทักษะ	50.19	6.63	50.54	6.37	0.48

$$t_{(.05; df=758)} = 1.96$$

จากตาราง 4-16 แสดงว่า นักศึกษาที่มีเพศต่างกัน มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะไม่แตกต่างกัน

ตาราง 4-17 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะ จำแนกตามชั้นปี

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	3	769.57	256.52	6.27*
ภายในกลุ่ม	756	30928.69	40.91	
รวม	759	31698.26		

$$F_{(.05; df=3, 756)} = 0.00$$

จากตาราง 4-17 แสดงว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีต่างกัน มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เพื่อให้ทราบว่านักศึกษาชั้นปีใดมีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะแตกต่างกัน จึงนำมาทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ตามวิธีของ Tukey ปรากฏผลดังตาราง 4-18

ตาราง 4-18 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะ จำแนกตามชั้นปี ที่พบความแตกต่างเป็นรายคู่

ชั้นปี		2	3	1	4
	\bar{X}	49.47	49.72	50.24	52.27
2	49.47	-	0.41	0.76	2.79*
3	49.72	-	-	0.35	2.37*
1	50.24	-	-	-	2.02*
4	52.27	-	-	-	-

$$F_{(.05; df=3, 756)} = 0.00$$

จากตาราง 4-18 แสดงว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 4 มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะ แตกต่างจากนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยนักศึกษาที่ศึกษาในชั้นปี 4 มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะมากที่สุด รองลงมาคือ ชั้นปีที่ 1 ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 2

ตาราง 4-19 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะจำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	2	153.13	76.57	1.83
ภายในกลุ่ม	757	31545.12	41.67	
รวม	759	31698.26		

$$F_{(.05; df=2, 757)} = 0.16$$

จากตาราง 4-19 แสดงว่า นักศึกษาที่อยู่สังกัดกลุ่มสาขาวิชาต่างกัน มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะไม่แตกต่างกัน

3) เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ จำแนกตามเพศ ชั้นปี และกลุ่มสาขาวิชา ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 4-20 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ จำแนกตามเพศ

คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์	ชาย		หญิง		t
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
มิติทัศนคติ	50.36	6.87	51.58	5.99	0.011*

$$t_{(.05; df=758)} = 1.96$$

จากตาราง 4-20 แสดงว่า นักศึกษาที่มีเพศต่างกัน มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ แตกต่างกัน โดยนักศึกษาเพศหญิงมีทัศนคติในความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ สูงกว่านักศึกษาชาย

ตาราง 4-21 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ จำแนกตามชั้นปี

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	3	338.34	112.78	2.82*
ภายในกลุ่ม	756	30143.85	39.87	
รวม	759	30482.19		

$$F_{(.05; df=3, 756)} = 0.03$$

จากตาราง 4-21 แสดงว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีต่างกัน มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เพื่อให้ทราบว่านักศึกษาชั้นปีใดมีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติแตกต่างกัน จึงนำมาทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ตามวิธีของ Tukey ปรากฏผลดังตาราง 4-22

ตาราง 4-22 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ จำแนกตามชั้นปี ที่พบความแตกต่างเป็นรายคู่

ชั้นปี	\bar{X}	3	2	1	4
		50.71	50.77	50.98	52.40
3	50.71	-	0.06	0.27	1.69*
2	50.77	-	-	0.21	1.63
1	50.98	-	-	-	1.42
4	52.40	-	-	-	-

$$F_{(.05; df=3, 756)} = 0.03$$

จากตาราง 4-22 แสดงว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 4 มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ แตกต่างจากนักศึกษาชั้นปีที่ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยนักศึกษาที่ศึกษาในชั้นปี 4 มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติมากที่สุด รองลงมาคือ ชั้นปีที่ 1 ชั้นปีที่ 2 และชั้นปีที่ 3

ตาราง 4-23 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	2	338.43	169.21	4.25*
ภายในกลุ่ม	757	30143.76	39.82	
รวม	759	30482.19		

$$F_{(.05; df=2, 757)} = 0.01$$

จากตาราง 4-23 แสดงว่า นักศึกษาที่อยู่สังกัดกลุ่มสาขาวิชาต่างกัน มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เพื่อให้ทราบว่านักศึกษากลุ่มสาขาวิชาใดมีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ แตกต่างกัน จึงนำมาทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ตามวิธีของ Tukey ปรากฏผลดังตาราง 4-24

ตาราง 4-24 เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชาที่พบความแตกต่างเป็นรายคู่

กลุ่มสาขาวิชา	วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี	มนุษยศาสตร์ฯ	วิทยาศาสตร์สุขภาพ
\bar{X}	50.38	50.93	52.04
วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี	50.38	-	0.54
มนุษยศาสตร์ฯ	50.93	-	1.11
วิทยาศาสตร์สุขภาพ	52.04	-	-

$$F_{(.05; df=2, 757)} = 4.25$$

จากตาราง 4-24 แสดงว่า นักศึกษากลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ แตกต่างจากนักศึกษากลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยนักศึกษากลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติมากที่สุด รองลงมาคือ กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นผู้บริหารมหาวิทยาลัยด้านการบริหารงานวิชาการและด้านการพัฒนานักศึกษา การสัมภาษณ์อาจารย์ที่มีประสบการณ์ มีความเชี่ยวชาญด้านการพัฒนานักศึกษา ด้านการมีส่วนร่วมกับชุมชน และการสร้างความรับผิดชอบต่อสังคม แบบสอบถามสภาพปัจจุบัน และปัญหาการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา และแบบประเมินคุณลักษณะพลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ผู้วิจัยได้นำมาเปรียบเทียบกับกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ที่สังเคราะห์ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสรุปแนวคิดที่นำมาพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ได้ดังตาราง 4-25



ตาราง 4-25 ผลการเปรียบเทียบกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งวิสาหกิจพัฒนาท้องถิ่นตามแนวคิดทฤษฎีและแนวทางที่ได้จากการสัมภาษณ์และแบบสอบถาม

ขั้นตอน	การสังเคราะห์จากแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	แนวทางที่ได้จากการสัมภาษณ์	แนวทางที่ได้จากแบบสอบถาม
การเรียนรู้ท้องถิ่น	<ul style="list-style-type: none">การศึกษาเรียนรู้จากนอกห้องเรียน นำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากชุมชน มาบูรณาการกับการเรียนในห้องผู้เรียนจะได้รับข้อมูล หรือสารสนเทศที่เป็นปัญหา หรือความต้องการของชุมชนเป็นการปรับปรุงระบบการคิดจากการเรียนรู้เดิม กับสิ่งที่เรียนรู้ใหม่พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการตัดสินใจวิธีการเรียนรู้ภาคสนาม	<ul style="list-style-type: none">กิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน (Civic engagement) นำชุมชนเป็นฐานของการเรียนรู้ด้วยวิธีต่างๆ	<ul style="list-style-type: none">สร้างกิจกรรมร่วมกับชุมชนการวิเคราะห์ สังเคราะห์การคิดเชิงระบบ
การเรียนรู้แบบบูรณาการ	<ul style="list-style-type: none">เรียนรู้จากบูรณาการความรู้เดิม กับความรู้ใหม่เรียนรู้บูรณาการจากการเรียนรู้ข้ามศาสตร์ การทำงานร่วมกัน ในทีมเกิดกระบวนการคิดที่ต่อยอดเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้นวิธีการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน	<ul style="list-style-type: none">กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เน้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนสารสนเทศ	<ul style="list-style-type: none">การนำเทคโนโลยีมาใช้ในทางสร้างสรรค์การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ส่งเสริมให้เกิดความตระหนักในการทำงานเพื่อชุมชนพิจารณาความเหมาะสม การเลือกรับและใช้เทคโนโลยี
ปฏิบัติการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none">เรียนรู้จากการปฏิบัติ ลงมือทำสัดส่วนของเนื้อหาการเรียนรู้ในท้องถิ่น น้อยกว่าการปฏิบัติกระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างชุมชน และเสริมสร้างประสบการณ์เรียนรู้ด้วยตนเองเกิดเป็นการพัฒนา หรือปรับปรุงชุมชนอย่างแท้จริงวิธีการเรียนรู้เชิงบริการ	<ul style="list-style-type: none">การจัดการเรียนการสอนที่ไม่เน้นการจดจำ ใช้วิธีการสอนแบบ Learning by doingการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการช่วยขับเคลื่อนทัศนคติของ ความรับผิดชอบ และการมีส่วนร่วม (Engage)	<ul style="list-style-type: none">เคารพสังคม ความเสมอภาค ความเท่าเทียมการใช้วิจารณ์

ตาราง 4-25 ผลการเปรียบเทียบกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งเมืองวิวัฒนาการพัฒนาท้องถิ่นตามแนวคิดทฤษฎีและแนวทางที่ได้จากการสัมภาษณ์และแบบสอบถาม (ต่อ)

ขั้นตอน	การสังเคราะห์จากแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	แนวทางที่ได้จากการสัมภาษณ์	แนวทางที่ได้จากแบบสอบถาม
การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง	<ul style="list-style-type: none">การสร้างความสัมพันธ์ทางตรงระหว่างนักศึกษา ครอบครัวยุวชน และชุมชนต้องใช้ทักษะการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจที่ดีเกิดการเรียนรู้ถึงคุณค่าเป็นชีวิตที่แท้จริงสร้างความเห็นอกเห็นใจวิธีการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none">การเรียนรู้ร่วมกันถึงสภาพแวดล้อมส่วนบุคคล เช่น พื้นฐานครอบครัว พื้นฐานความรู้ ส่งผลต่อการรับรู้ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ส่งผลให้เกิดความเข้าใจอันดีการสร้างความรู้ความภาคภูมิใจในตนเอง เคารพตนเอง	<ul style="list-style-type: none">การเรียนรู้ผลกระทบการแยกแยะ วิเคราะห์ สังเคราะห์ความเสมอภาค
พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม	<ul style="list-style-type: none">เกิดการเรียนรู้ถึงการคิดต่าง และยอมรับความแตกต่างบนพื้นฐานของหลักการและเหตุผลเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีมุมมองในแต่ละสถานการณ์ที่หลากหลายพัฒนาความคิด จิตใจที่เปิดกว้างสามารถเสนอทางเลือกในการแก้ปัญหาได้วิธีการเรียนรู้การคิดเชิงวิพากษ์	<ul style="list-style-type: none">ทักษะความกล้าแสดงออกในเรื่องที่ถูกต้องหรือเรื่องที่เหมาะสมทักษะด้านการคิดเชิงวิพากษ์	<ul style="list-style-type: none">การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของชุมชน ออกแบบกิจกรรมร่วมกับชุมชนร่วมวิพากษ์ และหาแนวทางสรุปร่วมกันเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างยั่งยืน
การสืบเสาะ	<ul style="list-style-type: none">การค้นหาคำตอบจากการสืบเสาะ การค้นหา การประเมินผู้สอนมีบทบาทเป็นอย่างมากในการตั้งคำถามของผู้เรียนผนวกกับสิ่งที่ต้องการค้นหาผลของการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ต้องการเข้าไปแก้ปัญหาหรือพัฒนาผลที่ได้รับจากการสืบเสาะก่อให้เกิดคุณค่าที่แท้จริงวิธีการเรียนรู้โดยปัญหาเป็นฐาน	<ul style="list-style-type: none">การเรียนรู้โดยปัญหาเป็นฐาน จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจปัญหา การนำปัญหาของชุมชนเป็นกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหา	<ul style="list-style-type: none">การเรียนรู้โดยปัญหาเป็นฐาน จากการกำหนดโจทย์ของชุมชน ก่อให้เกิดความตื่นตัวของผู้เรียนและชุมชนให้เห็นคุณค่าของสิ่งต่างๆ รอบตัว

ตาราง 4-25 ผลการเปรียบเทียบกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในการพัฒนาท้องถิ่นตามแนวคิดทฤษฎีและแนวทางที่ได้จากการสัมภาษณ์และแบบสอบถาม (ต่อ)

ขั้นตอน	การสังเคราะห์จากแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	แนวทางที่ได้จากการสัมภาษณ์	แนวทางที่ได้จากแบบสอบถาม
แบ่งปันความรับผิดชอบ	<ul style="list-style-type: none">การเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชนยกระดับความรับผิดชอบต่อรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อครอบครัว และต่อสังคมผลจากการพัฒนาแบบองค์รวมของการสร้างพลเมืองสร้างจิตอาสา จนเกิดจิตสำนึกสาธารณะวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองและร่วมมือกับคนอื่น	<ul style="list-style-type: none">พัฒนาด้านความเห็นอกเห็นใจ (Empathy)การเอาใจใส่ผู้อื่น (Awareness)	<ul style="list-style-type: none">ความเสียหาย หรือผลกระทบที่เกิดขึ้นกับสังคม เป็นความรับผิดชอบของทุกคนในชุมชน มีใช้หน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่ง ในการเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นร่วมกัน

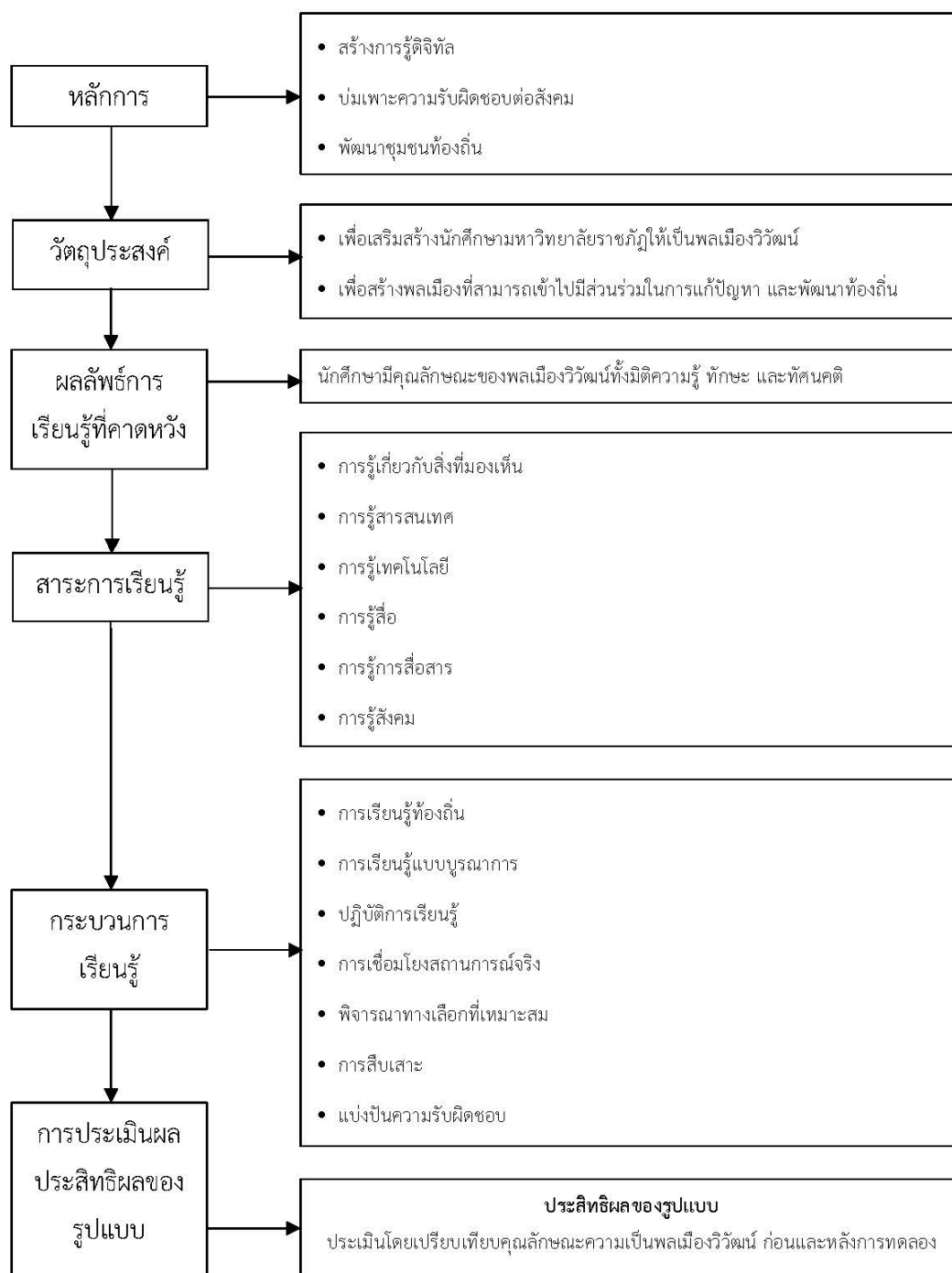


ตอนที่ 4 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มีขั้นตอนดังนี้

1.1 นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ ตอนที่ 2 สภาพปัจจุบัน และปัญหาการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา และตอนที่ 3 ผลการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มาเป็นแนวทางในการกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบ และกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏได้อย่างเหมาะสม

1.2 ร่างรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ซึ่งประกอบด้วย หลักการ วัตถุประสงค์ ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง สารการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ และการประเมินผลประสิทธิผลของรูปแบบ ดังแผนภาพ 4-6



แผนภาพ 4-6 องค์ประกอบของร่างรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

ตาราง 4-26 การประยุกต์ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง สาระการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ และผลลัพธ์ที่คาดหวัง

ทักษะการเรียนรู้ (Digital Literacy)	กลยุทธ์การเรียนรู้ (Interconnected Learning)	แนวคิด	วิธีการเรียนรู้	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
การเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มีมองเห็น (Visual literacy) การรู้สารสนเทศ (Information literacy)	1. การเรียนรู้ท้องถิ่น (Learning locally)	การศึกษานอกห้องเรียน การนำประสบการณ์ในท้องถิ่นมาร่วมกับการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้ได้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับท้องถิ่น การสื่อสารสารสนเทศ รวมถึงการปฏิบัติอื่นๆ ภายในชุมชน	การเรียนรู้ภาคสนาม (Field-based learning)	ความรู้: การรู้สารสนเทศการรู้สังคม, ทักษะ: การเข้าถึงสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ทัศนคติ: จัดลำดับด้านสังคม
การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy)	2. การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated learning)	กระบวนการนำเนื้อหา และวิธีการในหลากหลายศาสตร์มาบูรณาการร่วมกัน	การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning)	ความรู้: การรู้เทคโนโลยีและการสื่อสาร ทักษะ: การสร้างสรรค์บูรณาการ ทัศนคติ: การเคารพและมีส่วนร่วมกับสังคม
การรู้สื่อ (Media literacy) การรู้การสื่อสาร (Communication literacy)	3. ปฏิบัติการเรียนรู้ (Acting on learning)	เรียนรู้เพื่อสร้างเสริมชุมชนและประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตัวเอง	การเรียนรู้เชิงบริการ (Service learning)	ความรู้: การรู้เทคโนโลยีและการสื่อสาร ทักษะ: การเข้าถึงสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ทัศนคติ: จัดลำดับด้านสังคม
การรู้การสื่อสาร (Communication literacy)	4. การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง (world connectons-Real)	การสร้างความสัมพันธ์ทางตรงระหว่างนักศึกษา ครอบครัวยุคน	การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based learning)	ความรู้: การรู้เทคโนโลยีและการสื่อสาร ทักษะ: การประเมินสารสนเทศ ทัศนคติ: การเคารพและมีส่วนร่วมกับสังคม

ตาราง 4-26 การประยุกต์ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง สารการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ และผลลัพธ์ที่คาดหวัง (ต่อ)

เนื้อหาการเรียนรู้ (Digital Literacy)	กลยุทธ์การเรียนรู้ (Interconnected Learning)	แนวคิด	วิธีการเรียนรู้	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
การรู้สือ (Media literacy) การรู้การสื่อสาร (Communication literacy)	5. พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม (Considering alternative perspectives)	การนำเสนอมุมมองที่แตกต่างออกไปที่ต้องการให้เกิดความคิดริเริ่ม	วิธีการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking)	ความรู้: การรู้เทคโนโลยีและการสื่อสาร ทักษะ: การประเมินสารสนเทศ ทัศนคติ: การเคารพและมีส่วนร่วมกับสังคม
การรู้สารสนเทศ (Information literacy)	6. การสืบเสาะ (Inquiry)	การเรียนรู้เพื่อสืบเสาะในสิ่งที่นักศึกษาต้องการค้นหาคำตอบ และผลของการเรียนรู้อยู่นอกเหนือหลักสูตรการเรียนการสอน ผ่านทักษะของการทำหน้าที่ประสานของผู้สอน	การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning)	ความรู้: การรู้เทคโนโลยีและการสื่อสาร ทักษะ: การสร้างสรรค์บูรณาการ ทัศนคติ: ความรับผิดชอบต่อสังคม
การรู้สังคม (Social literacy)	7. แบ่งปันความรับผิดชอบ (Sharing responsibility for learning)	การเป็นพลเมืองวิวัฒน์ และมีส่วนร่วมในชุมชนจากการศึกษาที่ยกระดับของความรับผิดชอบ	การเรียนรู้ด้วยตนเอง และร่วมมือกับคนอื่น (Self-directed and collaborative learning)	ความรู้: การรู้สังคม ทักษะ: การสร้างสรรค์บูรณาการ ทัศนคติ: ความรับผิดชอบต่อสังคม

จากตาราง 4-26 แสดงถึงแนวทางการประยุกต์ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงทั้ง 7 กลยุทธ์จากแนวคิดหลักในแต่ละกลยุทธ์ เชื่อมโยงกับสาระการเรียนรู้เรื่อง การรู้ดิจิทัล ผ่านวิธีการเรียนรู้ทั้ง 7 วิธี และผลลัพธ์ที่คาดหวังซึ่งมาจากคุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้ ทักษะ และทัศนคติ

ตาราง 4-27 ขอบเขตเนื้อหาสาระการเรียนรู้เรื่องการรู้ดิจิทัล กลยุทธ์การเรียนรู้ และวิธีการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้	ขอบเขตเนื้อหา	กลยุทธ์การเรียนรู้	วิธีการเรียนรู้
การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น	ความเข้าใจ การแปลความหมายสิ่งที่เห็น การวิเคราะห์ การเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และความสามารถในการใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันของตนเองได้ รวมถึงการผลิตข้อความภาพ	การเรียนรู้ท้องถิ่น	การเรียนรู้ภาคสนาม
การรู้เทคโนโลยี	ทักษะคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐานสู่ทักษะที่ซับซ้อนมากขึ้น	การเรียนรู้แบบบูรณาการ	การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน
การรู้สื่อ	การเข้าถึง การวิเคราะห์ และการผลิตสื่อผ่านความเข้าใจและการตระหนักเกี่ยวกับศิลปะ ความหมาย และการส่งข้อความในรูปแบบต่างๆ ผลกระทบและอิทธิพลของสื่อ การผลิตสื่อ และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	<ul style="list-style-type: none"> • ปฏิบัติการเรียนรู้ • พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> • การเรียนรู้เชิงบริการ • วิธีการคิดเชิงวิพากษ์
การรู้การสื่อสาร	การคิด การจัดการ และการเชื่อมต่อกับคนอื่น ๆ ในสังคม เข้าใจการบูรณาการความรู้จากแหล่งต่างๆ วิธีการใช้แหล่งสารสนเทศเหล่านั้นเพื่อเผยแพร่ และ แลกเปลี่ยนความรู้	<ul style="list-style-type: none"> • ปฏิบัติการเรียนรู้ • เชื่อมโยงสถานการณ์จริง • พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> • การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม • การเรียนรู้เชิงบริการ • วิธีการคิดเชิงวิพากษ์
การรู้สารสนเทศ	ความสามารถในการประเมินสารสนเทศที่ต้องการ การรู้วิธีการค้นหาสารสนเทศที่ต้องการ และการรู้การประเมินและการใช้สารสนเทศที่สืบค้นได้	<ul style="list-style-type: none"> • การเรียนรู้ท้องถิ่น • การสืบเสาะ 	<ul style="list-style-type: none"> • การเรียนรู้ภาคสนาม • การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
การรู้สังคม	ทักษะสำหรับการทำงานภายในเครือข่ายทางสังคม เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่าง และการผสมผสานความขัดแย้งของข้อมูล	แบ่งปันความรับผิดชอบ	การเรียนรู้ด้วยตนเอง และร่วมมือกับคนอื่น

จากตาราง 4-27 แสดงถึงขอบเขตเนื้อหาของการรู้ดิจิทัล ประกอบด้วย การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น การรู้เทคโนโลยี การรู้สื่อ การรู้การสื่อสาร การรู้สารสนเทศ และการรู้สังคม ที่เชื่อมโยงไปยังแต่ละกลยุทธ์ของการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง และสามารถนำไปจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการเรียนรู้ต่างๆ

ตาราง 4-28 กิจกรรมและการประเมินผล แต่ละสาระการเรียนรู้และกลยุทธ์การเรียนรู้รายสัปดาห์

สัปดาห์ที่	สาระการเรียนรู้	กลยุทธ์การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง	กิจกรรม	หลักการประเมินผล
1-2	การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น	การเรียนรู้ท้องถิ่น	“ชุมชนฉัน ชุมชนเธอ ชุมชนเรา”	ประเมินความตระหนักถึง ความสำคัญของสารสนเทศ
	การรู้สารสนเทศ		แผนที่ความคิดการเรียนรู้เพื่อ ชุมชน	แบบสำรวจแนวคิดปัญหา หรือความต้องการของชุมชน
3-4	การรู้เทคโนโลยี	การเรียนรู้แบบบูรณาการ	การนำเทคโนโลยีไปใช้ในการ แก้ปัญหา หรือความต้องการของ ชุมชน	ประเมินความคิดสร้างสรรค์ จากการออกแบบ และผลิต สื่อที่เกิดจากการบูรณาการ ศาสตร์
5-6	การรู้สื่อ	ปฏิบัติการเรียนรู้	“คำพูดสื่ออารมณ์”	ประเมินความตระหนักถึง ความสำคัญของสื่อที่มีอิทธิ ผลต่อการรับรู้
7-8	การรู้การสื่อสาร	การเชื่อมโยงสถานการณ์ จริง	<ul style="list-style-type: none"> ● กิจกรรม “If I were...” ● กิจกรรม “ใจเขาใจเรา SUPPORT & STOP” ● กิจกรรม “เล่าไม่เล่น” 	ประเมินความตระหนัก
9	การรู้สื่อ	พิจารณาทางเลือกที่ เหมาะสม	กิจกรรม “คิดดีดี สังคมดีดี”	ประเมินความคิดสร้างสรรค์ จากสื่อสร้างสรรค์สังคม
	การรู้การสื่อสาร			
10	การรู้สารสนเทศ	การสืบเสาะ	ลงพื้นที่ชุมชน	การสังเกตพฤติกรรมในการ ทำกิจกรรมร่วมกับชุมชน
11-12	การรู้สังคม	แบ่งปันความรับผิดชอบ	<ul style="list-style-type: none"> ● กิจกรรมประกวดโครงงาน ● กิจกรรมถอดบทเรียน “ 3 STEP to Success” 	ประเมินความตระหนักของ การเป็นพลเมืองดีที่ห่างจาก การถอดบทเรียนการทำงาน

จากตาราง 4-28 แสดงกิจกรรมประกอบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงตลอด 12 สัปดาห์ ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบและทำการทดลอง ให้สอดคล้องกับแนวคิดของกลยุทธ์การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง และขอบเขตของสาระการเรียนรู้เรื่อง การรู้ดิจิทัล พร้อมทั้งวิธีการประเมินผล ในแต่ละสาระการเรียนรู้ และกลยุทธ์การเรียนรู้รายสัปดาห์

การศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับพลเมืองวิวัฒน์ ในการที่ประกอบด้วยคุณลักษณะของการรู้ดิจิทัล และความรับผิดชอบต่อสังคมเพื่อการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชนท้องถิ่น ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กระบวนการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ โดยใช้แนวคิดหลักของการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง (Interconnected learning) ของโคแซคและเอลเลียต (Kozak, and Elliott, 2014) และเชื่อมโยง

กับแนวทางการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นที่สังเคราะห์ได้จากการสัมภาษณ์เจาะลึกและแบบสอบถาม (ดังตาราง 4-25 หน้า 209-211) ผู้วิจัยได้สรุปเป็นกระบวนการเรียนรู้ซึ่งสอดคล้องกับองค์ประกอบของรูปแบบ โดยนำกิจกรรมและวิธีการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาและส่งเสริมความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ทั้งนี้ใช้หลักในการจัดกิจกรรมและวิธีการเรียนรู้ตามแนวคิดของ UK Higher Education (GuildHE, 2016) ซึ่งกล่าวถึงการจัดกิจกรรมและวิธีการเรียนรู้ในการพัฒนาและส่งเสริมพลเมืองวิวัฒน์ ในการจะช่วยในการสร้างสังคมที่แข็งแกร่ง ดี และมีส่วนร่วมในการรวมกลุ่มของชุมชน และนักศึกษาสามารถเล็งเห็นถึงการสะท้อนและการพัฒนา (Reflection and development) เป็นกระบวนการสำคัญของการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ โดยกำหนดกระบวนการเรียนรู้ 7 กลยุทธ์ดังนี้

กลยุทธ์ที่ 1 การเรียนรู้ท้องถิ่น (Learning locally) เป็นกลยุทธ์ที่มีแนวคิดของการนำชุมชนเป็นห้องเรียน โดยการนำพื้นฐานของประสบการณ์จริงที่อยู่ภายนอกห้องเรียน เป็นการขับเคลื่อนการเรียนรู้ กิจกรรมของการเรียนรู้ภายใต้กลยุทธ์นี้จึงนำสาระการเรียนรู้ในเรื่องของ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น (Visual literacy) และการรู้สารสนเทศ (Information literacy) เป็นเนื้อหาการเรียนรู้ ใช้วิธีการเรียนรู้ภาคสนาม และจัดกิจกรรมแบ่งกลุ่มย่อยอภิปรายเกี่ยวกับชุมชนฉัน ชุมชนเรา ชุมชนเขา และกิจกรรมการวาดแผนที่ความคิดการเรียนรู้เพื่อชุมชน เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงเกี่ยวกับการรับรู้ตนเอง สังคม ชุมชนรอบตัว ไปจนถึงชุมชนอื่นๆ จากสมาชิกในกลุ่ม ขยายความคิดเชิงระบบ ซึ่งได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และแบบสอบถามที่เสนอแนวทางกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน (Civic engagement) นำชุมชนเป็นฐานของการเรียนรู้ด้วยวิธีต่างๆ ที่เกิดการวิเคราะห์ สังเคราะห์ โดยที่จะมีผลต่อธรรมชาติ การสร้างสภาพแวดล้อมทาง วัฒนธรรมของชุมชน

กลยุทธ์ที่ 2 การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated learning) เป็นกลยุทธ์ที่เน้นการเรียนรู้ข้ามสายวิชาและทักษะ เพื่อช่วยในการพัฒนาให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง กิจกรรมของการเรียนรู้ภายใต้กลยุทธ์นี้จึงนำสาระการเรียนรู้ในเรื่องของ การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy) เป็นเนื้อหาการเรียนรู้ ใช้วิธีการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน และจัดกิจกรรมแบ่งกลุ่มย่อยระดมสมอง วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของชุมชน และร่วมกันวางแผนการนำเทคโนโลยีเข้าไปมีส่วนช่วยในการแก้ปัญหาหรือตอบสนองความต้องการของชุมชนข้างต้น และการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ ซึ่งได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และแบบสอบถามที่เสนอแนวทางกิจกรรมนี้จะช่วยกระตุ้นการรับรู้ การพิจารณาความเหมาะสม ในการเลือกใช้เทคโนโลยี ก่อให้เกิดการแก้ไขปัญหาหรือตอบสนองความต้องการในทางสร้างสรรค์ ทั้งยังสอดคล้องกับกรอบสมรรถนะด้านดิจิทัลของสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2562) ที่ระบุในส่วนของ การใช้ดิจิทัล ในการเป็นบุคคลที่มีสมรรถนะในการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีต่างๆ ด้านดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ หลากหลาย

และสามารถประยุกต์ใช้ในงานได้มากขึ้น ได้แก่ การประกอบอาชีพ การศึกษาและเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง การดำเนินชีวิตประจำวัน

กลยุทธ์ที่ 3 ปฏิบัติการเรียนรู้ (Acting on learning) เป็นกลยุทธ์ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เพื่อสร้างเสริมชุมชนและประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตัวเอง เพื่อการปรับปรุงสังคมอย่างแท้จริง โดยใช้วิธีการเรียนรู้เชิงบริการ จากสาระการเรียนรู้ในเรื่องของ การรู้สื่อ (Media literacy) เป็นเนื้อหาการเรียนรู้ จัดกิจกรรมอภิปรายจากการชมคลิปสั้น ร่วมกันแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์เหตุของปัญหา ซึ่งได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และแบบสอบถามที่เสนอแนวทางกิจกรรมนี้จะช่วยกระตุ้นการใช้วิจารณ์ญาณ เคารพสังคม เรียนรู้เรื่องความเสมอภาค ความเท่าเทียม และกิจกรรมการลงพื้นที่ชุมชนที่เป็นการเรียนรู้เชิงบริการจะช่วยขับเคลื่อนทัศนคติของความรับผิดชอบ และการมีส่วนร่วม จากการสำรวจความต้องการของชุมชนเพื่อให้ทราบถึงปัญหาและความต้องการของชุมชน ก่อเกิดความสัมพันธ์ที่เกื้อกูลกัน (Reciprocity) และการวางแผนเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ลงมือปฏิบัติการบริการสังคมตามแผน และนำประสบการณ์ทั้งหลายที่ได้รับมาคิดพิจารณา ไตร่ตรอง จนกระทั่งเกิดความคิดรวบยอด ถือว่าเป็นการสะท้อนความคิด (Reflection) นักศึกษาจะได้รับและเพิ่มพูนทักษะในการคิด การแก้ปัญหา การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และเกิดการพัฒนาด้านจริยธรรมและคุณธรรม รวมทั้งส่งเสริมหน้าที่ของความเป็นพลเมืองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

กลยุทธ์ที่ 4 การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง (Real-world connections) เป็นกลยุทธ์ที่มีแนวคิดของการสร้างความสัมพันธ์ทางตรงระหว่างนักศึกษา ครอบครัวยุ และชุมชน ใช้วิธีการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based learning) เกิดการเรียนรู้จากการหาสารสนเทศ การสื่อสารกับผู้อื่น และการร่วมงานกับบุคคลที่เกี่ยวข้อง จากสาระการเรียนรู้ในเรื่องของ การรู้การสื่อสาร (Communication literacy) เป็นเนื้อหาการเรียนรู้ จัดกิจกรรมรับชมคลิปสร้างบทบาทสมมติ กิจกรรมใจเขาใจเราเพื่อสนับสนุนและหยุดการกระทำที่ไม่พึงประสงค์ กิจกรรมแยกแยะพิจารณาการสื่อสารที่เป็นข้อเท็จจริงและข้อเสนอแนะที่ส่งผลกระทบต่อสารที่จะส่งต่อ หรือแบ่งปัน ซึ่งได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และแบบสอบถามที่เสนอแนวทางกิจกรรมนี้จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันถึงสภาพแวดล้อมส่วนบุคคล สร้างความภาคภูมิใจในตนเอง เคารพตนเอง ความเสมอภาค พร้อมทั้งสามารถแยกแยะ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และเรียนรู้ผลกระทบที่ตามมาได้

กลยุทธ์ที่ 5 พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม (Considering alternative perspectives) เป็นกลยุทธ์ของการนำเสนอมุมมองที่แตกต่างออกไป ที่ต้องการให้เกิดความคิดริเริ่ม เพื่อสร้างผู้เรียนให้เป็นผู้มีความคิดเชิงวิพากษ์ พัฒนาจิตใจที่เปิดกว้าง และสามารถให้หรือเสนอทางเลือกในการแก้ปัญหาได้ โดยใช้วิธีการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking) จากสาระการเรียนรู้ที่ผนวก การรู้สื่อ (Media literacy) เข้ากับ การรู้การสื่อสาร (Communication literacy) เป็นเนื้อหาการเรียนรู้ จัดกิจกรรมการอภิปราย การวิพากษ์ พร้อมหาแนวทางสรุปร่วมกัน ซึ่งวิธีการเรียนรู้โดยการคิดเชิง

วิพากษ์ (Critical thinking) ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการพิจารณา ประเมินและตัดสินสิ่งต่างๆ หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นที่มีข้อสงสัยหรือ ข้อโต้แย้ง โดยการพยายามแสวงหาคำตอบที่มีความ สมเหตุสมผล โดยการคิดวิพากษ์นั้นจะเกิดขึ้น เมื่อมีการเผชิญสถานการณ์แปลกๆ ที่ไม่คาดหวัง การ พบปัญหาที่ยากๆ เกิดความสงสัยหรือเกิดข้อโต้แย้ง ในเหตุผลหรือข้ออ้างนั้น การที่ต้องการตรวจสอบ และสืบค้นความจริง สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์และแบบสอบถามที่เสนอแนวทางกิจกรรม นี้ ทั้งยังช่วยเสริมทักษะความกล้าแสดงออกในเรื่องที่ถูกต้องหรือเหมาะสม

กลยุทธ์ที่ 6 การสืบเสาะ (Inquiry) เป็นกลยุทธ์การเรียนรู้เพื่อสืบเสาะในสิ่งที่นักศึกษา ต้องการค้นหาคำตอบ และผลของการเรียนรู้อยู่นอกเหนือหลักสูตรการเรียนการสอน ผ่านทักษะของ การทำหน้าที่ประสานของผู้สอน กิจกรรมของการเรียนรู้ภายใต้กลยุทธ์นี้จึงนำสาระการเรียนรู้ในเรื่อง ของ การรู้สารสนเทศ (Information literacy) เป็นเนื้อหาการเรียนรู้ ใช้วิธีการเรียนรู้โดยใช้โครงงาน ปัญหาเป็นฐาน และจัดกิจกรรมการลงพื้นที่ชุมชนเพื่อนำองค์ความรู้ หรือสื่อที่ผลิต ถ่ายทอดไปยัง ชุมชนในการแก้ปัญหา หรือตอบสนองความต้องการของชุมชน ซึ่งข้อมูลจากการสัมภาษณ์และ แบบสอบถามที่เสนอแนวทางของการจัดกิจกรรมนี้ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ประสาน (Facilitator) ผู้ฝึก (Trainer) จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเป็นพลเมือง ที่มาจากการนำปัญหาของชุมชนเป็นกิจกรรมการ เรียนรู้ จากการกำหนดโจทย์ของชุมชน ยังก่อให้เกิดความตื่นตัวทั้งในส่วนของผู้เรียนและชุมชน พร้อมทั้งยังได้เห็นถึงคุณค่าของสิ่งต่างๆ รอบตัว

กลยุทธ์ที่ 7 แบ่งปันความรับผิดชอบ (Sharing responsibility for learning) เป็น กลยุทธ์ที่ยกระดับของความรับผิดชอบ กลยุทธ์ที่นำไปสู่ผู้เรียนที่มีความเป็นอิสระ พัฒนาผู้เรียนแบบ องค์กรรวมให้เป็นพลเมือง โดยใช้วิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง และร่วมมือกับคนอื่น (Self-directive and collaborative learning) จากสาระการเรียนรู้ในเรื่องของ การรู้สังคม (Social literacy) เป็น เนื้อหาการเรียนรู้ จัดกิจกรรมถอดบทเรียนจากกิจกรรมของกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมด ซึ่งข้อมูลจาก การสัมภาษณ์และแบบสอบถามที่เสนอแนวทางของการจัดกิจกรรมนี้สร้างเรียนรู้ ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยอาจจะร่วมกันแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่งที่เกิดขึ้นร่วมกัน มีการสื่อสารปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและกัน วิธีการเรียนรู้รูปแบบนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนัก และนำประสบการณ์การเรียนรู้ ทั้งในและนอก ห้องเรียน มาปฏิสัมพันธ์ทางสังคมร่วมกับผู้อื่น พัฒนาความเห็นอกเห็นใจ และการเอาใจใส่ผู้อื่น

จากการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการ พัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ตามขั้นตอนที่ได้กล่าวมานั้น จึงขอยกตัวอย่างการจัดการเรียน การสอนในกลยุทธ์ที่ 4 การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง (Real-world connections) ซึ่งใช้วิธีการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรม (Activity-based learning) ในสาระการเรียนรู้เรื่อง การรู้การสื่อสาร โดยมีรายละเอียด ตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ชี้แจงวัตถุประสงค์ และขั้นตอนการทำกิจกรรม เปิดคลิปสั้น “Thank you for sharing”

ขอบคุณที่ช่วยกันแชร์ และแบ่งปันเรื่องราวสนุกๆ ร่วมกัน
ขอบคุณที่ช่วยให้ชีวิตคนๆ หนึ่งเปลี่ยนไป

Thank you for changing a person's life.

https://www.youtube.com/watch?v=xoM6qgHwrP4&feature=emb_logo

ใจความของคลิป เป็นประเด็นร่วมสมัยอันเป็นปัญหาที่หลายคนอาจมองข้ามและคาดไม่ถึง นั่นคือการรังแกกันในโลกอินเทอร์เน็ต หรือ Cyberbullying จากจุดเริ่มต้นของคลิปแอบถ่ายแกล้งเล่นรุ่นพี่ในโรงเรียนแบบซ้ำๆ หากการแบ่งปันความสนุกไปถึงเพื่อนในโลกออนไลน์อย่างง่ายดาย อาจทำร้ายคนที่โดนแอบถ่ายได้ไกลกว่าที่คิด

ขั้นตอนที่ 2 ผู้สอนชวนพูดคุยถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์ในคลิปคร่าวๆ เพื่อระบุตัวตนของบุคคลในคลิป จากนั้นชวนนักศึกษาทำกิจกรรมสวมบทบาทสมมติ ว่าหากตนเองเป็น 3 ตัวละครหลักในประโยค “If I were...” ได้แก่

1. หากนักศึกษาเป็นผู้ถูกรังแก นักศึกษาจะอย่างไรกับเหตุการณ์นี้
2. หากนักศึกษาเป็นเจ้าของคลิป นักศึกษาจะอย่างไรกับเหตุการณ์นี้
3. หากนักศึกษาเป็นเพื่อนของเจ้าของคลิป นักศึกษาจะอย่างไรกับเหตุการณ์นี้

โดยเขียนคำตอบของตนเองผ่าน menti.com ตอบทีละเหตุการณ์ ดังภาพ

(จากกิจกรรมนี้ นักศึกษาจะค่อนข้างสับสนในส่วนของการบทบาทตัวละครตามโจทย์ ที่ตั้งเป็นประเด็นขบคิด จึงมีการตกลงร่วมกันว่า บทบาทตัวละครแต่ละคนนั้นจะใช้ชื่อแทนว่าอย่างไร ซึ่งมักจะเป็นชื่อที่ถูกเรียกในคลิป)

หากนักศึกษาเป็นพี่คนนั้น นักศึกษาจะ...

Mentimeter

ไม่ยุ่งเกี่ยวกับเรื่องคนอื่น	ถ้าหนูเป็นผู้หญิงคนนั้นจะอยู่เฉยๆ ไม่ทำอะไร	ลาออก ไม่กล้าเจอหน้าใคร
ลองหาคนที่ปล่อยต้นคลิปแล้วไปคุยดีๆ ว่าปล่อยคลิปทำไม ทำไม่ถึงทำแบบนี้	จะปล่อยวาง ในเมื่อความจริงก็คือความจริงที่เราต้องยอมรับ ถึงในใจจะรู้สึกแย้กก็ตาม	จะตามหาคนที่เอาคลิปมาแชร์แล้วแจ้งความเอาผิดให้ถึงที่สุด
ไม่ไปโรงเรียน ไม่อยากเจอหน้าใครทั้งนั้น ยายากอยู่ตัวคนเดียว	แก้ไขและปรับปรุงในสิ่งเกิดขึ้น และเปลี่ยนแปลงตัวเองใหม่	ออกมาพูดข้อเท็จจริงพร้อมขอโทษในสิ่งที่เกิดขึ้น และลบคลิพนั่นทิ้งไป
ไม่สนใจคนรอบข้าง	เสียใจจนไม่อยากเล่นแต่ก็ต้องเจอ	จะลาออก หรือว่าย้ายโรงเรียน หรืออาจจะออกเลยก็ได้ครับ



หากนักศึกษาเป็นเจ้าของคลิป นักศึกษาจะ...

Mentimeter

ไม่ทำแบบนั้นและยอมรับความจริง	ไม่ให้คลิปคนอื่นดูเลยเพราะจะทำให้คนในคลิพนั่นอายหรือเสียใจได้	จะไปขอโทษพี่คนนั้นแล้วบอกให้หยุดแชร์คลิป
จะแก้ไขปัญหากับเรื่องของตัวเองได้ก็เอาไว้ และไปขอโทษพี่ที่โดนถ่ายคลิป	ขอโทษลบคลิป	ตกใจค่ะแล้วก็อายมากๆ คงไม่อยากเจอเพื่อนๆ เลย แล้วก็หาคนทำจะบอกให้ลบคลิป
พูดข้อเท็จจริงและขอโทษพร้อมลบคลิพนั่น	ไม่กล้าไปเจอหน้าเพื่อนๆ อาจจะไม่เรียนต่อและไม่ไปเรียนอีกเลยครับ	จะคิดว่ามันก็คือเรื่องปกติ แต่สังคมยุคนี้จะไม่ยอมรับกัน แต่เราก็ทำอะไรไม่ได้ นอกจากปล่อยวางให้ได้และยอมรับถึงในสิ่งๆ แล้วจะเสียใจแค่ไหน
จะไม่เผยแพร่ หรือไม่บอกต่อใคร เหมือนถ้าเราทำแบบนี้เหมือนกันจะโละเมิด	ไม่แบ่งปันคลิปให้ใคร	



หากนักศึกษาเป็นเพื่อนเจ้าของคลิป นักศึกษาจะ...

Mentimeter

ไปคุยกับคนที่ปล่อยคลิปคนแรกดีกว่า ทำไม่ถึงทำแบบนี้	ไม่ควรให้เพื่อนแชร์คลิปลงกลุ่ม	พูดให้กำลังใจ ไม่ให้เพื่อนคิดมาก
ห้ามและตักเตือนเพื่อนของเราและให้เพื่อนไปขอโทษคนที่อยู่ในคลิป	ให้กำลังใจเพื่อน	จะบอกให้ลบคลิพนั่น และบอกเหตุผลว่าเราไม่ควรทำแบบนี้เหมือนโละเมิดสิทธิของพี่คนนั้น
จะคอยให้กำลังใจ แล้วคอยปลอบ คอยอยู่ข้างเพื่อน แต่ถ้าไม่เจอกับตัวก็คงไม่เข้าใจในตัวเค้าหรอกว่าเค้าคิดยังไงอยู่ แต่ก็ควรให้กำลังใจเพื่อนและอยู่ข้างๆ	ไม่ขอแชร์ต่อ และจะไม่บอกใคร เก็บไว้คอยสังเกตดูพี่คนนั้น	ไม่แชร์ออกสื่อเพราะอาจทำให้เขาคิดมาก อาจจะทำให้ชีวิตคนๆ หนึ่งไปในทางที่ไม่ดีเลยก็ได้
	จะไม่แชร์ออกไปเพราะจะทำให้คนรอบข้างมองเพื่อนไม่ดี	บอกว่าลบคลิปไปเลย

ขั้นตอนที่ 3 เมื่อนักศึกษาตอบครบทุกคน ทุกเหตุการณ์แล้ว ผู้สอนฉายภาพในแต่ละเหตุการณ์ให้เห็นอภิปรายร่วมกัน ผู้สอนสอบถามถึงคำตอบของเพื่อนๆ ที่นักศึกษาอ่านแล้วรู้สึกประทับใจ พุดคุยกับเจ้าของคำตอบว่ามีมุมมองอย่างไรเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

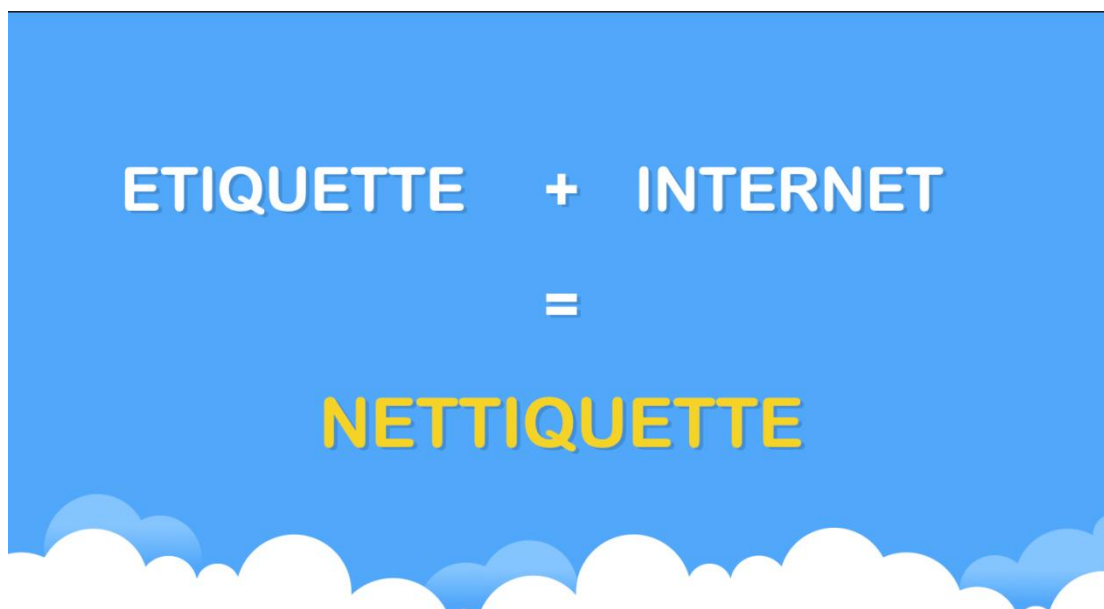
นักศึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเรียบร้อยแล้ว ผู้สอนชวนคุยในประเด็นเกี่ยวกับ Cyberbullying ที่เป็นข่าว และชวนแชร์ประสบการณ์ที่นักศึกษาเคยเจอที่คล้ายๆ กัน



สำหรับขั้นตอนนี้พบว่า นักศึกษาทุกคนต่างเคยประสบกับเหตุการณ์ Cyberbullying กับตนเองทั้งเป็นผู้กระทำ และผู้ถูกระทำ จากการอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ผู้สอนสังเกตได้ว่านักศึกษาต่างมีพฤติกรรมมุกคิด และทบทวนตัวเองมากขึ้น ผู้สอนจึงดำเนินกิจกรรมในขั้นตอนถัดไป

ขั้นตอนที่ 4 ผู้สอนบรรยายเรื่อง แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล เพื่อให้นักศึกษาทราบและเข้าใจมารยาทของการอยู่ร่วมกันในสังคมอินเทอร์เน็ต (Netiquette) สามารถประพฤติตนได้ อย่างถูกต้องเหมาะสม ไม่สร้างความเดือดร้อน ความรำคาญ ให้กับผู้อื่น ตระหนักถึงการใช้งานเครื่องมือและ

อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างเหมาะสมทั้งในพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะ รู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น สามารถดำเนินชีวิตทั้งในโลกออนไลน์และ โลกแห่งความจริงได้อย่างเป็นปกติสุข



ขั้นตอนที่ 5 นักศึกษาทำกิจกรรม “ใจเขาใจเรา SUPPORT & STOP” หลังจากการบรรยายเรื่อง แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล กิจกรรมครั้งนี้ชวนนักศึกษาจำลอง 2 เหตุการณ์ กล่าวถึง เหตุการณ์ที่ นักศึกษาเห็นควรหยุดเมื่อพบเหตุการณ์เช่นนี้ และจะสื่อสารออกไปอย่างไร กับ เหตุการณ์ที่นักศึกษา เห็นควรสนับสนุนเมื่อพบเหตุการณ์เช่นนี้ และจะสื่อสารออกไปอย่างไร ซึ่งสามารถเขียนลงบน กระดาษโพสต์อิทเหตุการณ์ละสี่ หรือกรณีนี้ทำกิจกรรมผ่าน menti.com ดังภาพ

CHULALONGKORN UNIVERSITY

SUPPORT

Mentimeter

ขอเลือกปลอบใจเพื่อนค่ะ บอกเพื่อนไปว่า ชีวิตคนเราก็ต้องมียอกหักบ้างละ คือถ้า อะไรที่มันใช่จริงๆมันก็ใช่เนาะ ถ้าไม่ใช่ก็คือ ไม่ใช่ ถึงอย่างนั้นเราก็ต้องก้าวต่อไป ชีวิต ยังมีอะไรอีกเยอะ สู้ๆเพื่อน

อยากซัพพอร์ต ในเรื่องของ การใส่ใจ ความรู้สึกของครอบครัว เพราะที่ผ่านมา ทำตัวไม่ดีมาตลอดทำให้ผิดหวังตลอดต่อไปจึงอยากให้ครอบครัวสบายใจเท่าที่จะทำได้

อยากกลับไปขอโทษแม่ เพราะตอนนั้น เป็นวันที่เราเกรที่สุด หนีเที่ยว ไม่ฟังพ่อแม่ เอาแต่เพื่อน โดยไม่สนใจอะไรเลย

อยากจะช่วยปลอบเพื่อนที่ร้องไห้ต่อหน้า เราตอนนั้นแต่ครั้งนั้นเราไม่รู้จะพูดอะไรกับเพื่อน

เช่นเพื่อนมีปัญหาเกี่ยวกับครอบครัวเราจะบอกเพื่อนว่าไม่เป็นไรเดี๋ยวมันก็ดีขึ้นเขาไม่โกรธเรานานหรือทุกอย่างห่วยเลยเดียวพอเขาอารมณ์ดีขึ้นเราก็ไปขอโทษเขา

อยากย้อนกลับไปตั้งใจเรียนตอนอยู่ม.ปลาย เพราะตอนนั้นทำให้ผมเสียเวลามารับเต็มๆ ถ้าวันนั้นผมตั้งใจเรียนบ้าง ผมได้ใช้ชีวิตแบบที่ผมชอบ แต่ตอนนี้แค่เริ่มต้นช้าหน่อยแต่ก็ไม่เลวครับ

การขาดเรียนของตนเองไม่อยาก

ถ้าย้อนกลับไปได้อาจจะไปซัพพอร์ตและ

STOP

Mentimeter

โพสต์ระบายความรู้สึกของตนเองและ เช็กอินสถานที่ต่อๆไป	ทำให้ตนเองในตอนเด็กไม่ขาดเรียนไม่ หนีเรียนครับ	หยุดคือไม่ได้สนใจ
ถ้าย้อนกลับไปได้หนูจะไม่โดดเรียนวิชา คณิตศาสตร์ เพราะทำให้หนูตกเลขจนถึง วันนี้😭	จะไม่ให้เพื่อนยืมเงินไปเล่นพนันออนไลน์ และเรากจะไม่เข้าไปเล่นการพนันออนไลน์ ไม่ชวนพี่กับเพื่อนอีกหลายๆคนมาเล่น ด้วย	แก้ไขเรื่องเคยบูลลี่เพื่อน ทำให้เพื่อนขาย หน้าในโลกออนไลน์
อยากจะเลือกที่จะหยุดทำแบบนั่งเฉย แต่ อยากจะเข้าไปพูดคุยกับพี่ให้กำลังใจพี่	ลดการใช้เวลาในการเล่นโทรศัพท์หรือ ทำสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์ต่อตนเองแล้วหัน มาทำสิ่งที่เป็นประโยชน์มากขึ้นให้กับ	ใช้เงินมากเกินไป โดยไม่สนใจว่าคนที่ หาเงินมาเขาลำบากขนาดไหน
		ถ้าย้อนกลับไปได้ตอน ม.6จะตั้งใจเรียนจะ ไม่ติดเพื่อนและจะไม่ทำให้พ่อแม่เสียใจ

จากนั้นผู้สอนชวนนักศึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น กิจกรรมนี้จะช่วยให้นักศึกษาเกิดการ
เรียนรู้ถึงสิทธิ เสรีภาพ ในขณะเดียวกันก็ได้เรียนรู้หน้าที่ในการเคารพสิทธิของผู้อื่นด้วย

เมื่อดำเนินการตามขั้นตอนของรูปแบบข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอน
นั้น นักศึกษาชอบ สนุก และมีความกระตือรือร้นเมื่อได้ทำกิจกรรม และได้สร้างกระบวนการคิด การ
เรียนรู้ร่วมกัน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในลักษณะนี้เป็นการเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมี
ส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วน
ร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน ใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยการนำเอากิจกรรม
เป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด
ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านความรู้คิด กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จาก
ตัวผู้เรียนเอง ด้านผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนรู้แบบนี้มากกว่ารูปแบบที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับ
ความรู้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive learning)

ตอนที่ 5 ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

จากการนำรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ไปทดลองใช้ในนักศึกษาชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา ทักษะการรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ 21 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 40 คน โดยจัดกิจกรรมระหว่างวันที่ 13 ธันวาคม 2562 ถึง 13 มีนาคม 2563 รวมจำนวน 12 ครั้ง 36 ชั่วโมง ผลการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบ และรูปแบบที่ปรับปรุงแล้ว นำเสนอตามลำดับดังนี้

1.1 ข้อมูลสถานภาพของกลุ่มตัวอย่าง

จากการวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งประกอบด้วย เพศ และคณะ ได้ผลดังตาราง 4-29

ตาราง 4-29 ข้อมูลสถานภาพของกลุ่มตัวอย่าง

(n=40)

ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	14	35.00
หญิง	26	65.00
รวม	40	100.00
คณะ		
คณะครุศาสตร์	16	40.00
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม	4	10.00
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	6	15.00
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	14	35.00
รวม	40	100.00

จากตาราง 4-29 ข้อมูลสถานภาพของกลุ่มตัวอย่างพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 เพศหญิง ร้อยละ 65.00 และมีเพศชายเพียงร้อยละ 35.00 ศึกษาอยู่ในคณะครุศาสตร์มากที่สุดร้อยละ 40.00 รองลงมาศึกษาในคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ร้อยละ 35.00 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีร้อยละ 15.00 และคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรมน้อยที่สุดร้อยละ 10.00

1.2 การเปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 4-30 แสดงการเปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์	จำนวน	\bar{X}	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	40	4.20	0.54	-4.40	.000*
หลังเรียน	40	4.65	0.30		

*P<0.05

จากการทดสอบ พบว่า คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับทางสถิติที่ระดับ .05

เพื่อให้ทราบค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ในแต่ละรายมิติ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง จึงปรากฏผลดังตาราง 4-31

ตาราง 4-31 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ รายมิติ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

(n=40)

คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์	ก่อนเรียน			หลังเรียน		
	\bar{X}	S.D.	แปลความ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
มิติความรู้	4.23	0.57	มาก	4.63	0.30	มากที่สุด
มิติทักษะ	4.14	0.57	มาก	4.68	0.33	มากที่สุด
มิติทัศนคติ	4.26	0.58	มาก	4.67	0.33	มากที่สุด

จากตาราง 4-31 พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ หลังเรียนรู้อยู่ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์สูงขึ้นในทุกมิติ

ตาราง 4-32 แสดงการเปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง มิติความรู้

คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์	จำนวน	\bar{X}	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	40	4.23	0.57	-3.85	.000*
หลังเรียน	40	4.63	0.30		

* $P < 0.05$

จากการทดสอบ พบว่า คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง มิติความรู้ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับทางสถิติที่ระดับ .05

เพื่อให้ทราบค่าเฉลี่ย คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ในมิติความรู้ ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง เป็นรายชื่อปรากฏผลดังนี้

ตาราง 4-33 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มิตินบุรี ก่อนเรียนและหลังเรียน (n=40)

คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มิตินบุรี	ก่อนเรียน			หลังเรียน		
	\bar{X}	S.D.	แปลความ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1) เมื่อท่านได้รับมอบหมายให้ทำรายงาน ท่านทราบว่าจะใช้คำสำคัญใดในการค้นหาข้อมูล ทราบกลยุทธค้นหาข้อมูล และรู้จักแหล่งข้อมูลที่ดี	4.27	0.75	มาก	4.72	0.45	มากที่สุด
2) ท่านสามารถตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์ และการเปรียบเทียบข้อมูลบนเว็บไซต์ต่างๆ ได้	4.22	0.66	มาก	4.63	0.54	มากที่สุด
3) ท่านสามารถจัดการกับข้อมูลที่ค้นหามาได้ เช่น Dropbox, GoogleDrive ในการจัดเก็บและแบ่งปันข้อมูล	4.27	0.75	มาก	4.52	0.51	มากที่สุด
4) ท่านอ้างอิงแหล่งข้อมูลในการทำรายงาน หรือการทำวิจัย อย่างถูกต้องและสม่ำเสมอ	4.35	0.70	มาก	4.60	0.55	มากที่สุด
5) เมื่อท่านค้นพบข้อมูลที่ต้องการแล้ว ท่านมีความเข้าใจในเนื้อหาของข้อมูลนั้นๆ ว่าถูกสร้างขึ้นด้วยวิธีการใดและเพื่อวัตถุประสงค์อะไร	4.20	0.69	มาก	4.68	0.47	มากที่สุด
6) ท่านสามารถแยกแยะข้อมูลได้ว่า สิ่งใดคือข้อเท็จจริง ความคิดเห็น อคติ โฆษณา และวารสารออนไลน์	4.40	0.74	มาก	4.68	0.47	มากที่สุด
7) ท่านเข้าใจแนวคิดและการทำงานพื้นฐานของเครื่องมือดิจิทัล เช่น เข้าใจคำศัพท์สำคัญของระบบคอมพิวเตอร์	4.10	0.77	มาก	4.60	0.55	มากที่สุด
คุ้นเคยกับสัญลักษณ์และอินเทอร์เน็ตเฟส (Interface) ของเครื่องมือดิจิทัล						
8) ท่านสามารถเลือกใช้แอปพลิเคชันที่ช่วยในการทำงานให้เกิดสัมฤทธิ์ผลสูงสุด หรือช่วยในการจัดการข้อมูลได้อย่างเหมาะสม	4.35	0.70	มาก	4.60	0.60	มากที่สุด
9) ท่านทราบ และเข้าใจปัญหาของสังคมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ การเผยแพร่ข้อมูลบนสังคมดิจิทัล	4.10	0.74	มาก	4.68	0.47	มากที่สุด
10) ท่านมีความรู้เพียงพอต่อการจัดการปัญหาสังคมดิจิทัลต่างๆ	4.05	0.90	มาก	4.58	0.50	มากที่สุด
11) ท่านมีความรู้ความเข้าใจในการเชื่อมโยงข้อมูล และสร้างความหมายให้กับข้อมูล ในการจัดการปัญหาสังคมดิจิทัล	4.25	0.86	มาก	4.58	0.50	มากที่สุด
12) ท่านทราบตัวหากท่านสร้างสรรค์และเผยแพร่ข้อมูลที่ถูกต้องเหมาะสม ท่านจะได้รับความรู้ความไว้วางใจ การยอมรับในสังคม	4.27	0.72	มาก	4.70	0.46	มากที่สุด
รวม	4.23	0.57	มาก	4.63	0.30	มากที่สุด

จากตาราง 4-33 พบว่าคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มิตติความรู้ ก่อนเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.23 และหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.63

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่าเรื่องที่นักศึกษามีความรู้ก่อนเรียนมากที่สุด คือ นักศึกษาสามารถแยกแยะข้อมูลได้ว่า สิ่งใดคือข้อเท็จจริง ความคิดเห็น อคติ โฆษณา และวาระซ่อนเร้น ค่าเฉลี่ย 4.40 สำหรับข้อที่นักศึกษามีความรู้น้อยที่สุดคือ นักศึกษาความรู้เพียงพอกับการจัดการปัญหาสังคมดิจิทัลค่าเฉลี่ย 4.05 และหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงพบว่าเรื่องที่นักศึกษามีความรู้มากที่สุดคือ เมื่อนักศึกษาได้รับมอบหมายให้ทำรายงาน ทราบว่าจะใช้คำสำคัญใดในการค้นหาข้อมูล ทราบกลยุทธ์ค้นหาข้อมูล และรู้จักแหล่งข้อมูลที่ดี ค่าเฉลี่ย 4.72 รองลงมาคือนักศึกษาทราบว่าหากสร้างสรรค์และเผยแพร่ข้อมูลที่ถูกต้องเหมาะสม จะได้รับความไว้วางใจ การยอมรับในสังคม ค่าเฉลี่ย 4.70 และข้อที่นักศึกษามีความรู้น้อยที่สุดคือ นักศึกษาสามารถจัดการกับข้อมูลที่ค้นหามาได้ เช่น Dropbox, GoogleDrive ในการจัดเก็บและแบ่งปันข้อมูล ค่าเฉลี่ย 4.52 ซึ่งยังอยู่ในระดับมากที่สุด

ตาราง 4-34 แสดงการเปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง มิติทักษะ

คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์	จำนวน	\bar{X}	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	40	4.14	0.57	-5.11	.000*
หลังเรียน	40	4.68	0.33		

*P<0.05

จากการทดสอบ พบว่า คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง มิติทักษะแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับทางสถิติที่ระดับ .05

เพื่อให้ทราบค่าเฉลี่ย คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ในมิติทักษะ ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง เป็นรายข้อปรากฏผลดังนี้

ตาราง 4-35 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มิตทักษะ ก่อนเรียนและหลังเรียน (n=40)

คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มิตทักษะ	ก่อนเรียน			หลังเรียน	
	\bar{X}	S.D.	แปลความ	\bar{X}	S.D. แปลความ
1) ท่านสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลสำหรับค้นหาข้อมูลในการตัดสินใจได้ทันทางที่	4.22	0.73	มาก	4.60	0.47 มากที่สุด
2) ท่านสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลสำหรับค้นหาข้อมูลในการตัดสินใจได้ตรงกับความต้องการ	4.12	0.69	มาก	4.60	0.50 มากที่สุด
3) ท่านสามารถเลือกใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลายเพื่อเข้าถึงข้อมูลที่มีลักษณะแตกต่างกัน เช่น ยูทูบ บล็อก สไลด์แชร์ อินโฟกราฟิก ไฟล์ประเภทต่างๆ ได้ตรงตามสถานการณ์ที่ต้องการ	4.25	0.78	มาก	4.73	0.45 มากที่สุด
4) ท่านสามารถระบุคำสำคัญ และกลยุทธ์ในการค้นหาข้อมูลให้เกิดสัมฤทธิ์ผลสูงสุด	4.05	0.81	มาก	4.68	0.45 มากที่สุด
5) ท่านสามารถบอกได้ว่าข้อมูลที่ค้นหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลนั้นมีประโยชน์ ความน่าเชื่อถือ และถูกต้อง	4.13	0.72	มาก	4.53	0.51 มากที่สุด
6) ท่านสามารถแยกแยะได้อย่างชัดเจนว่าข้อมูลที่ค้นหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลนั้น เป็นข้อคิดเห็น หรือข้อเท็จจริง	4.20	0.79	มาก	4.63	0.49 มากที่สุด
7) ท่านตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์ เปรียบเทียบข้อมูลจากหลายแหล่งก่อนที่จะเชื่อ และนำไปใช้เสมอ	4.00	0.68	มาก	4.68	0.47 มากที่สุด
8) ท่านสามารถประเมินได้ว่าเนื้อหาขอของข้อมูลที่ค้นหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลนั้นมีความน่าเชื่อถือหรือไม่	4.15	0.80	มาก	4.70	0.52 มากที่สุด
9) ท่านสามารถสรุปใจความสำคัญของข้อมูลที่ค้นหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลได้	4.23	0.73	มาก	4.73	0.51 มากที่สุด
10) ท่านสามารถนำข้อมูลที่ค้นหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลมาจัดระบบ เรียบเรียง รวบรวม กลั่นกรอง จัดลำดับความสัมพันธ์ และวางโครงเรื่องใหม่ได้	4.08	0.66	มาก	4.73	0.45 มากที่สุด
11) ท่านสามารถนำข้อมูลที่ค้นหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลที่ได้มานั้น ไปใช้ในการแก้ปัญหา หรือนำไปเป็นส่วนประกอบในการตัดสินใจ	4.05	0.68	มาก	4.75	0.44 มากที่สุด
12) ท่านสามารถนำข้อมูลที่ค้นหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลนั้นไปสร้างสรรค์เป็นสิ่งใหม่ ที่ช่วยในการแก้ปัญหาหรือเป็นประโยชน์แก่ส่วนรวม	4.18	0.90	มาก	4.70	0.46 มากที่สุด
รวม	4.14	0.57	มาก	4.68	0.33 มากที่สุด

จากตาราง 4-35 พบว่าคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มิติตักษะ ก่อนเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.14 และหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.68

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่าเรื่องที่นักศึกษามีทักษะก่อนเรียนสูงที่สุดคือ นักศึกษาสามารถเลือกใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลายเพื่อเข้าถึงข้อมูลที่มีลักษณะแตกต่างกัน เช่น ยูทูบ บล็อก สไลด์แชร์ อินโฟกราฟิก ไฟล์ประเภทต่างๆ ได้ตรงตามสถานการณ์ที่ต้องการ ค่าเฉลี่ย 4.25 สำหรับข้อที่นักศึกษามีทักษะน้อยที่สุดคือ นักศึกษาตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์ เปรียบเทียบข้อมูลจากหลายแหล่งก่อนที่จะเชื่อ และนำไปใช้เสมอ ค่าเฉลี่ย 4.00 และหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงพบว่าเรื่องที่นักศึกษามีทักษะมากที่สุดคือ สามารถนำข้อมูลที่ค้นหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลที่ได้มานั้น ไปใช้ในการแก้ปัญหา หรือนำไปเป็นส่วนประกอบในการตัดสินใจ ค่าเฉลี่ย 4.75 สำหรับข้อที่นักศึกษามีทักษะน้อยที่สุดคือ นักศึกษาสามารถบอกได้ว่าข้อมูลที่ค้นหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลนั้นมีประโยชน์ ความน่าเชื่อถือ และถูกต้อง ค่าเฉลี่ย 4.53 แต่ยังคงอยู่ระดับมากที่สุด

ตาราง 4-36 แสดงการเปรียบเทียบคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง มิติตักษะ

คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์	จำนวน	\bar{X}	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	40	4.26	0.58	-3.59	.001*
หลังเรียน	40	4.67	0.33		

*P<0.05

จากการทดสอบ พบว่า คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง มิติตักษะแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับทางสถิติที่ระดับ .05

เพื่อให้ทราบค่าเฉลี่ย คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ในมิติตักษะ ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง เป็นรายข้อปรากฏผลดังนี้

ตาราง 4-37 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคุณลักษณะความพึงพอใจเรื่องวิวัฒนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มิติตศนคต ก่อนเรียนและหลังเรียน (n=40)

คุณลักษณะความพึงพอใจเรื่องวิวัฒนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มิติตศนคต	ก่อนเรียน			หลังเรียน		
	\bar{X}	S.D.	แปลความ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1) ท่านมักเข้าไปร่วมทำกิจกรรมเพื่อส่วนรวมอยู่เสมอ	4.35	0.62	มาก	4.63	0.54	มากที่สุด
2) ท่านมองว่ากรณีนี้ได้รับความเสียหาย หรือเกิดผลกระทบต่อสังคม หน่วยงานที่มีหน้าที่หลักในการให้ช่วยเหลืออยู่แล้ว จึงไม่ใช่เรื่องส่วนบุคคลที่จะให้ความช่วยเหลือ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา	4.10	0.93	มาก	4.43	0.84	มาก
3) ท่านมีความพยายามมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่นด้วยความเต็มใจ	4.28	0.78	มาก	4.63	0.49	มากที่สุด
4) ท่านเคยใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการมีส่วนร่วมสร้างความรู้สาธารณะ	4.20	0.85	มาก	4.60	0.50	มากที่สุด
5) ท่านเคารพถึงสิทธิส่วนบุคคล และเสรีภาพในการแสดงออกของแต่ละบุคคล	4.33	0.73	มาก	4.73	0.51	มากที่สุด
6) ท่านมักจะคำนึงถึงผลกระทบต่อบุคคลอื่นหรือสังคมเสมอในการแชร์โพสต์ภาพ หรือข้อความ	4.30	0.72	มาก	4.80	0.41	มากที่สุด
7) ท่านเคารพศักดิ์ศรีในความเป็นความแตกต่างและไม่เท่าเทียมกันของแต่ละบุคคล	4.33	0.73	มาก	4.75	0.44	มากที่สุด
8) ท่านรับรู้และตระหนักเรื่องความปลอดภัย ลิขสิทธิ์ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ และเครือข่ายสังคมออนไลน์	4.30	0.76	มาก	4.75	0.44	มากที่สุด
9) ท่านรับรู้สิทธิของตนเอง ตระหนักถึงความเหมาะสมในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์	4.20	0.76	มาก	4.85	0.36	มากที่สุด
10) ท่านตระหนักว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ที่สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาของสังคมได้	4.28	0.68	มาก	4.75	0.44	มากที่สุด
11) ท่านเคยใช้ไอซีที (ICT) ในการค้นหาความรู้เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาของสังคม	4.20	0.79	มาก	4.58	0.55	มากที่สุด
12) ท่านเคยใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างสรรค์ สร้างองค์ความรู้ หรือสร้างสรรค์นวัตกรรม ในการแก้ปัญหาของสังคม	4.30	0.94	มาก	4.58	0.50	มากที่สุด
รวม	4.26	0.58	มาก	4.67	0.33	มากที่สุด

จากตาราง 4-37 พบว่าคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มิติตศนคติ ก่อนเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.26 และหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.67

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่า เรื่องที่นักศึกษามีทัศนคติก่อนเรียนมากที่สุดคือนักศึกษามักเข้าไปร่วมทำกิจกรรมเพื่อส่วนรวมอยู่เสมอ ค่าเฉลี่ย 4.35 เรื่องที่นักศึกษามีทัศนคติน้อยที่สุดคือนักศึกษามองว่ากรณีที่สังคมได้รับความเสียหาย หรือเกิดผลกระทบต่อสังคม ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ก็ตาม มีหน่วยงานที่มีหน้าที่หลักในการให้เข้าช่วยเหลืออยู่แล้ว จึงไม่ใช่เรื่องส่วนบุคคลที่จะให้ความช่วยเหลือ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา ค่าเฉลี่ย 4.10 และหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงพบว่า เรื่องที่นักศึกษามีทัศนคติเพิ่มขึ้นมากที่สุดคือนักศึกษารับรู้สิทธิของตนเองตระหนักถึงความเหมาะสมในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ค่าเฉลี่ย 4.85 และเรื่องที่นักศึกษามีทัศนคติน้อยที่สุดยังคงเป็นเรื่องที่ นักศึกษามองว่ากรณีที่สังคมได้รับความเสียหาย หรือเกิดผลกระทบต่อสังคม ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ก็ตาม มีหน่วยงานที่มีหน้าที่หลักในการให้เข้าช่วยเหลืออยู่แล้ว จึงไม่ใช่เรื่องส่วนบุคคลที่จะให้ความช่วยเหลือ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา ค่าเฉลี่ย 4.43

1.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสะท้อนคิด

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากการตรวจสอบแบบสะท้อนคิดของกลุ่มตัวอย่าง โดยพิจารณาสิ่งที่กลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้ และการนำไปประยุกต์ใช้ จาก 9 ประเด็นที่เป็นคุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ (แผนภาพ 4-1 หน้า 180) เพื่อสรุปผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏตามกระบวนการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น ซึ่งสามารถสรุปจากแบบสะท้อนคิด (ภาคผนวก ข) ได้ดังนี้

มิติความรู้ (Knowledge)

1) การรู้สารสนเทศ (Information literacy) กลุ่มตัวอย่างได้อธิบายสิ่งที่ได้เรียนรู้ในส่วนของการรู้สารสนเทศว่าช่วยสนับสนุนการเรียนการสอนในสาขาต่างๆ เนื่องจากการสอนและการเรียนรู้ในปัจจุบันเกิดขึ้นได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้และสารสนเทศได้จากเครือข่ายต่างๆ และทำให้ทราบความต้องการของตนเองที่แท้จริงโดยวิธีการค้นสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศต่างๆ และช่วยเสริมเทคนิคต่างๆ เพื่อนำไปสู่กระบวนการสารสนเทศเพื่อประเมินสารสนเทศได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

จากการเรียนรู้ในเรื่องของการรู้สารสนเทศนั้น กลุ่มตัวอย่างสามารถนำไปประยุกต์ใช้โดยสรุปได้ว่า ได้รับประโยชน์อย่างมากและสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลและช่วยปรับปรุงคุณภาพชีวิตเพราะทุกคนต้องอาศัยสารสนเทศในการทำงานและการดำเนินชีวิตประจำวัน ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานเมื่อจบการศึกษาก้าวสู่การทำงานทักษะการเรียนรู้สารสนเทศและช่วยฝึกปฏิบัติการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ยังช่วยให้เรา

แหล่งสารสนเทศและมีเทคนิคในการค้นหาข้อมูลสารสนเทศซึ่งทำให้เราหาข้อมูลได้รวดเร็วมากขึ้น และการที่เราทุกระบวนการสารสนเทศอย่างทำให้รู้วิธีประเมินและการใช้สารสนเทศนั้นให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดเพื่อการทำงานในอนาคต ซึ่งไม่ว่าจะประกอบใดก็ตามจำเป็นต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ใหม่ อยู่ตลอดเวลาจะต้องทำการเปลี่ยนแปลงของโลกทำให้เราสามารถรู้ข้อมูลได้อย่างชัดเจน

2) การรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT literacy) กลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้ในส่วนของการรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยสรุปว่า สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการจัดการ การประเมินผล และการสื่อสารข้อมูลได้ การรู้จักใช้เทคโนโลยี เพื่อการสืบค้น ค้นหา และ ประเมินสารสนเทศ จนสามารถถ่ายทอด สื่อความ หรือสื่อสารกับผู้อื่นอย่างเหมาะสมเพื่อช่วยในการ แก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่น ทำให้มีความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการค้นคว้าหา ข้อมูลและมีความน่าเชื่อถือมากขึ้นในการสื่อสารด้วยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นตัวกลางในการ สื่อสาร ยกตัวอย่างเช่น การรู้เทคโนโลยีสารสนเทศทำให้รู้ในด้านการศึกษาเทคโนโลยีเพื่ออำนวยความสะดวกด้านการเกษตรและอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม ด้วยตนเอง

โดยสามารถประยุกต์การรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ว่าทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมากขึ้นและมีบทบาทต่อชีวิตประจำวันเป็นอย่างมากเพราะมีการ เปลี่ยนแปลงของสภาพการณ์โลกแห่งการเรียนรู้เทคโนโลยีนานาชนิด มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในส่วนที่เกี่ยวกับการเดินทางทำให้สะดวกต่อผู้โดยสาร โดยที่เราสามารถนำความรู้ เหล่านี้มาใช้ในชีวิตการเรียนและการทำงานได้อย่างถูกต้องโดยผ่านการประเมินผลอย่างมี วิจารณ์ญาณ และตรวจสอบอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสร้างสรรค์สารสนเทศให้เพิ่มมากขึ้นและดียิ่งขึ้น

3) การรู้สังคม (Social literacy) กลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้เกี่ยวกับการรู้สังคมโดยสรุป คือ การใช้ชีวิตในสังคมในการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นเพื่อสร้างสรรค์และพัฒนาสังคมให้ก้าวหน้า เจริญรุ่งเรืองและมีความทันสมัยให้ทันต่อโลกที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งเราจะต้องอาศัยความสามัคคีของ คนในสังคม และตัวเราจะต้องมีความเสียสละ ความอดทน และความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นเพื่อสร้าง ความสามัคคี และความแน่นแฟ้น เพราะจะทำให้เกิดการแก้ปัญหาร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพซึ่งจะ ทำให้บุคคลนั้นมีความสุขที่ได้ทำงานและได้อยู่ภายในสังคมเดียวกัน

กลุ่มตัวอย่างกล่าวถึงการประยุกต์ในเรื่องของการรู้สังคมว่า สามารถนำความรู้ทาง สังคมมาพัฒนาชีวิตประจำวันของเราให้มีความสัมพันธ์กับชุมชนและภายนอกมากขึ้นและสนับสนุน ความคิดเห็นภายในชุมชนและนำมาติดต่อให้รอบคอบเพื่อให้ตนเองและผู้อื่นได้รับความเดือดร้อน จากการกระทำของตนเอง ซึ่งในการใช้ชีวิตเราต้องรู้จักเข้าสังคมจะทำให้เราเป็นบุคคลที่ได้รับการ ยอมรับ และสามารถอยู่ในสังคมนั้น ๆ ได้ ทำให้เราสามารถเรียนรู้ในการใช้ชีวิตและมีทักษะในการใช้ ชีวิตของคนภายในสังคม เพื่อที่จะนำมาพัฒนาตนเองและเราก็จะสามารถทำงานร่วมกับคนในสังคมได้

อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งอาจทำให้สังคมนั้นไม่มีปัญหาและมีการรวบรวมความรู้และไม่มีการขัดแย้งมีแต่ความสามัคคีกัน

มิติทักษะ (Skills)

1) การเข้าถึงสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (Access) สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเข้าถึงสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่าง สรุปได้ว่าความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลด้วยความเข้าใจเกี่ยวกับ การพัฒนาการรู้จักดิจิทัลเป็นกระบวนการและการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการสะท้อนซึ่งปลุกฝังอยู่ในการทำงานการเรียนรู้ผู้อื่น โดยที่ผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าใจอินเทอร์เน็ต และการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยช่องทางต่างๆ รวมถึงข้อดีข้อเสียของแต่ละช่องทาง โดยหาข้อมูลที่ต้องการจากอินเทอร์เน็ตได้ นอกจากนี้ยังจำเป็นต้องเข้าใจสื่อทางดิจิทัลชนิดต่างๆ เพื่อทันต่อเวลา และตรงกับความต้องการ

สำหรับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สามารถนำมาพัฒนาเป็นกระบวนการทำงานใหม่ด้วยความทันสมัยและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเพื่อนำไปเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารให้เกิดความรู้ขึ้นใหม่ๆ เป็นการใช้ชีวิตการเรียนรู้ การทำงาน จะต้องใช้เทคนิคขั้นพื้นฐาน คือ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และเครื่องมือสื่อสารอื่นๆ สำหรับเทคนิคขั้นสูงขึ้นเพื่อเป็นการเข้าถึง และการใช้ความรู้โดยสิ่งเหล่านี้ คือ การเข้าถึงสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้สามารถเข้าระบบสารสนเทศได้ทันต่อเวลาและตรงกับความต้องการ

2) การประเมินสารสนเทศ (Evaluate) กลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้ทักษะการประเมินสารสนเทศด้วยความรู้ความเข้าใจมากขึ้นและเกิดประโยชน์อย่างมาก เราจำเป็นที่จะต้องเริ่มจากความเข้าใจ รวมถึงการตระหนักว่า เทคโนโลยีมีผลกระทบอย่างไร มีผลกระทบต่อความเชื่อ และความรู้สึกเกี่ยวกับโลกรอบตัวหรือไม่ เป็นข้อเท็จจริง หรือเป็นแค่ข้อมูลชวนเชื่อ เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการจัดการสารสนเทศ เพื่อค้นหาประเมินและใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพและร่วมมือกันแก้ไขปัญหา

การประยุกต์ใช้ทักษะของการประเมินสารสนเทศ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันได้อย่างละเอียดครอบคลุมทุกประการสามารถนำข้อมูลที่ได้นำมาทำการวิเคราะห์สังเคราะห์เพื่อนำข้อมูลสารสนเทศนั้นมาใช้หรือปรับปรุงในชีวิตประจำวัน ซึ่งเราสามารถแยกแยะสารสนเทศ เพื่อเป็นข้อเท็จจริง หรือเป็นข้อมูลชวนเชื่อ เพราะยุคนี้เป็นยุคที่มีข้อมูลสารสนเทศออนไลน์มหาศาล ซึ่งไม่ได้มีการคัดกรองดังนั้นการดูวิธีการประเมินสารสนเทศเกี่ยวกับการรู้สารสนเทศทำให้รู้แหล่งที่มาและเนื้อหาที่จำเป็นในการใช้ชีวิตในด้านต่างๆ

3) การสร้างสรรค์บูรณาการ (Create and Integrate) กลุ่มตัวอย่างสรุปว่า ได้เรียนรู้จากเครื่องมือออนไลน์มาผสมกับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนทำให้มีบรรยากาศในการเรียนการสอนที่สบายผ่อนคลายได้เรียนรู้มากขึ้นด้วยตนเองและเป็นการเพิ่มทักษะการจัดการสารสนเทศเพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์ได้อย่างดีเยี่ยม และยังเป็นตัววัดศักยภาพของตนเอง

ว่าสามารถใช้สารสนเทศมาจัดการหรือแก้ปัญหาเพื่อนำไปสู่บูรณาการ เช่น การทำโครงการ การทำวิจัย เพื่อใช้ข้อมูลสารสนเทศเหล่านั้นให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม ส่วนรวม ได้มากน้อยเพียงใด

การประยุกต์ใช้ทักษะของการสร้างสรรค์บูรณาการ ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสเข้าถึงและเรียนรู้ทักษะในการศึกษาโดยคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นการเตรียมแผนการสอนและสำรวจความสะดวกของผู้เรียนเพื่อนำมาพัฒนาโดยกระบวนการสร้างสรรค์ การสร้างด้วยสื่อสารสนเทศ ไม่ได้เป็นแค่การรู้วิธีการใช้โปรแกรมประมวลผลคำหรือการเขียนอีเมลเท่านั้น แต่มันยังรวมถึงความสามารถในการคิดแปลงสิ่งที่ผู้เรียนสร้างสำหรับบริบทและผู้ชมที่แตกต่างและหลากหลาย ซึ่งความสามารถในการสร้างและสารสนเทศ จะทำให้มีประสิทธิภาพและรับผิดชอบมากขึ้นและรู้จักปัญหาที่สามารถปรับปรุงได้ดียิ่งขึ้น

มิติทัศนคติ (Attitude)

1) จิตสำนึกด้านสังคม (Social Awareness) กลุ่มตัวอย่างได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้ปลูกจิตสำนึกให้มีความรับผิดชอบต่อสังคม เช่นการทำโครงการเกี่ยวกับการรักษาสีเขียวสิ่งแวดล้อม และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ทำให้เห็นความสำคัญของโครงการต่างๆ ที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและเห็นคุณค่าในความจำเป็นของการอนุรักษ์และรักษาสีเขียวสิ่งแวดล้อม และเราทุกคนต้องตระหนักรู้ได้ด้วยพื้นฐานของตนเองโดยต้องคำนึงถึงส่วนรวมและตระหนักถึงปัญหา และผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับผู้อื่น และสังคมเราเองก็จะต้องมีจิตสำนึกด้านสังคมของตนเองก่อน และจะต้องรู้จักของสังคมและมีความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย

ทัศนคติจิตสำนึกด้านสังคมนั้น กลุ่มตัวอย่างสามารถนำไปต่อยอดและพัฒนาโครงการอื่นๆ ในอนาคตโดยมีความทันสมัยมากยิ่งขึ้นแล้วนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การรับข้อมูลสารสนเทศ จะต้องคำนึงถึงส่วนรวมตลอดถึงปัญหาและผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากสังคม ว่าเป็นข้อมูลที่ถูกต้องหรือไม่ดังนั้นจึงต้องช่วยกันคิดก่อนที่จะแชร์หรือกระทำสิ่งต่างๆ ลงไป เพื่อเป็นประโยชน์และแก้ปัญหาได้ตรงจุดและถูกต้องที่สุด เพื่อพัฒนาชุมชนสังคมต่อไปให้ดี

2) การเคารพและมีส่วนร่วมกับสังคม (Social Respect) กลุ่มตัวอย่างกล่าวว่าเมื่อทราบถึงการเคารพกฎเกณฑ์ขั้นพื้นฐานของผู้อื่นในสังคมเพื่อเป็นการอบรมสมาชิกในสังคมให้เกิดการเรียนรู้กฎเกณฑ์และกติกาของสังคม เพราะการที่เราจะอยู่ในสังคมได้เราต้องเคารพรวมถึงเคารพสิทธิของผู้อื่นและเคารพในความแตกต่างและความเสมอภาคสิ่งเหล่านี้จะทำให้สังคมเกิดความเป็นระเบียบเรียบร้อยทำให้ทุกคนมีส่วนร่วมในสังคมโดยการใช้สารสนเทศอย่างถูกต้องโดยที่ไม่มีการละเมิดหรือทำร้ายผู้อื่นทั้งทางตรงและทางอ้อม ยังทำให้รู้จักการปรับตัวให้ดียิ่งขึ้น

ทัศนคติของการเคารพและมีส่วนร่วมกับสังคม ทำให้ทุกคนปฏิบัติตามกฎของสังคมเพื่อความปลอดภัยในการดำเนินชีวิตซึ่งเป็นข้อตกลงเราต้องไปวัดตามเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมและของทุกคน ซึ่งในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตทำให้การติดต่อสื่อสารข้อมูลข่าวสารเป็นไปอย่างรวดเร็ว อินเทอร์เน็ตมีบทบาทและมีความสำคัญมากขึ้นเท่าใดย่อมส่งผลกระทบทั้งทางบวกและทางลบต่อ

สังคม ทำให้การใช้สารสนเทศทางอินเทอร์เน็ตจะต้องไม่ทำร้ายหรือละเมิดผู้อื่น และไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนอีกด้วย

3) ความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility) กลุ่มตัวอย่างได้ทำความรู้ความเข้าใจมากขึ้นเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคมและได้ตระหนักให้เห็นความสำคัญมากขึ้น ทำให้มีความรับผิดชอบต่อสังคมซึ่งเป็นสิ่งที่ทุกคนควรมี โดยการที่เริ่มจากการรับผิดชอบต่อตนเองก่อนสามารถพึ่งพาตนเองได้ไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน หลังจากนั้นก็ทำให้มีความรับผิดชอบต่อสังคมทำให้มีส่วนร่วมกับสังคม ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นพื้นฐานที่ผู้ใช้สารสนเทศต้องมีเพื่อที่จะนำไปเชื่อมโยงสิ่งรอบตัวจะทำให้การติดต่อสื่อสารกันเกิดประโยชน์ไม่สร้างความเสียหายต่อผู้อื่น

การเรียนรู้ในเรื่องของความรับผิดชอบต่อสังคมจากการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีการดำเนินชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยไม่ไปเบียดเบียนผู้อื่นหรือทำความเดือดร้อนให้กับผู้อื่นเราจะต้องให้ความร่วมมืออย่างเต็มที่ คอยช่วยเหลืองานภายในกลุ่มโดยไม่หวังผลตอบแทนใดๆ ปัจจุบันในการดำเนินชีวิตประจำวันที่มีสารสนเทศสามารถเชื่อมโยงสิ่งรอบตัว ให้สามารถติดต่อสื่อสารกันได้เราสามารถดำเนินได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว แต่ถ้าหากเราใช้อย่างไม่ระมัดระวังอาจเกิดผลกระทบต่อผู้ใช้งานได้ จึงจำเป็นต้องเรียนรู้วิธีการใช้ให้เกิดประโยชน์และมีความรับผิดชอบต่อสังคม มีความถูกต้องตามกฎหมาย แล้วไม่สร้างความเสียหายต่อผู้อื่น โดยที่ไม่มีข้อความหรือข้อมูลสารสนเทศที่เป็นเหตุก่อให้เกิดปัญหาหระหว่างบุคคลหรือกลุ่ม หรือปลอมแปลงข้อมูลสารสนเทศใดๆ ทั้งสิ้น

จากการเสนอความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนต่างมีความคิดเห็นที่ตรงกันว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงผสานกับเนื้อหาของการรู้ดิจิทัลนั้นช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะของการคิด วิเคราะห์ และเข้าใจเนื้อหาวิชาจากการลงมือปฏิบัติจริงโดยมีชุมชนเป็นฐานของการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยแก้ไขปัญหาชุมชน และช่วยเป็นส่วนหนึ่งในการตอบสนองความต้องการของชุมชนได้อย่างแท้จริง อีกทั้งยังได้เรียนรู้ความทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่น นับว่าเป็นการเรียนรู้ที่รู้ถึงคุณค่าของตนเองและผู้อื่น

1.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบบันทึกการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ และแบบสังเกตพฤติกรรม ผู้วิจัยได้บันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และสังเกตพฤติกรรมทั้ง 12 สัปดาห์ โดยทำการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ และความเหมาะสมในการปฏิบัติจริง ผลลัพธ์การเรียนรู้ ปัญหาและอุปสรรคที่พบ เพื่อศึกษาแนวทางในการปรับปรุงรูปแบบ ดังนี้

กลยุทธ์ที่ 1 การเรียนรู้ท้องถิ่น กิจกรรม “ชุมชนฉัน ชุมชนเธอ ชุมชนเรา” นักศึกษาจะวาดภาพที่สะท้อนชุมชนของตนเอง ที่แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ ซึ่งต้องอาศัยการรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น และถ่ายทอดให้เพื่อนในกลุ่มรับรู้ถึงชุมชนตนเอง และอภิปรายประเด็นชุมชนที่อยากเห็นหรืออยากเป็น พบว่า นักศึกษาบางคนจะเลียงในการถ่ายทอดชุมชนที่แท้จริง ซึ่งอาจจะเกิดความเขิน

อายุในเรื่องชาติพันธุ์ สภาพแวดล้อมที่คิดว่าเป็นความล้าหลังของชุมชนตนเอง เนื่องจากอยู่พื้นที่ห่างไกลบ้าง หรือการคมนาคมไม่สะดวกสบายบ้าง แต่พอผู้สอนเข้าไปกระตุ้น และยกตัวอย่างถึงข้อจำกัด และการขาดโอกาสของคนที่ยากกว่า จึงทำให้นักศึกษาเริ่มเปิดใจในการเล่าเรื่องราวของชุมชน และอยากเห็นชุมชนของตนนั้นมีการพัฒนาที่มากขึ้น อยากชวนเพื่อนเข้าไปร่วมแก้ปัญหาชุมชน

กลยุทธ์ที่ 2 การเรียนรู้แบบบูรณาการ กลยุทธ์นี้ให้นักศึกษาทดลองร่วมวางแผนการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการแก้ปัญหา หรือตอบสนองความต้องการของชุมชน ปรากฏว่านักศึกษาแสดงถึงความท้าทาย สนุก มีการนำเสนอการใช้โปรแกรมที่ตนเองถนัด การนำอุปกรณ์ดิจิทัลต่างๆ มาใช้ การใช้แอปพลิเคชัน อาจเพราะเทคโนโลยีคือปัจจัยหนึ่งในการดำเนินชีวิตของนักศึกษาในปัจจุบัน รวมถึงวัยของนักศึกษาชอบในเรื่องของการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จากนั้นสัปดาห์ที่ลงมือปฏิบัติการผลิตสื่อโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่เชิญวิทยากรมาให้ความรู้ นักศึกษาต่างสะท้อนว่าเวลาน้อยเกินไป พวกเขา กำลังสนุก ผู้สอนเลยคิดว่าอาจต้องมีการปรับแผน เพิ่มเวลาในช่วงกลยุทธ์ท้ายๆ ให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติ หรือสำหรับการแสดงผลงานอาจต้องเชิญวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะมาให้ข้อคิดเห็น เพื่อผลงานจะได้นำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างแท้จริง

กลยุทธ์ที่ 3 ปฏิบัติการเรียนรู้ กิจกรรม “คำพูดสื่ออารมณ์” นักศึกษาได้เรียนรู้ถึงการสะท้อนคิด คำพูดที่เมื่อได้รับแล้วรู้สึกชอบ รัก เป็นห่วง เสียใจ ว้าว หัวเราะ และโกรธ พบว่าคำพูดที่นักศึกษาสะท้อนส่วนมากจะปรากฏที่ด้านชอบ และโกรธ เป็นการแสดงความรู้สึกของ 2 ขั้วที่แตกต่างกัน ไม่ค่อยพบคำพูดที่แสดงถึงความเป็นห่วงเป็นใย แต่จากกิจกรรมนี้ก็พบว่า นักศึกษาได้เรียนรู้และรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นมากขึ้น เข้าใจผู้อื่นมากขึ้น จากการอภิปราย เช่น บางคำพูดที่นักศึกษารู้สึกหัวเราะ แต่เพื่อนบอกว่าคำพูดนี้ทำให้เขาเสียใจ กิจกรรมนี้จึงทำให้นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ใจเขาใจเราเพิ่มขึ้น

กลยุทธ์ที่ 4 การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง กิจกรรมในกลยุทธ์นี้มีการเปิดคลิปสั้น “Thank you for sharing” และให้นักศึกษาสวมบทบาทสมมติใน 3 ตัวละคร พบว่านักศึกษายังไม่กระจำในบทบาทของตัวละครที่เป็นโจทย์ เกิดความสับสนของตัวละคร ผู้วิจัยจึงได้ตัดภาพของตัวละครในแต่ละบทบาทมาให้นักศึกษาได้เห็นบทบาทที่ชัดเจนขึ้น ส่วนกิจกรรม “เล่าไม่เล่น” ผู้วิจัยสังเกตเห็นความไม่มั่นใจ และความสับสนของนักศึกษาว่า ข้อความที่นักศึกษายกขึ้นนั้น ข้อความใดเป็นข้อเท็จจริง และข้อความใดเป็นข้อคิดเห็น จากการนำไปปฏิบัติจริงนี้ทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการปรับปรุงรูปแบบโดยการเพิ่มเนื้อหาในส่วนของการรู้สื่อ ที่นำเอาหลักการวิเคราะห์สื่อ ความแตกต่างของข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น ให้นักศึกษาได้เรียนรู้มากขึ้น ก่อนทำกิจกรรม

กลยุทธ์ที่ 5 พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม กิจกรรม “คิดดีดี สังคมดีดี” เป็นการอภิปรายภาพของสังคมมหาวิทยาลัยตามการรับรู้ของนักศึกษา ที่เล็งเห็นปัญหา และอยากร่วม

แก้ปัญหาเหล่านั้น พัฒนาสังคมมหาวิทยาลัยให้ดีขึ้น จากการสังเกตพบว่า นักศึกษามีความรู้สึกร่วมต่อกิจกรรมนี้มาก อาจเป็นเพราะนักศึกษาอยู่ในวัยที่อยากเห็นการเปลี่ยนแปลง เปลี่ยนผ่านจากรั้วโรงเรียนมาสู่รั้วมหาวิทยาลัย ทำให้เกิดข้อสงสัยมากมาย เช่น การจอตรถ การแต่งกาย การเก็บจานชามในโรงอาหาร จึงส่งผลต่อการทำกิจกรรมสังคมที่ดี ที่นักศึกษาต้องเลือกเพียงหนึ่งประเด็นที่ต้องการสร้างสรรค์สังคมมหาวิทยาลัยให้ดีขึ้น ผู้วิจัยต้องร่วมเข้าไปช่วยให้นักศึกษาเกิดกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ พิจารณาเหตุผล เรียงลำดับความสำคัญ เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาและตัดสินใจประเด็นได้ในที่สุด

กลยุทธ์ที่ 6 การสืบเสาะ กิจกรรมภายใต้กลยุทธ์นี้ นักศึกษาลงพื้นที่ชุมชนเพื่อนำองค์ความรู้ หรือสื่อที่ได้ผลิตขึ้นไปถ่ายทอดยังชุมชน ซึ่งผู้วิจัยได้มีโอกาสร่วมลงพื้นที่กับนักศึกษาเพียง 2 กลุ่ม สำหรับการลงพื้นที่พบว่านักศึกษามีการวางแผนเป็นอย่างดี การกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และความปรารถนาดีที่มีต่อชุมชนที่อยากเข้าไปร่วมแก้ปัญหาหรือตอบสนองความต้องการ เมื่อมีปัญหาก็สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ จากการนำไปปฏิบัติจริงนี้ทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการปรับปรุงเวลาของการลงพื้นที่ ซึ่งอาจจะไม่กำหนดให้ลงพื้นที่พร้อมกัน เพื่อให้ผู้วิจัยจะได้ร่วมเรียนรู้ และช่วยเหลือนักศึกษาได้ รวมถึงนักศึกษากลุ่มอื่นๆ อาจต้องการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในประเด็นของเพื่อน

กลยุทธ์ที่ 7 แบ่งปันความรับผิดชอบ กิจกรรมถอดบทเรียน “3 Step to success” กิจกรรมนี้สังเกตได้ว่าได้พาทั้งตัวนักศึกษาและผู้วิจัยออกจากพื้นที่ปลอดภัย (Comfort zone) ของตนเอง เพื่อพัฒนาตนเองให้เต็มศักยภาพ และเรียนรู้ร่วมกัน นักศึกษาได้เปลี่ยนบทบาทของตนเองจากผู้เสพสื่อ กลายเป็นผู้สร้างสื่อ สร้างองค์ความรู้จากการสืบเสาะความรู้ด้วยตนเอง ได้ใช้เวลาในการศึกษาค้นคว้าเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับชุมชนของตนเอง เกิดความรัก รู้สึกเป็นเจ้าของชุมชนของตนเอง โดยกลยุทธ์ทั้งหมด ทำให้นักศึกษาเกิดทักษะการคิด การรู้แก้ปัญหา มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ และตระหนักในการปฏิบัติตามหน้าที่ การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล พร้อมทั้งรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และรู้สึกชื่นชมยินดีต่อความสำเร็จของผู้อื่นเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยสังเกตได้

1.5 รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่ปรับปรุงแล้วประกอบด้วย หลักการ วัตถุประสงค์ ผลลัพธ์การเรียนรู้ สารการเรียนรู้ กระบวนการจัดกิจกรรม และประเมินประสิทธิผลของรูปแบบ นำเสนอรายละเอียดได้ดังนี้

รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

หลักการ

บทบาทของสถาบันอุดมศึกษาสำหรับการพัฒนานักศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะศตวรรษที่ 21 เป็นการเตรียมความพร้อมเพื่อให้นักศึกษามีทักษะ (Skill) ในการดำรงชีวิต และการทำงานในอนาคต ถือเป็นความท้าทายที่สุดต่อการเปลี่ยนแปลงของกระแสสังคมโลก ที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารแบบไร้ขีดจำกัด และช่องทางเครือข่ายสังคม (Social Network) ที่ทำให้คนเข้าถึงข้อมูลได้ทุกที่ทุกเวลา จึงเป็นความท้าทายในการพัฒนานักศึกษาในยุคนี้ที่จะต้องเตรียมความพร้อมทั้งด้านทักษะ ที่รวมถึงคุณลักษณะสำคัญสำหรับยุคปัจจุบัน ที่มีความต้องการคุณลักษณะของบัณฑิตที่เด่นชัดและสูงกว่าในอดีตสมรรถนะในตนเองของบัณฑิตจะมีความสำคัญมากยิ่งขึ้นในโลกอนาคต การพัฒนานักศึกษาให้มีความสมบูรณ์พร้อมทั้งด้านวิชาการ วิชาชีพ หรือวิชาชีพชีวิต และสามารถอยู่ในสังคมได้ อย่างมีความสุข จึงเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญยิ่ง ด้านของประเด็นความรับผิดชอบต่อสังคมกำลังเป็นประเด็นที่มีการหยิบยกให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก รวมถึงแนวคิดในการพัฒนาบัณฑิตในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งชี้ว่าการสร้างบัณฑิตในโลกยุคไร้พรมแดนนี้ จำเป็นจะต้องพัฒนาบัณฑิตให้พร้อมที่จะก้าวขึ้นมารับผิดชอบไม่เฉพาะสังคมที่ตนเองดำรงชีวิตอยู่ นั่นคือ นอกจากจะต้องรับผิดชอบต่อประเทศของตนในฐานะพลเมืองที่ดีแล้ว ยังจะต้องห่วงใยและร่วมรับผิดชอบต่อโลกใบนี้ร่วมกันเพื่อการอยู่ร่วมกันที่ดีของมวลมนุษยชาติอีกด้วย

พลเมืองวิวัฒน์ (Active citizen) เป็นอีกหนึ่งทางเลือกในการพัฒนาคนยุคดิจิทัล ในการสร้างพลเมืองหัวใจอาสา (Active heart) เรียนรู้ด้วยหัวใจที่เปิดกว้าง (Active mind) กล้าคิดลงมือทำ เพื่อประโยชน์ของสังคมที่เป็นเป้าหมายของพลเมืองวิวัฒน์ คาดว่าจะเป็นทางออกที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 ของการสอดประสานการพัฒนาทั้งด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และพัฒนาคนไปพร้อมๆ กัน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมทบในการเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น โดยมีวัตถุประสงค์ และภาระหน้าที่ ในการส่งเสริมการเป็นสถาบันอุดมศึกษาที่มุ่งสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการบนพื้นฐาน ของภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และภูมิปัญญาสากล เพื่อสร้างและพัฒนาองค์ความรู้ สร้าง บัณฑิตที่มีความรู้คู่ความดี เน้นการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพเป็นเลิศ โดยกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อการพัฒนาชุมชนและท้องถิ่นให้มีความเข้มแข็งและยั่งยืน การตระหนักถึงความสำคัญต่อการปลูกฝัง และการสร้างรากฐานการพัฒนาของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา โดยเฉพาะนักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏที่มีพื้นที่ครอบคลุมทั่วทั้งประเทศ ในการปลูกฝังและเสริมสร้างให้ผู้เรียนระดับอุดมศึกษาเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม รู้เท่าทัน

โลกของดิจิทัลผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่บ่มเพาะความรับผิดชอบต่อสังคม จึงเป็นประเด็นของการศึกษาถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ในการที่จะส่งเสริมให้นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเป็นพลเมืองวิวัฒน์ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างยั่งยืน

รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนี้ จึงนำรูปแบบของการนำกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกันผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนสร้างการรู้ดิจิทัล พร้อมกับการบ่มเพาะความรับผิดชอบต่อสังคมให้กับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อนำไปสู่การพัฒนาชุมชนท้องถิ่น เป็นคุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ ที่มีความสามารถในการรู้ดิจิทัล และทัศนคติของความรับผิดชอบต่อชุมชนท้องถิ่น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเสริมสร้างนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์
2. เพื่อสร้างพลเมืองที่สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่น

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมีคุณลักษณะพลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นเพิ่มขึ้นได้แก่ *ด้านความรู้* คือ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ การรู้ดิจิทัล ได้แก่ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น การรู้สารสนเทศ การรู้เทคโนโลยี การรู้สื่อ การรู้การสื่อสาร และการรู้สังคม

ด้านทักษะทางปัญญา คือ มีการค้นคว้า สืบค้น เข้าถึง ประเมิน และบูรณาการสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความยืดหยุ่นและปรับตัวต่อโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและกระแสความเปลี่ยนแปลงต่างๆ สามารถริเริ่มและเรียนรู้ด้วยตนเองโดยเฉพาะอย่างยิ่งการริเริ่มเรียนรู้การแก้ปัญหา และความต้องการของชุมชน

ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ คือ นักศึกษาสามารถระบุความต้องการและทรัพยากรได้ สามารถตัดสินใจใช้เครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสมได้อย่างชาญฉลาดตามวัตถุประสงค์และความต้องการได้ สามารถแก้ปัญหาอย่างเชื่อมโยงกันด้วยเครื่องมือดิจิทัลได้ สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ในการสื่อสาร และสร้างสรรค์สื่อให้ผู้อื่นเข้าใจได้

ด้านคุณธรรมจริยธรรม คือ การมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อครอบครัว และต่อสังคม เป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่น

ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ คือ การมีปฏิสัมพันธ์อย่างสร้างสรรค์ระหว่างนักศึกษาด้วยกัน และระหว่างชุมชน สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลายได้

สาระการเรียนรู้

การกำหนดสาระหรือเนื้อหาในการเรียนรู้พิจารณาจากหลักการ วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนด ประกอบด้วยหัวข้อดังต่อไปนี้

1) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น (Visual literacy) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับความเข้าใจ การแปลความหมายสิ่งที่เห็น การวิเคราะห์ การเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และความสามารถในการใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันของตนเองได้ รวมถึงการผลิตข้อความภาพไม่ว่าจะผ่านวัตถุ การกระทำ หรือสัญลักษณ์ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการสื่อสารในสังคมสมัยใหม่

2) การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy) การนำความรู้ที่ได้ฝึกฝนจนเกิดเป็นทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แทปเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

3) การรู้สื่อ (Media Literacy) การเลือกรับและใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสาร โดยสามารถวิเคราะห์ได้อย่างมีเหตุผล จำแนกความจริงออกจากความคิดเห็น และสามารถประเมินคุณภาพและความน่าเชื่อถือของเนื้อหาได้ด้วยตนเอง มุ่งหวังให้สมาชิกของชุมชนมีความสามารถในการรู้เท่าทันเนื้อหาที่สื่อนำเสนอ และดูแลตนเองได้ในระดับที่สามารถแยกแยะ ไม่ตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสารที่มีปริมาณมหาศาลในปัจจุบัน และการผลิตสื่อผ่านความเข้าใจและการตระหนักเกี่ยวกับ

- ศิลปะ ความหมาย และการส่งข้อความในรูปแบบต่างๆ
- ผลกระทบและอิทธิพลของสื่อมวลชนและวัฒนธรรม
- การผลิตสื่อ
- การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

4) การรู้การสื่อสาร (Communication literacy) การรู้เท่าทันจุดมุ่งหมายที่แท้จริงของผู้ส่งสาร รู้เท่าทันแก่นแท้ความหมายของสาร รู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันผลโดยตรงและผลกระทบสืบเนื่องของการสื่อสารครั้งนั้น และทราบถึงวิธีการใช้แหล่งสารสนเทศเหล่านั้นเพื่อเผยแพร่ และ แลกเปลี่ยนความรู้

5) การรู้สารสนเทศ (Information literacy) การรู้สารสนเทศเป็นอีกสิ่งที่สำคัญของ การรู้ดิจิทัลซึ่งครอบคลุมความสามารถในการประเมินว่าสารสนเทศใดที่ผู้เรียนต้องการ การรู้วิธีการ ที่จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการ และการรู้การประเมินและการใช้สารสนเทศที่สืบค้นได้ การรู้สารสนเทศ ถูกพัฒนาเพื่อการใช้ห้องสมุด มันยังสามารถเข้าได้ดีกับยุคดิจิทัลซึ่งเป็นยุคที่มีข้อมูล สารสนเทศ ออนไลน์มหาศาลซึ่งไม่ได้มีการกรอง ดังนั้นการรู้วิธีการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับแหล่งที่มาและ เนื้อหานับเป็นสิ่งจำเป็น

6) การรู้สังคม (Social literacy) การรู้สังคม หมายถึง วัฒนธรรมแบบการมีส่วนร่วม ซึ่งถูกพัฒนาผ่านความร่วมมือและเครือข่าย เยาวชนต้องการทักษะสำหรับการทำงานภายในเครือข่ายทาง สังคม เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน และการผสานความขัดแย้งของ ข้อมูล

กระบวนการเรียนรู้

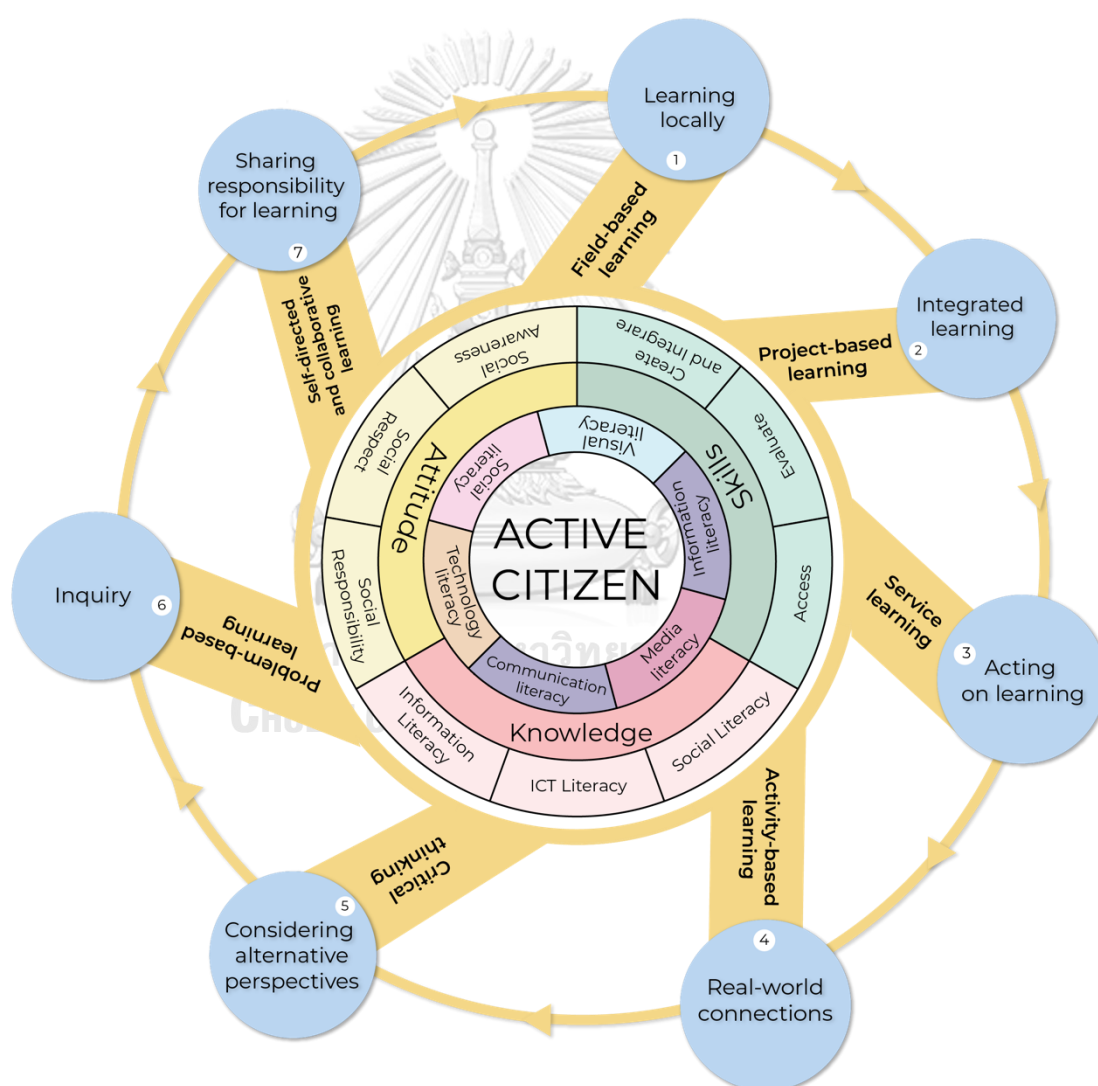
การเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมต่อกันจากจุดหนึ่งไปไปยังอีกจุดหนึ่ง ที่ก่อให้เกิดประสบการณ์เรียนรู้ สามารถสะท้อนมุมมองชีวิตที่หลากหลายของผู้สอน ผู้เรียน และผู้มีส่วนร่วมเป็นกลยุทธ์ของการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ ซึ่งการสนับสนุนให้เกิด ความยั่งยืนที่ครอบคลุมทั้งมิติด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจ กลยุทธ์ของการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง ที่จะเปลี่ยนการเรียนรู้ให้สามารถพบกับความต้องการที่เพิ่มขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปของพลเมืองโลก โดยเฉพาะการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์จะก่อให้เกิดความยั่งยืน ประกอบด้วย 7 กลยุทธ์ (Kozak, and Elliott, 2014: 5-6) ดังนี้

- 1) การเรียนรู้ท้องถิ่น (Learning locally) การนำชุมชนเป็นห้องเรียน และเป็น พื้นฐานของ ประสบการณ์จริงที่อยู่ภายนอกห้องเรียน ที่มีผลต่อธรรมชาติ การสร้างสภาพแวดล้อมทาง วัฒนธรรม
- 2) การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated learning) ที่ข้ามสายวิชาและทักษะ เพื่อช่วยใน การพัฒนาให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ของมิติด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจ
- 3) ปฏิบัติการเรียนรู้ (Acting on learning) ความจำเป็นในการเรียนรู้ของผู้เรียน ที่ใช้สิ่ง เรียนรู้เพื่อสร้างเสริมชุมชนและประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตัวเอง
- 4) การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง (Real-world connections) การเรียนรู้อย่าง แท้จริงไม่ว่า จะเป็นการหาสารสนเทศ การสื่อสารกับผู้อื่น และการร่วมงานกับบุคคลที่เกี่ยวข้อง
- 5) พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม (Considering alternative perspectives) เป็นการ นำเสนอมุมมองที่แตกต่างออกไป ที่ต้องการให้เกิดความคิดริเริ่ม

6) การสืบเสาะ (Inquiry) เป็นการเรียนรู้เพื่อสืบเสาะในสิ่งที่นักศึกษาต้องการ ค้นหาคำตอบ และผลของการเรียนรู้อยู่นอกเหนือหลักสูตรการเรียนการสอน ผ่านทักษะของการทำหน้าที่ประสาน ของผู้สอน

7) แบ่งปันความรับผิดชอบ (Sharing responsibility for learning) เป็นกลยุทธ์ที่นำไปสู่ผู้ เรียนที่มีความเป็นอิสระ

กระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ดังแผนภาพ 4-7



แผนภาพ 4-7 กระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

จากกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏที่นำสาระการเรียนรู้ในเรื่องของการรู้ดิจิทัล ถ่ายทอดเป็นวิธีการเรียนรู้ ภายใต้กลยุทธ์ของการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง ประกอบด้วยแนวคิดของการจัดกิจกรรมดังนี้

แนวคิดการจัดกิจกรรมกลยุทธ์การเรียนรู้ท้องถิ่น (Learning locally)

การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น (Visual literacy) จะสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับความเข้าใจ การแปลความหมายสิ่งที่เห็น การวิเคราะห์ การเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และความสามารถในการใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันของตนเองได้ รวมถึงการผลิตข้อความภาพไม่ว่าจะผ่านวัตถุ การกระทำ หรือสัญลักษณ์ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการสื่อสารในสังคมสมัยใหม่ เชื่อมโยงกับการรู้สารสนเทศในส่วนของคุณค่าในการรู้สารสนเทศที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของทุกคน และการกระบวนการเรียนรู้สารสนเทศในการที่จะกำหนดปัญหา หรือความต้องการของชุมชน เรียนรู้ท้องถิ่นจากวิธีการเรียนรู้ภาคสนาม

กลยุทธ์การเรียนรู้ท้องถิ่น เริ่มจากการให้ผู้เรียนถ่ายทอดเรื่องราว ความเข้าใจ แปลความภาพของท้องถิ่นตนเอง และสื่อไปยังผู้อื่นเพื่อร่วมเรียนรู้ไปด้วยกัน เกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมเข้าฉายภาพที่มา รวมถึงความแตกต่างในแต่ละคน จากนั้นหาจุดร่วม เชิงพื้นที่ในการที่จะร่วมพัฒนาไปด้วยกัน

วิธีการเรียนรู้

วิธีการเรียนรู้ภาคสนาม (Field-based learning) รูปแบบการเรียนรู้ที่นักศึกษาเก็บข้อมูลศึกษาดูงานในสถานศึกษา สถานประกอบการ และพื้นที่ชุมชน

แนวคิดการจัดกิจกรรมกลยุทธ์การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated learning)

การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy) เป็นทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แทปเลต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

การเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยการนำปัญหา หรือความต้องการของชุมชน ผ่านการศึกษา นอกห้องเรียน มีการเชื่อมโยง บูรณาการศาสตร์ ทั้งนี้มีการนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ในปัญหา หรือความต้องการของชุมชนได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น การรู้เทคโนโลยี หมายรวมถึงความสามารถในการค้นหาข้อมูล และสารสนเทศ ด้วยเครื่องมือทางเทคโนโลยี สามารถใช้เครื่องมือ

หรืออุปกรณ์ที่นักศึกษามีนั้นเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เพื่อค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตได้ ใช้ Search Engine ในการค้นหาข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว แม่นยำ หลากหลาย และตรงตามความต้องการ สามารถนำข้อมูล และสารสนเทศไปใช้ได้อย่างถูกต้องตามจริยธรรม และมีการอ้างอิงแหล่งที่มา รวมถึงสามารถจัดการ บันทึก จัดเก็บ และค้นคืนข้อมูลและสารสนเทศได้

วิธีการเรียนรู้

วิธีการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) เป็นการเรียนรู้ที่จัดประสบการณ์ในการปฏิบัติงานให้แก่ผู้เรียนเหมือนกับการทำงานในชีวิตจริงอย่างมีระบบ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา วิธีการหาความรู้ความจริงอย่างมีเหตุผล ได้ทำการทดลอง ได้พิสูจน์สิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง รู้จักการวางแผนการทำงาน ฝึกการเป็นผู้นำผู้ตาม ตลอดจนได้พัฒนากระบวนการคิดโดยเฉพาะการคิดขั้นสูง และการประเมินตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้กระตุ้นเพื่อนำความสนใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนมาใช้ในการทำกิจกรรมค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวเอง นำไปสู่การเพิ่มความรู้ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ การฟัง และการสังเกตจากผู้รู้ โดยผู้เรียนมีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ที่จะนำมาสู่การสรุปความรู้ใหม่ มีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงงาน และได้ผลการจัดกิจกรรมเป็นผลงานแบบรูปธรรม

นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ยังเน้นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ชีวิตขณะที่เรียน ได้พัฒนาทักษะต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับหลักพัฒนาการตามลำดับขั้น ความรู้ความคิดของบลูม ทั้ง 6 ขั้น คือ ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การประยุกต์ใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า และการคิดสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ถือได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะต่างๆ ด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้การส่งเสริมสนับสนุน

CHULALONGKORN UNIVERSITY

แนวคิดการจัดกิจกรรมกลยุทธ์ปฏิบัติการเรียนรู้ (Acting on learning)

การรู้สื่อ หรือการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) คือ การเลือกรับและใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสาร โดยสามารถวิเคราะห์ได้อย่างมีเหตุผล จำแนกความจริงออกจากความคิดเห็น และสามารถประเมินคุณภาพและความน่าเชื่อถือของเนื้อหาได้ด้วยตนเอง มุ่งหวังให้สมาชิกของชุมชนมีความสามารถในการรู้เท่าทันเนื้อหาที่สื่อนำเสนอ และดูแลตนเองได้ในระดับที่สามารถแยกแยะ ไม่ตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสารที่มีปริมาณมหาศาลในปัจจุบัน และจะเป็นการสร้างความเข้มแข็งทางองค์ความรู้ให้กับผู้รับสาร หรือผู้บริโภคสื่อให้เกิดการป้องกันตัวเองจากการถูกโน้มน้าว ชักจูง หรือบิดเบือนข้อเท็จจริง ตลอดจนทำให้สามารถวิเคราะห์แยกแยะข้อเท็จจริงออกจากข้อคิดเห็นที่สอดแทรกมาในข้อมูลข่าวสารด้วย

ปฏิบัติการเรียนรู้ (Acting on learning) โดยนำสาระการเรียนรู้ประกอบ จะช่วยให้นักศึกษาได้ใช้สิ่งเรียนรู้นั้นนำไปสร้างเสริมชุมชนและประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตัวเอง เพื่อการปรับปรุงสังคมอย่างแท้จริงในมิติของสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม โดยใช้วิธีการเรียนรู้เชิงบริการ (Service learning)

วิธีการเรียนรู้

วิธีการเรียนรู้เชิงบริการ (Service learning) หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการการเรียนการสอนในชั้นเรียนเข้ากับการบริการชุมชน จากการสำรวจความต้องการของชุมชนเพื่อให้ทราบถึงปัญหาและความต้องการของชุมชน ก่อเกิดความสัมพันธ์ที่เกื้อกูลกัน (Reciprocity) ระหว่างสถาบันการศึกษา นักศึกษา และชุมชน จากนั้นจึงนำมาวางแผนการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ลงมือปฏิบัติการบริการสังคมตามแผน และนำประสบการณ์ทั้งหลายที่ได้รับมาคิดพิจารณา ไตร่ตรอง จนกระทั่งเกิดความคิดรวบยอด ถือว่าเป็นการสะท้อนความคิด (Reflection) นักศึกษาจะได้รับและเพิ่มพูนทักษะในการคิด การแก้ปัญหา การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และเกิดการพัฒนาด้านจริยธรรมและคุณธรรม รวมทั้งส่งเสริมหน้าที่ของความเป็นพลเมืองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

แนวคิดการจัดกิจกรรมกลยุทธ์การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง (Real-world connections)

การรู้การสื่อสารหรือการรู้เท่าทันการสื่อสาร (Communication literacy) คือการที่ผู้สื่อสารรู้เท่าทันการสื่อสารทั้งกระบวนการ ตั้งแต่การรู้เท่าทันจุดมุ่งหมายแท้ๆ ของผู้ส่งสาร รู้เท่าทันความหมายแท้ๆ ของสาร รู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันผลโดยตรงและผลกระทบสืบเนื่องของการสื่อสารครั้งนั้น รวมถึงการสามารถวางท่าต่อการสื่อสารครั้งนั้นๆ ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม มีการตัดสินใจเลือกท่าทีการสื่อสารที่เหมาะสมแก่สถานการณ์หรือภาวะการณ์นั้น เป้าหมายของการฝึกทักษะการรู้เท่าทันการสื่อสาร ก็เพื่อให้เป็นผู้มีวุฒิภาวะ เข้าใจโลก และรู้เท่าทันชีวิต ฝึกให้รู้เท่าทันการสื่อสาร ทำได้โดยการใช้กลวิธีการสอนและการเลือกสถานการณ์อย่างง่ายในชั้นเรียนมาสื่อสาร ตั้งคำถามให้ผู้เรียนได้ฝึกการฉกฉวยใจคิด และฝึกใช้วิจารณญาณในการคิด ฝึกทักษะการคิดไตร่ตรอง ซึ่งเป็นหนทางหนึ่งที่จะช่วยฝึกให้ผู้เรียนเป็นเด็กฉลาด รู้จักคิด มีน้ำใจ กล้าคิดและลงมือทำ กล้าช่วยเหลือผู้อื่น(ในทางที่ถูก) ได้อย่างเต็มความสามารถและเป็นหนทางให้นำความฉลาดรู้จักคิดนี้ ไปปรับใช้กับชีวิตของตนในภายภาคหน้า

การฝึกการรู้เท่าทันการสื่อสาร สามารถฝึกด้วยการสื่อสารระหว่างบุคคล หรือการสื่อสารระหว่างบุคคลกับกลุ่ม (แบบอาจารย์กับนักศึกษาสื่อสารกันในชั้นเรียน) ซึ่งเป็นการสื่อสารอย่างง่าย ใช้ทักษะการพูด การโต้ตอบ การคิดแย้ง คิดไตร่ตรองทบทวน การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดโดยแยกแยะ การฟัง การอ่าน การเขียนในชีวิตประจำวัน ผสมกับการให้อ่าน ฟัง ดู และสร้างสื่อต่างๆ

ตามสมควร โดยใช้วิธีการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based learning) เกิดการเรียนรู้จากการหาสารสนเทศ การสื่อสารกับผู้อื่น และการร่วมงานกับบุคคลที่เกี่ยวข้อง

วิธีการเรียนรู้

วิธีการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่าการเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ซึ่งหมายถึงรูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน ใช้กิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง การนำเอากิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด

ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านการรู้คิด
2. กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองมากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียนและการท่องจำ
3. พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอกห้องเรียนอีกด้วย
4. ได้ผลลัพธ์ในการถ่ายทอดความรู้ใกล้เคียงกับการเรียนรู้รูปแบบอื่น แต่ได้ผลดีกว่าในการพัฒนาทักษะ ด้านการคิดและการเขียนของผู้เรียน
5. ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนรู้แบบนี้มากกว่ารูปแบบที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive learning)
6. มุ่งเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยผ่านการอ่าน เขียน คิด อภิปราย และเข้าร่วมในการแก้ปัญหา และยังสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ของบลูมทั้งในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย

แนวคิดการจัดกิจกรรมกลยุทธ์พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม (Considering alternative perspectives)

การรู้สื่อสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการผลิตสื่อผ่านความเข้าใจและการตระหนักเกี่ยวกับ ศิลปะ ความหมาย และการส่งข้อความในรูปแบบต่างๆ ไปยังผู้รับสารที่ตนต้องการสื่อถึง

ด้านการรู้การสื่อสาร คือการที่ผู้สื่อสาร รู้เท่าทันการสื่อสารทั้งกระบวนการ ตั้งแต่การรู้เท่าทันจุดมุ่งหมายแท้ๆ ของผู้ส่งสาร รู้เท่าทันความหมายแท้ๆ ของสาร รู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันผลโดยตรง และผลกระทบสืบเนื่องของการสื่อสารครั้งนั้น รวมถึงการสามารถวางท่าทีต่อการสื่อสารครั้งนั้นๆ ได้

อย่างถูกต้อง เหมาะสม มีการตัดสินใจเลือกเท่าที่การสื่อสารที่เหมาะสมแก่สถานการณ์หรือภาวะการณ์นั้น การรู้การสื่อสาร จึงเป็นรากฐานสำหรับการคิด การจัดการ และการเชื่อมต่อกับคนอื่นๆ ในสังคม เครือข่าย ไม่เพียงจำเป็นที่จะต้องเข้าใจการบูรณาการความรู้จากแหล่งต่างๆ เช่น เพลง วิดีโอ ฐานข้อมูลออนไลน์ และสื่ออื่นๆ ยังจำเป็นต้องรู้วิธีการใช้แหล่งสารสนเทศเหล่านั้นเพื่อเผยแพร่และ แลกเปลี่ยนความรู้

ดังนั้นการรู้สื่อ และการรู้การสื่อสาร จึงสอดคล้องและเชื่อมโยงกันในการเป็นส่วนหนึ่งของการรู้ดิจิทัล เพื่อผู้รับสารสามารถวิเคราะห์ แยกแยะ เลือกรับสาร และสื่อสารได้อย่างเหมาะสม ในแต่ละสถานการณ์

กลยุทธ์ทางเลือกที่เหมาะสม ให้คำนึงถึงปฏิริยาสะท้อนกลับจากผู้รับสาร ในทางบวก ดังนั้นท่ามกลางความหลากหลายของสังคมในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการเข้าถึง ความเข้าใจ การรู้เท่าทัน และการใช้สื่อสารสนเทศดิจิทัล ล้วนแล้วเป็นเครื่องมือและความสามารถสำคัญที่สามารถนำไปต่อยอดได้ กับอีกหลากหลายประเด็น

วิธีการเรียนรู้

วิธีการเรียนรู้โดยการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking) ความสามารถในการพิจารณา ประเมินและตัดสินใจต่างๆ หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น ที่มีข้อสงสัยหรือ ข้อโต้แย้ง โดยการพยายาม แสวงหาคำตอบที่มีความสมเหตุสมผล โดยการคิดวิพากษ์นั้นจะเกิดขึ้น เมื่อมีการเผชิญสถานการณ์ แปลกๆ ที่ไม่คาดหวัง การพบปัญหาที่ยากๆ เกิดความสงสัยหรือเกิดข้อโต้แย้ง ในเหตุผลหรือข้ออ้าง นั้น การที่ต้องการตรวจสอบ และสืบค้นความจริง

แนวคิดการจัดกิจกรรมกลยุทธ์การสืบเสาะ (Inquiry)

การรู้สารสนเทศ (Information literacy) การรู้สารสนเทศเป็นอีกสิ่งที่สำคัญของการรู้ดิจิทัล ซึ่งครอบคลุมความสามารถในการประเมินว่าสารสนเทศใดที่ผู้เรียนต้องการ การรู้วิธีการที่จะค้นหา สารสนเทศที่ต้องการออนไลน์ และการรู้การประเมินและการใช้สารสนเทศที่สืบค้นได้ การรู้ สารสนเทศถูกพัฒนาเพื่อการใช้ห้องสมุด มันยังสามารถเข้าได้ดีกับยุคดิจิทัลซึ่งเป็นยุคที่มีข้อมูล สารสนเทศออนไลน์มหาศาลซึ่งไม่ได้มีการกรอง ดังนั้นการรู้วิธีการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับแหล่งที่มาและ เนื้อหานั้นเป็นสิ่งจำเป็น

การรู้สารสนเทศจะช่วยให้การเรียนรู้เพื่อสืบเสาะในสิ่งที่นักศึกษาต้องการค้นหาคำตอบ และ ผลของการเรียนรู้อยู่นอกเหนือหลักสูตรการเรียนการสอน ผ่านทักษะของการทำหน้าที่ประสานของ ผู้สอน ใช้วิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) เป็นการสร้างชุมชนที่มี ประสิทธิภาพของผู้เรียน

วิธีการเรียนรู้

วิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) เป็นแนวทางการจัดหลักสูตรการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกระบวนการแก้ไขปัญหา (Problem-solving process) ซึ่งมีลักษณะของใช้ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นที่กระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้โดยมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือ ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระที่เป็นแก่นแกนความคิดรวบยอดของหน่วยการเรียนรู้ควบคู่กับการพัฒนา ทักษะความคิด ทักษะการทำงานเป็นทีม และความสามารถในการเรียนรู้แบบนำตัวเอง

แนวคิดการจัดกิจกรรมกลยุทธ์แบ่งปันความรับผิดชอบ (Sharing responsibility for learning)

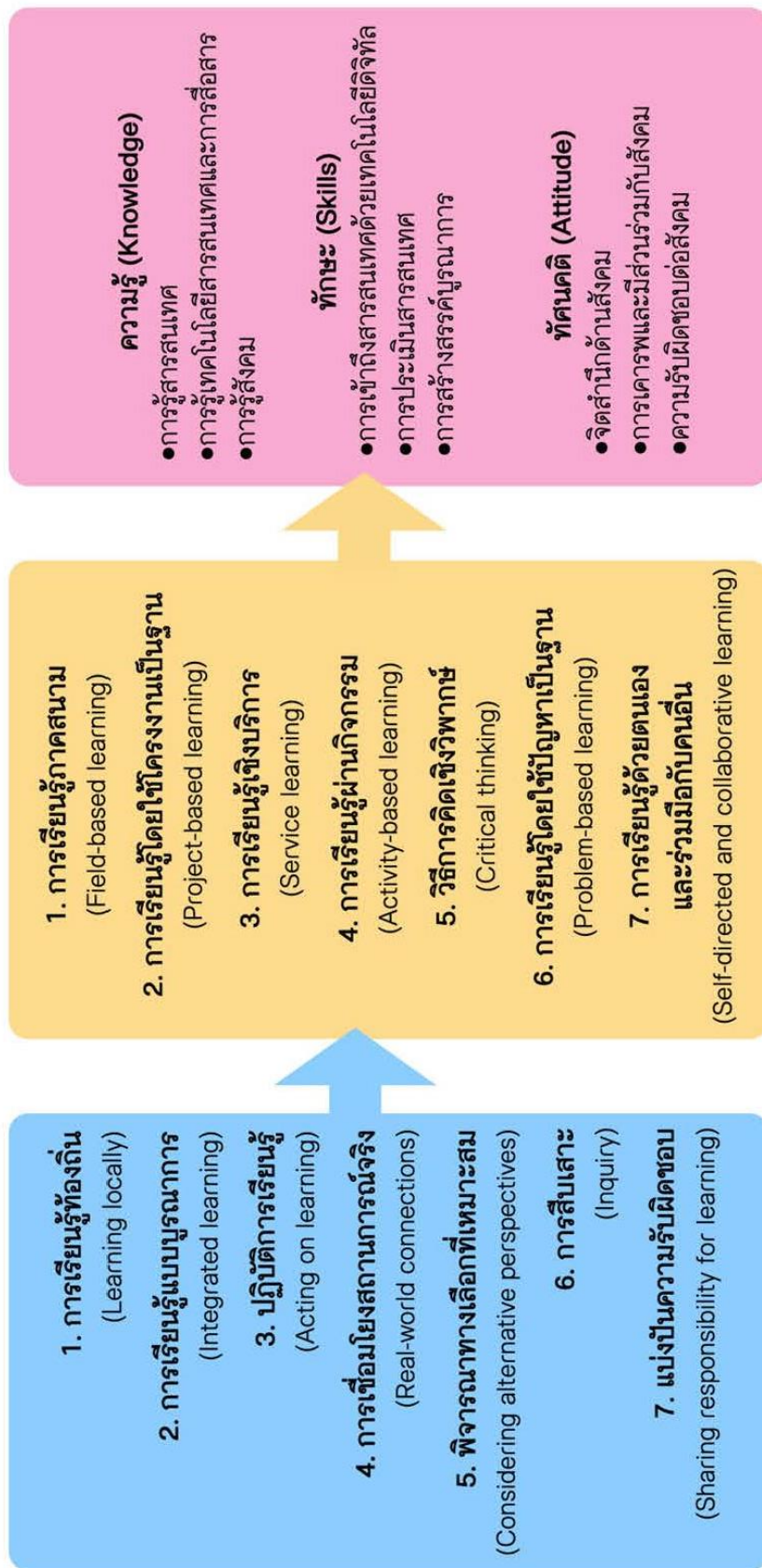
การรู้สังคม (Social literacy) หมายถึง วัฒนธรรมแบบการมีส่วนร่วม ซึ่งถูกพัฒนาผ่านความร่วมมือและเครือข่ายเยาวชนต้องการทักษะสำหรับการทำงานภายในเครือข่ายทางสังคม เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่าง และการผสมผสานความขัดแย้งของข้อมูล

วิธีการเรียนรู้

วิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง และร่วมมือกับคนอื่น (Self-directive and collaborative learning) การเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ กระบวนการศึกษาของบุคคลใดบุคคลหนึ่งโดยเริ่มต้นจากความตั้งใจอย่างมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนตลอดจนมีการวางแผนการเรียนรู้ มีการแสวงหาความรู้โดยใช้ทักษะในการศึกษา ค้นคว้า และมีการวัดและประเมินผลตนเองอยู่ตลอดเวลา พร้อมกันนั้นก็มีความพร้อมที่จะเรียนรู้ ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยอาจจะร่วมกันแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่งที่เกิดขึ้นร่วมกัน มีการสื่อสารปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและกัน วิธีการเรียนรู้รูปแบบนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนัก และนำประสบการณ์การเรียนรู้ ทั้งในและนอกห้องเรียน มาปฏิสัมพันธ์ทางสังคมร่วมกับผู้อื่น

วิธีการเรียนรู้ภายใต้แนวคิดกลยุทธ์การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง กับสาระการเรียนรู้ ปรัชญา 4-8

กลยุทธ์การเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ คุณลักษณะพลเมืองวิวัฒน์



แผนภาพ 4-8 กลยุทธ์การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง วิธีการเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้

ตาราง 4-38 แผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น

กลยุทธ์	วิธีการเรียนรู้	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	จำนวน ชั่วโมง	การประเมินผล	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
การเรียนรู้ท้องถิ่น	การเรียนรู้ภาคสนาม	เพื่อกำหนดปัญหา หรือความต้องการของชุมชน ผ่านการศึกษานอกห้องเรียน การนำประสบการณ์ในท้องถิ่นมาร่วมกับการเรียน ซึ่งจะช่วยให้ได้สารสนเทศ การสื่อสารสารสนเทศ รวมถึงการปฏิบัติอื่นๆ ภายในชุมชน	1. แนะนำบทเรียน และประเด็นคุณลักษณะความเป็นพลวิฒน์ก่อนเรียน 2. ให้นักศึกษาแต่ละคนวาดภาพชุมชนท้องถิ่นของตนเอง “ชุมชนฉัน ชุมชนเธอ ชุมชนเรา” ในภาพของตนเอง ลงบนกระดาษ A4 3. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้ร่วมกันอภิปรายโดย เล่าภาพของชุมชนตนเอง และชุมชนของเราที่อยากให้เป็น แลกเปลี่ยนในกลุ่ม นักศึกษาจดบันทึกชุมชนของเรา 4. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับ ความสำคัญของการรู้สารสนเทศ และสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาถึงความสำคัญของการรู้สารสนเทศจากมุมมองของนักศึกษา 5. มอบหมายการเรียนรู้ท้องถิ่นโดยแต่ละกลุ่มสำรวจความต้องการสารสนเทศ ในการร่วมกันหาต้นปัญหา หรือความต้องการของชุมชน นำเสนอในห้องเรียน 6. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับ กระบวนการรู้สารสนเทศ ร่วมกับอภิปราย และสรุปการกำหนดประเด็นปัญหา หรือความต้องการที่จะนำไปสู่โครงการของนักศึกษา ถึงข้อจำกัด ความเป็นไปได้ ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	6	<ul style="list-style-type: none">สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม กิจกรรม การอภิปราย และการตอบคำถามประเมินการรับรู้ ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น จากภาพวาดที่สะท้อนมุมมองชุมชน และแผนที่ความคิดประเมินความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการรู้สารสนเทศ จากแบบสำรวจความสำคัญของการรู้สารสนเทศ	นักศึกษาสามารถปรับปรุงระบบการคิด พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา และพัฒนาทักษะการตัดสินใจ

ตาราง 4-38 แผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น (ต่อ)

กลยุทธ์	วิธีการเรียนรู้	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	จำนวนชั่วโมง	การประเมินผล	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
การเรียนรู้แบบบูรณาการ	การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน	เพื่อนำปัญหา หรือความต้องการของชุมชน ผ่านการศึกษานอกห้องเรียน โดยการบูรณาการศาสตร์ตามแต่ละศาสตร์ของนักศึกษา และนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการ	1. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับ การรู้เทคโนโลยี และให้นักศึกษาทำแบบทดสอบ 2. ให้นักศึกษาระดมสมองร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยการนำโจทย์ปัญหา หรือความต้องการของชุมชนเป็นเป้าหมายหลัก และร่วมกันวางแผนการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการแก้ปัญหา หรือตอบสนองความต้องการของชุมชน 3. ฝึกปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน	6	<ul style="list-style-type: none"> ประเมินความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เทคโนโลยี จาก การทดสอบ สังเกตพฤติกรรมขณะเข้าร่วมกิจกรรม ประเมินทักษะการคิด และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์ในการสื่อสาร และสร้างสรรค์สื่อ 	<ul style="list-style-type: none"> นักศึกษา มีการรับรู้ เกิดความเข้าใจถึงปัญหา และความต้องการของชุมชนที่ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น
ปฏิบัติการเรียนรู้	การเรียนรู้เชิงบริการ	เพื่อสร้างเสริมชุมชน และสร้างเสริมประสบการณ์ของตนเอง ได้ จากการเรียนรู้ปัญหา และความต้องการของชุมชน ผ่านการศึกษานอกห้องเรียน โดยการบูรณาการศาสตร์ตามแต่ละศาสตร์ของนักศึกษา และนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการ	1. กิจกรรม “คำพูดสื่ออารมณ์” นักศึกษาเียนคำพูดลงในกระดาษโพสต์อิท ที่ทำให้นักศึกษามีความรู้จากทั้ง 7 ความรู้สึก (Facemotion) และแลกเปลี่ยน แสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่ม 2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับ หลักกระบวนการวิเคราะห์ เพื่อรู้เท่าทันสื่อ 3. นักศึกษาวางแผนปฏิบัติงานการลงพื้นที่ชุมชน และร่วมกันตรวจสอบความชัดเจนของเรื่องที่ต้องการศึกษา และเขียนบันทึกสรุป 4. การบรรยายเกี่ยวกับ การผลิตสื่อดิจิทัล	6	<ul style="list-style-type: none"> สังเกตพฤติกรรมขณะเข้าร่วมกิจกรรม ประเมินบันทึกแผนการปฏิบัติงานการลงชุมชน ประเมินความคิดสร้างสรรค์ จากการออกแบบ และผลิตสื่อ 	<ul style="list-style-type: none"> นักศึกษาสามารถบูรณาการการเรียนรู้ เพื่อร่วมปรับปรุงสังคมอย่างแท้จริงในมิติของสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม

ตาราง 4-38 แผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น (ต่อ)

กลยุทธ์	วิธีการเรียนรู้	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	จำนวนชั่วโมง	การประเมินผล	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง	การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม	เพื่อสร้างเสริมชุมชน และสร้างเสริมประสบการณ์ของตนเองได้จากการเรียนรู้ปัญหา และความต้องการของชุมชน ผ่านการเรียนการสอนนอกห้องเรียน โดยการบูรณาการศาสตร์ตามแต่ละศาสตร์ของนักศึกษา และนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการ	1. กิจกรรมสวมบทบาทสมมติ ของ 3 ตัวละครหลัก ในประโยค “If I were...” โดยเขียนคำตอบในระบบออนไลน์ และร่วมแลกเปลี่ยน อภิปราย 2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับ แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล 3. กิจกรรม “ใจเราใจเรา SUPPORT & STOP” โดยจำลอง 2 เหตุการณ์ คือ เหตุการณ์ที่นักศึกษาเห็นควรสนับสนุนเมื่อพบเหตุการณ์เช่นนี้ และจะสื่อสารออกไปอย่างไร กับเหตุการณ์ที่นักศึกษาเห็นควรหยุดเมื่อพบเหตุการณ์เช่นนี้ และจะสื่อสารออกไปอย่างไร และร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น 4. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับ การสื่อสารยุคดิจิทัล 5. กิจกรรม “เล่าไม่เล่า” โดยแบ่งกลุ่มละ 5 คน จากนั้นเขียนข้อความที่เป็น “ข้อเท็จจริง” และ “ข้อคิดเห็น” ที่เกี่ยวข้องกับชุมชนพื้นที่แต่ละกลุ่ม	6	<ul style="list-style-type: none"> สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมกิจกรรม การอภิปราย และการตอบคำถาม ประเมินความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้การสื่อสาร จากการแลกเปลี่ยน ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นจากการทำกิจกรรมกลุ่ม และการอภิปราย ประเมินทักษะคุณธรรม จริยธรรม จากการแสดงความคิดเห็น และอภิปราย 	<ul style="list-style-type: none"> นักศึกษาสามารถเสริมสร้างความเข้าใจอันดีที่เกิดจากการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล
พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม	การเรียนรู้โดยการคิดเชิงวิพากษ์	เพื่อนำเสนอมุมมองที่แตกต่างออกไป ในการสร้างเสริมชุมชน สร้างเสริมประสบการณ์ของตนเอง จากการเรียนรู้ปัญหา และความต้องการของชุมชน	1. กิจกรรม “คิดดีดี สังคมดีดี” การเรียนรู้ภาษาสิ่งดีของมหาวิทยาลัย และร่วมแก้ไขปัญหาของสังคมมหาวิทยาลัย 2. กิจกรรมออกแบบสื่อ เพื่อช่วยกันสร้าง “สังคมดีดี” จากการสะท้อนแนวคิดของการสร้างสรรค์สังคมที่ดีในรั้วมหาวิทยาลัย ผ่านกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ 3. ผู้สอนบรรยายสรุปวิธีการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา และการตัดสินใจอย่างเป็นระบบ	3	<ul style="list-style-type: none"> ประเมินความตระหนักรู้ สังคมจากการทำกิจกรรม แสดงความคิดเห็น และอภิปราย ประเมินทักษะทางปัญญา จากกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ 	<ul style="list-style-type: none"> นักศึกษามีการรับรู้ เกิดความเข้าใจถึงปัญหา และความ ต้องการของชุมชนที่ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

ตาราง 4-38 แผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น (ต่อ)

กลยุทธ์	วิธีการเรียนรู้	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	จำนวน ชั่วโมง	การประเมินผล	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
การสืบเสาะ	การเรียนรู้ด้วยตนเอง ปัญหาเป็นฐาน	เพื่อสืบเสาะคำตอบของ ชุมชนเพื่อใช้ในการ แก้ปัญหา หรือตอบสนอง ความ	นักศึกษาลงพื้นที่ชุมชนเพื่อนำองค์ความรู้ หรือสื่อที่ผลิต ถ่ายทอดไปยังชุมชนในการแก้ปัญหา หรือตอบสนอง ความต้องการของชุมชน ทั้งนี้เป็นการเรียนรู้ที่มาจาก การใช้ปัญหาเป็นฐาน สืบเสาะหนทางในการแก้ปัญหา หรือตอบสนองความต้องการของชุมชนเป็นหลัก	3	<ul style="list-style-type: none"> สังเกตพฤติกรรมขณะเข้าร่วมกิจกรรม พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการมีส่วนร่วม กับชุมชน ประเมินทักษะความรู้ ความเข้าใจระหว่างนักศึกษาด้วยกัน และระหว่างชุมชน จากปฏิสัมพันธ์กับชุมชน 	นักศึกษาสามารถเสริมสร้างชุมชนให้มีประสิทธิภาพตามความต้องการของชุมชนได้
แบ่งปันความรู้ รับผิชอบ	การเรียนรู้ด้วยตนเอง และร่วมมือกับคนอื่น	เพื่อยกระดับความรู้ รับผิชอบของนักศึกษา แบบองค์รวมให้มีความ เป็นพลเมืองวิวัฒน์	<ol style="list-style-type: none"> กิจกรรมนำเสนอผลงานของแต่ละกลุ่ม และ นักศึกษาในห้องเรียนไหวด โครงการที่ประทับใจ 3 รางวัล ได้แก่ ข้อมูลแน่น (Access) สื่อปัง (Create) และพีดีแอนด์ฟีดแบค (Feedback) กิจกรรมถอดบทเรียนจากการที่ทำงานร่วมกัน “3 STEP to Success” ได้แก่ ขั้นตอนสร้างสังคม ชื่น สังเคราะห์สังคม และชื่นสังคมสมบูรณ์ ผู้สอนสรุปกระบวนการเรียนรู้ ประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ 	6	<ul style="list-style-type: none"> สังเกตพฤติกรรมขณะเข้าร่วมกิจกรรม การอภิปราย และการตอบคำถาม ประเมินทักษะทางปัญญาจากการถอดบทเรียนการทำงาน ประเมินความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล 	นักศึกษาเป็นพลเมืองวิวัฒน์ และมีส่วนร่วมในชุมชนจาก การศึกษาที่ยกระดับของ ความรู้รับผิชอบ

จากนั้นได้พัฒนาคู่มือการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ให้ผู้เชี่ยวชาญ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านดิจิทัล ด้านความรับผิดชอบต่อสังคมและการมีส่วนร่วมในชุมชน ด้านพลเมือง และด้านการจัดการการศึกษาทั่วไป ด้านละ 3 คน รวม 12 คนจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ผ่านระบบออนไลน์ ในการตรวจสอบคุณภาพ โดยการประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของรูปแบบสรุปผลการประเมินได้ดังตาราง 4-39



ตาราง 4-39 ผลการประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของร่างรูปแบบการเรียนรู้แบบ
เชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับนักศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏ

(n=12)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	แปลความ
1 หลักการและแนวคิดที่นำมาใช้ เหมาะสมกับการเสริมสร้างความเป็น พลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษา	4.67	มากที่สุด
2 วัตถุประสงค์มีความชัดเจนและเหมาะสมกับหลักการ .	4.50	มากที่สุด
3 .กลยุทธ์การเรียนรู้สอดคล้องกับหลักการและวัตถุประสงค์	4.75	มากที่สุด
4 สารการเรียนรู้สอดคล้องกับกลยุทธ์การเรียนรู้และวัตถุประสงค์ .	4.75	มากที่สุด
5 วิธีการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ .	4.75	มากที่สุด
6 กิจกรรมที่กำหนดมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ .	4.67	มากที่สุด
7 กระบวนการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น . สำหรับนักศึกษาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.50	มากที่สุด
8 กิจกรรมที่กำหนดสอดคล้องกับกระบวนการเสริมสร้างความเป็น พลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษา	4.67	มากที่สุด
9 .ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมเหมาะสม	4.83	มากที่สุด
10 การจัดกิจกรรมน่าสนใจเหมาะสมกับรายวิชาศึกษาทั่วไป .	4.83	มากที่สุด
11 กิจกรรมเสริมสร้างให้นักศึกษาเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนา ท้องถิ่นได้จริง	4.58	มากที่สุด
12 วิธีการประเมินผลประเมินผลของรูปแบบฯ เหมาะสม .	4.67	มากที่สุด
13 คู่มือการใช้รูปแบบฯ มีความชัดเจน ถูกต้อง และเข้าใจง่าย .	4.58	มากที่สุด
14 รูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้นนำไปใช้ได้จริง .	4.75	มากที่สุด
15 ประโยชน์ของรูปแบบ .	4.92	มากที่สุด
15.1 สร้าง และพัฒนาการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา		
15.2 นักศึกษามีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และพัฒนาชุมชนท้องถิ่น จากการนำทักษะการรู้ดิจิทัลไปประยุกต์ใช้		
15.3 นักศึกษามีทัศนคติของความรับผิดชอบต่อชุมชนท้องถิ่น		
รวม	4.69	มากที่สุด

จากตาราง 4-39 ผลการประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของร่างรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 12 คน ผลการประเมินพบว่า คะแนนเฉลี่ยโดยรวมอยู่ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.69) โดยข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ประโยชน์ของรูปแบบ ประกอบด้วย สร้าง และพัฒนาการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา นักศึกษามีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และพัฒนาชุมชนท้องถิ่น จากการนำทักษะการรู้ดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ และนักศึกษามีทัศนคติของความรับผิดชอบต่อชุมชนท้องถิ่น (ค่าเฉลี่ย 4.92) คะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.50) มี 2 ข้อ คือ วัตถุประสงค์มีความชัดเจนและเหมาะสมกับหลักการ และกระบวนการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิได้เสนอแนะให้ปรับปรุงรูปแบบดังนี้

- 1) การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning outcome) ให้มีการขยายความในแต่ละด้าน และระบุตัวชี้วัดของการประเมินแต่ละด้านให้ชัดเจน
- 2) นิยามศัพท์เฉพาะ ควรมีการให้คำจำกัดความของคำสำคัญที่ปรากฏในรูปแบบเพื่อความเข้าใจที่ตรงกัน
- 3) สาระการเรียนรู้ ควรมีการกำหนดเป้าหมายในแต่ละสาระการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ แสดงในลักษณะของแผนผังขั้นตอนต่างๆ เพื่อให้อาจารย์ผู้สอนได้เห็นภาพรวมของกิจกรรมที่บรรจุในแต่ละสาระการเรียนรู้
- 4) กิจกรรมที่มีแต่ละสาระการเรียนรู้ หากเป็นไปได้ให้นำผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียในแต่ละประเด็นของการศึกษาจากนักศึกษาในแต่ละกลุ่ม เข้ามามีบทบาทในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น เช่น องค์กรการปกครองส่วนท้องถิ่น องค์กรทางสังคมอื่นๆ กลุ่มอาชีพต่างๆ เป็นต้น
- 5) ผสานสาระการเรียนรู้กับกรอบสมรรถนะด้านดิจิทัลของ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ในด้าน การใช้ดิจิทัล การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล และการปรับตัวการเปลี่ยนแปลงดิจิทัล หากผสานเข้าไปด้วยได้จะทำให้พลเมืองวิวัฒน์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

สำหรับคู่มือรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่พัฒนาขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ 12 คน ได้ปรับปรุงเพื่อให้มีความชัดเจน เข้าใจง่าย และสะดวกต่อการใช้งาน (ภาคผนวก ค) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบตระหนักถึงความสำคัญของการรู้เท่าทันโลกดิจิทัล และความจำเป็นของการรับผิดชอบต่อสังคม จนถึงการเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา และตอบสนองความต้องการของชุมชน ในอัตลักษณ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ และสามารถจัดกิจกรรมเพื่อ

เตรียมความพร้อมของนักศึกษา ก่อนสำเร็จการศึกษาในการตรวจสอบคุณลักษณะความเป็นพลเมือง
วิวัฒน์ โดยประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้

1. หลักการและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการเรียนรู้
ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง และคำจำกัดความ

2. สารการเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้ ประกอบด้วยเนื้อหาการเรียนรู้การรู้ดิจิทัล 6
เรื่องและกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

3. แนวทางกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการ
พัฒนาท้องถิ่น ซึ่งมีรายละเอียดทั้งหมด 7 กลยุทธ์การเรียนรู้ ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ สารการเรียนรู้
ผลลัพธ์ที่คาดหวัง ระยะเวลาในการเรียนรู้ แนวคิดของการเรียนรู้เป็นการสรุปแนวคิดโดยย่อ
และประเด็นสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งระบุขั้นตอนการ
จัดกิจกรรมและระยะเวลาในแต่ละขั้นตอน สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้ และการประเมินผล

4. ภาคผนวก ประกอบด้วย เอกสารประกอบการเรียนรู้ และแบบประเมินที่เกี่ยวข้อง

5. รายการอ้างอิง

ทั้งนี้เพื่อใช้เป็นแนวทางในการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ใน
การพัฒนาท้องถิ่น สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏต่อไป

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ เป็นการวิจัยพัฒนา (Research and Development) ในขั้นตอนการทดลองใช้แบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง (The one group pretest posttest design)

การวิจัยนี้มีเป้าหมายเพื่อศึกษาและพัฒนา นักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา ในการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ที่มีความรับผิดชอบท่ามกลางโลกดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏที่มีพื้นที่ครอบคลุมทั่วทั้งประเทศ ในการปลูกฝังและเสริมสร้างให้เป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม รู้เท่าทันโลกของดิจิทัลผ่านกระบวนการจัดเรียนการสอนที่สามารถบ่มเพาะความรับผิดชอบต่อสังคม สามารถขยายผลในการแก้ปัญหา และตอบสนองความต้องการของชุมชนได้อย่างครอบคลุมในทุกมิติทั้งด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่ศึกษาการนำรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง มาใช้เป็นกระบวนการพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่จะส่งผลให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างยั่งยืน

ประกอบด้วยวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. ศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา
2. ประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ
3. พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

จากวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยสรุปผลวิจัยได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ประกอบด้วย 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สภาพปัจจุบัน และปัญหาการพัฒนาผลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างอาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏจำนวน 380 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 60.53 อายุระหว่าง 30-40 ปี ร้อยละ 45.26 อยู่ในตำแหน่งอาจารย์ ร้อยละ 68.16 มีประสบการณ์ทำงานมากกว่า 5 ปีแต่ไม่เกิน 10 ปี ร้อยละ 42.11 สังกัดคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ร้อยละ 29.47 ในกลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 28.94 และมีแนวคิดของการพัฒนานักศึกษาให้มีความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชน ร้อยละ 90.00 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ดังนี้

1. กระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชนให้กับนักศึกษา

วิธีการเรียนรู้ ที่ใช้ในกระบวนการเรียนการสอนเพื่อเป็นการสร้าง หรือส่งเสริมให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อสังคม รวมถึงการเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชนนั้น กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าควรใช้วิธีการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based learning) โดยมีความถี่สูงสุด (270 ครั้ง) สำหรับการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) และการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) เป็นวิธีการเรียนรู้ที่รองลงมาซึ่งมีความถี่เท่ากัน (230 ครั้ง) นอกจากนั้นยังมีวิธีการเรียนรู้ด้วย การเรียนรู้ภาคสนาม วิธีการคิดเชิงวิพากษ์ การเรียนรู้เชิงบริการ (ความถี่ 228, 195 และ 178 ตามลำดับ) และวิธีการเรียนรู้ที่มีความถี่น้อยที่สุดคือ การเรียนรู้ด้วยตนเอง และร่วมมือกับคนอื่น (Self-directed and Collaborative learning) (151 ครั้ง)

ความรู้ หรือกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อสังคมและมีส่วนร่วมในชุมชน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่าควรสอดแทรกความรู้ หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเรื่องมารยาทในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีความถี่สูงสุด (232 ครั้ง) ความรู้ หรือกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ นำความรู้ไปร่วมพัฒนาท้องถิ่น เข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา กรณีที่สังคมได้รับความเสียหายหรือเกิดผลกระทบต่อสังคม มีการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมเพื่อส่วนรวม เคารพศักดิ์ศรีในความแตกต่างและไม่เท่าเทียมกัน (ความถี่ 219, 181, 146, 135 และ 117 ตามลำดับ) และความรู้ หรือกิจกรรมเรื่องความปลอดภัย ลิขสิทธิ์ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ นั้นมีความถี่น้อยที่สุด (108 ครั้ง)

วิธีการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่าควรใช้วิธีประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ด้วย การทำงานเป็นทีม ซึ่งมีความถี่สูงสุด (313 ครั้ง) นอกจากนั้นยังมีการประเมินด้วย การมีส่วนร่วม โครงงาน การสังเกตพฤติกรรม การสะท้อนคิด การวิพากษ์ (ความถี่ 275, 258,

153 และ 79 ตามลำดับ) และวิธีการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้จากนวัตกรรม ความถี่น้อยสุด (74 ครั้ง)

คุณลักษณะของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ 9 ลำดับ กลุ่มตัวอย่างได้จัดลำดับคุณลักษณะของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏจากลำดับแรก ไปลำดับสุดท้าย ได้แก่ รู้สังคม (Social literacy) เป็นอันดับแรก ลำดับที่ 2 คือ มีความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility) ลำดับที่ 3 คือ เคารพสังคม (Social Respect) ลำดับที่ 4 คือ ประเมินสารสนเทศได้ (Evaluate) ลำดับที่ 5 คือ สร้างสรรค์บูรณาการ (Create and Integrate) ลำดับที่ 6 คือ รู้สารสนเทศ (Information literacy) ลำดับที่ 7 คือ รู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT literacy) ลำดับที่ 8 คือ มีจิตสำนึกด้านสังคม (Social Awareness) และลำดับที่ 9 คือ เข้าถึงสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลได้ (Access)

2. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ในกระบวนการเรียนการสอน กลุ่มตัวอย่างมีการใช้แอปพลิเคชัน หรือสื่อสังคมออนไลน์ ในการจัดกระบวนการเรียนการสอน และปริมาณการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน ความถี่สูงสุดคือ Facebook (345 ครั้ง) สำหรับแอปพลิเคชัน หรือสื่อสังคมออนไลน์อื่นได้แก่ LINE Kahoot Canva Plicker Classdojo Menti (ความถี่ 337, 232, 26, 18, 9 และ 3 ตามลำดับ) สำหรับแอปพลิเคชัน Nearpod กลุ่มตัวอย่างไม่มีการใช้ และยังมีแอปพลิเคชัน หรือสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆ ได้แก่ Moodle, Google classroom, Quiz whizzers

ปริมาณการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน โดยเฉลี่ยแล้วตลอดภาคการศึกษากลุ่มตัวอย่าง ได้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน มากกว่า 40% (ร้อยละ 51.05) สำหรับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์โดยเฉลี่ย มากกว่า 60% มากกว่า 80% มากกว่า 20% และใช้ทุกครั้งหรือ 100% (ร้อยละ 19.47, 14.74, 11.05 และ 2.68 ตามลำดับ) ทั้งนี้ไม่มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์น้อยที่สุด ร้อยละ 1.05

3. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับรายวิชา และการนำเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อสร้างจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษา

3.1 รายวิชาที่สร้างจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษา ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เสนอแนะให้เป็นรายวิชาในกลุ่มของรายวิชาศึกษาทั่วไป เนื่องจากเป็นรายวิชาพื้นฐานที่นักศึกษาทุกคนต้องได้เรียน โดยเน้นไปที่การสอดแทรกการใช้ชีวิตในสังคมที่ถูกต้อง ให้เคารพสิทธิ ยอมรับความคิดเห็นและมีเหตุผล การใช้สารสนเทศอย่างถูกต้องตามกฎหมายและจริยธรรม การรู้เท่าทันในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้มีความปลอดภัยทั้งตนเองและไม่ละเมิดผู้อื่นหรือกระทบกับสังคม ส่งผลต่อการนำทักษะในรายวิชาไปสู่การปฏิบัติ มีการวางแผนร่วมกันในเชิง

สร้างสรรค์ สร้างจิตสำนึกในการใช้งานเทคโนโลยีโดยไม่เบียดเบียนผู้อื่น และตนเอง ไม่ทำให้ผู้อื่นและตนเองเดือดร้อน ใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์

3.2 การนำเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อสร้างจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษา สามารถสรุปการนำเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนการสอนได้เป็น 2 ประเด็นคือ ประเด็นแรกการนำเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้เพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน ในเรื่องของการสื่อสาร การนัดหมาย การมอบหมายงาน การประเมินผล การนำเสนองาน เช่น Facebook, Line, Google classroom, Zoom, Kahoot, Canvas, Classdojo และการนำเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้ในการเรียนการสอนเชิงเนื้อหา เช่น การยกตัวอย่างเพื่อเป็นกรณีศึกษาบน Facebook ตัวอย่างของการสร้างสรรค์ผลงานบน YouTube และการสร้างเนื้อหา ประเด็นที่กำลังอยู่ในความนิยม หรือการอภิปรายบน Podcast

ตอนที่ 2 ผลการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัย ราชภัฏ

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏจำนวน 760 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 63.68 ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 3 (ร้อยละ 36.05) ในกลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (ร้อยละ 40.00) ในกลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 28.94 อุปกรณ์ที่ใช้ทางอินเทอร์เน็ตที่มีหรือครอบครองมากที่สุดคือสมาร์ทโฟน (ร้อยละ 49.79) นอกจากนั้นคือ โน้ตบุ๊ก เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ และแท็บเล็ต (ร้อยละ 32.61, 10.20 และ 7.40 ตามลำดับ) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างมีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในทุกมิติในระดับมาก ทั้งมิติความรู้ ทักษะ และทัศนคติ เมื่อพิจารณาเป็นรายมิติพบว่า

มิติความรู้ ด้านการรู้เทคโนโลยีสารสนเทศสูงสุด จากการสามารถเลือกใช้แอปพลิเคชันที่ช่วยในการทำงานให้เกิดสัมฤทธิ์ผลสูงสุด หรือช่วยในการจัดการข้อมูลได้อย่างเหมาะสมกลุ่มตัวอย่างมีความรู้สูงสุด (ค่าเฉลี่ย 4.31) รองลงมาคือการรู้สารสนเทศ จากการได้รับมอบหมายให้ทำรายงานสามารถใช้คำสำคัญใดในการค้นหาข้อมูล ทราบกลยุทธ์ค้นหาข้อมูล และรู้จักแหล่งข้อมูลที่ดี (ค่าเฉลี่ย 4.29) และการรู้สังคมน้อยที่สุด จากข้อกลุ่มตัวอย่างมีความรู้ความเข้าใจในการเชื่อมโยงข้อมูล และสร้างความหมายให้กับข้อมูล ในการจัดการปัญหาสังคมดิจิทัล (ค่าเฉลี่ย 4.05)

ผลการเปรียบเทียบในมิติความรู้ กลุ่มตัวอย่างเพศชายและเพศหญิงมีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้ไม่แตกต่างกัน สำหรับชั้นปีของกลุ่มตัวอย่างนั้นนักศึกษาชั้นปี 4 มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้มากที่สุด รองลงมาคือ ชั้นปีที่ 1 ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 2 ตามลำดับ และกลุ่มสาขาวิชาที่ศึกษามีผลให้คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้ต่างกัน

มิติทักษะ กลุ่มตัวอย่างมีทักษะด้านการเข้าถึงสูงสุดใน 3 อันดับ จากการสามารถเลือกใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลายเพื่อเข้าถึงข้อมูลที่มีลักษณะแตกต่างกัน เช่น ยูทูบ บล็อก สไลด์แชร์ อินโฟกราฟิก ไฟล์ประเภทต่างๆ ได้ตรงตามสถานการณ์ที่ต้องการ สามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลสำหรับค้นหาข้อมูลในการตัดสินใจได้ตรงกับความต้องการ และสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลสำหรับค้นหาข้อมูลในการตัดสินใจได้ทันท่วงที (ค่าเฉลี่ย 4.37, 4.35 และ 4.30 ตามลำดับ) โดยมีทักษะด้านการประเมินน้อยที่สุด คือ สามารถประเมินได้ว่าเนื้อหาของข้อมูลที่ค้นหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลนั้นมีแนวคิดหลักคืออะไร (ค่าเฉลี่ย 4.10)

ผลการเปรียบเทียบในมิติทักษะ กลุ่มตัวอย่างเพศชายและเพศหญิงมีคุณลักษณะความพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะไม่แตกต่างกัน สำหรับชั้นปีของกลุ่มตัวอย่างนั้นนักศึกษาชั้นปี 4 มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะมากที่สุด รองลงมาคือ ชั้นปีที่ 1 ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 2 ตามลำดับ และกลุ่มสาขาวิชาที่ศึกษามีคุณลักษณะความพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทักษะไม่แตกต่างกัน

มิติทัศนคติ กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติด้านการเคารพและมีส่วนร่วมกับสังคมสูงสุดในสองอันดับแรกจากข้อ กลุ่มตัวอย่างเคารพศักดิ์ศรีในความแตกต่างและไม่เท่าเทียมกันของแต่ละบุคคล และกลุ่มตัวอย่างเคารพถึงสิทธิส่วนบุคคล และเสรีภาพในการแสดงออกของแต่ละบุคคล (ค่าเฉลี่ย 4.49 และ 4.43 ตามลำดับ) และมีทัศนคติจิตสำนึกด้านสังคมน้อยที่สุด จากข้อกรณีที่สังคมได้รับความเสียหาย หรือเกิดผลกระทบต่อสังคม ไม่ว่ากรณีใดๆ ก็ตาม มีหน่วยงานที่มีหน้าที่หลักในการให้ช่วยเหลืออยู่แล้ว จึงไม่ใช่เรื่องส่วนบุคคลที่จะให้ความช่วยเหลือ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา (ค่าเฉลี่ย 4.00)

ผลการเปรียบเทียบในมิติทัศนคติ กลุ่มตัวอย่างที่มีเพศ และชั้นปีต่างกันมีคุณลักษณะความพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติไม่แตกต่างกัน สำหรับกลุ่มสาขาวิชาที่ศึกษามีคุณลักษณะความพลเมืองวิวัฒน์ในทัศนคตินั้นแตกต่างกัน โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติมากที่สุด รองลงมาคือ กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี

ตอนที่ 3 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

ผู้วิจัยได้นำผลการสังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์เจาะลึก และแบบสอบถาม มาเป็นแนวทางในการกำหนดองค์ประกอบและร่างรูปแบบ ซึ่งประกอบด้วย หลักการ วัตถุประสงค์ ผลลัพธ์ การเรียนรู้ที่คาดหวัง สารการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ และการประเมินผลประสิทธิผลของรูปแบบ

3.1 รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์ ที่สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่น ประกอบด้วยสาระการเรียนรู้ดิจิทัล 6 เรื่องได้แก่ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น การรู้สารสนเทศ การรู้เทคโนโลยี การรู้สื่อ การรู้การสื่อสาร และการรู้สังคม ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง 7 กลยุทธ์ได้แก่ การเรียนรู้ท้องถิ่น การเรียนรู้แบบบูรณาการ ปฏิบัติการเรียนรู้ การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม การสืบเสาะ และแบ่งปันความรับผิดชอบ โดยใช้ 7 วิธีการเรียนรู้คือ การเรียนรู้ภาคสนาม การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน การเรียนรู้เชิงบริการ การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม การเรียนรู้โดยการคิดเชิงวิพากษ์ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และการเรียนรู้ด้วยตนเอง และร่วมมือกับคนอื่น จำนวน 36 ชั่วโมง (รายละเอียดในรูปแบบฯ หน้า 224-239)

3.2 ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ไปทดลองใช้ในนักศึกษาชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา ทักษะการรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ 21 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 40 คน โดยจัดกิจกรรมระหว่างวันที่ 13 ธันวาคม 2562 ถึง 13 มีนาคม 2563 รวมจำนวน 12 ครั้ง 36 ชั่วโมง จัดกิจกรรมจำนวน 12 ครั้ง รวม 36 ชั่วโมง ผลการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบและการนำเสนอรูปแบบที่ปรับปรุงแล้วมีดังนี้

1. คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์สูงขึ้นในทุกมิติ หลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง โดยก่อนเรียนนั้นคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์อยู่ระดับมาก ในทุกมิติ และเมื่อหลังเรียนคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์อยู่ระดับมากที่สุดในทุกมิติ

เมื่อพิจารณาเป็นรายมิติ พบว่า มิติทักษะนักศึกษามีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์เพิ่มสูงขึ้นมากที่สุด

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสะท้อนคิด กลุ่มตัวอย่างต่างมีความคิดเห็นที่ตรงกันว่า การจัดการกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงผสานกับเนื้อหาของการรู้ดิจิทัลนั้น ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะของการคิด วิเคราะห์ และเข้าใจเนื้อหาวิชาจากการลงมือปฏิบัติจริงโดยมีชุมชนเป็นฐานของการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยแก้ไขปัญหาชุมชน และช่วยเป็นส่วนหนึ่งใน

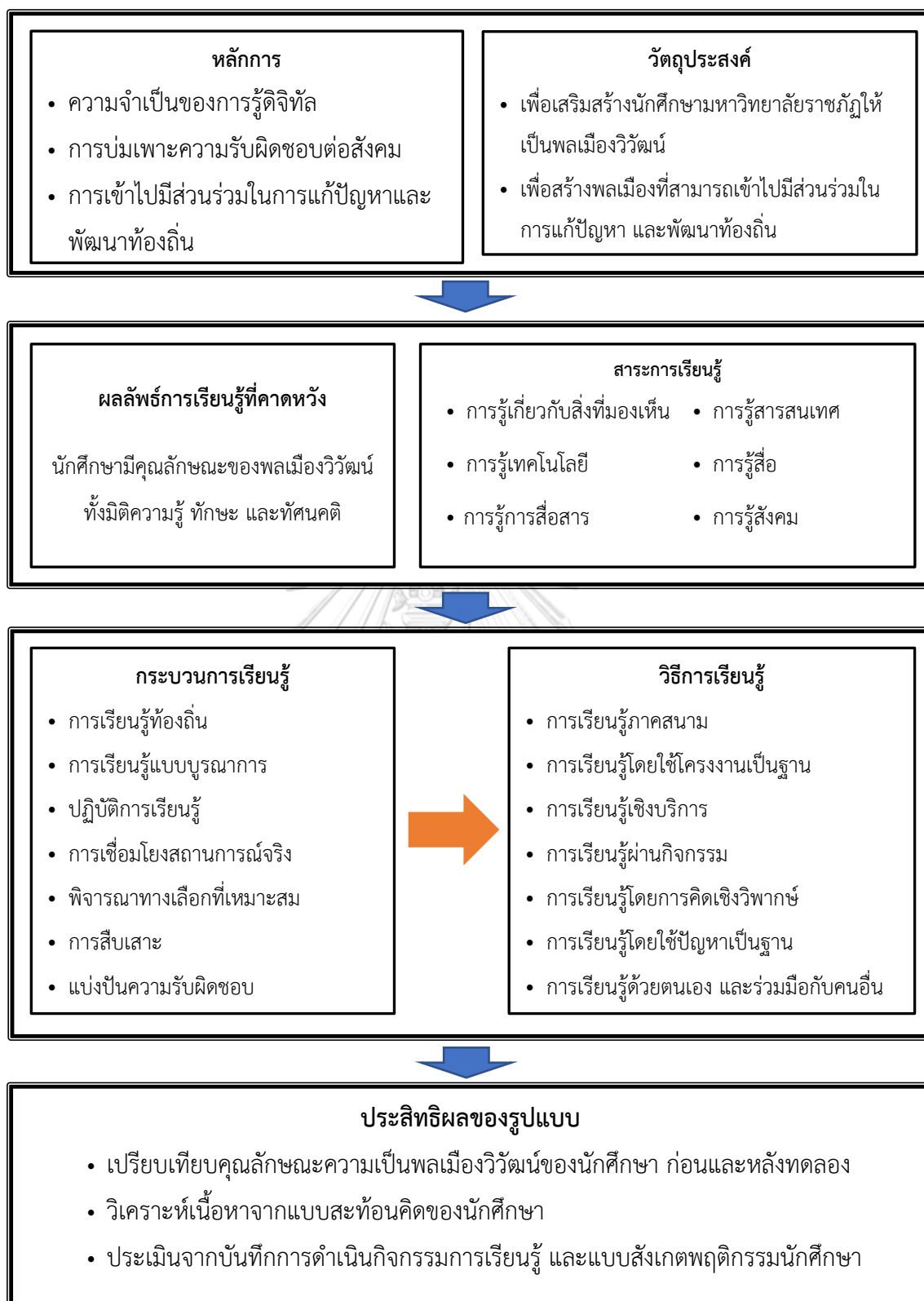
การตอบสนองความต้องการของชุมชนได้อย่างแท้จริง อีกทั้งยังได้เรียนรู้ความ ทักษะที่จำเป็นในการ ดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่น นับว่าเป็นการเรียนรู้ที่รู้ถึงคุณค่าของตนเองและผู้อื่น

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบบันทึกการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ และแบบสังเกต พฤติกรรม พบว่ากระบวนการจัดการเรียนการสอนในแต่ละกลยุทธ์ ในแต่ละวิธีการเรียนรู้นั้น กิจกรรมที่ใช้สำหรับดำเนินการเรียนรู้ มีผลต่อการกระตุ้นการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ดังนั้นผู้สอนที่มีบทบาทในการเชื่อมโยงเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้ ต้องเข้าใจวัตถุประสงค์ของการ เรียนรู้เพื่อผลลัพธ์ที่คาดหวังนั้นอย่างถ่องแท้ และการดำเนินกระบวนการเรียนรู้ทั้ง 7 กลยุทธ์พบว่า กลุ่มตัวอย่างยังขาดความตระหนักรู้ทางดิจิทัล ยังไม่สามารถแยกแยะประเด็นได้อย่างชัดเจน ซึ่งใน ส่วนนี้ต้องเพิ่มการยกตัวอย่าง อภิปราย และการคิดเชิงวิพากษ์ให้มากยิ่งขึ้น

4. การตรวจสอบคุณภาพ โดยการประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของ รูปแบบ โดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านดิจิทัล ด้านความรับผิดชอบต่อสังคมและการมี ส่วนร่วมในชุมชน ด้านพลเมือง และด้านการจัดการการศึกษาทั่วไป ด้านละ 3 คน รวม 12 คน ผล การประเมินคุณภาพพบว่า คะแนนเฉลี่ยโดยรวมอยู่ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.69) โดยข้อที่มีคะแนน เฉลี่ยสูงที่สุด คือ ประโยชน์ของรูปแบบ ประกอบด้วย สร้าง และพัฒนาการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา นักศึกษามีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และพัฒนาชุมชนท้องถิ่น จากการนำทักษะการรู้ดิจิทัลไป ประยุกต์ใช้ และนักศึกษามีทัศนคติของความรับผิดชอบต่อชุมชนท้องถิ่น (ค่าเฉลี่ย 4.92) คะแนน เฉลี่ยน้อยที่สุดอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.50) มี 2 ข้อ คือ วัตถุประสงค์มีความชัดเจนและเหมาะสม กับหลักการ และกระบวนการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับ นักศึกษาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ สำหรับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เห็นตรงกันให้เพิ่ม คำนิยามศัพท์เฉพาะในคู่มือ และการกำหนดเป้าหมาย ผลลัพธ์การเรียนรู้ของแต่ละสาระให้มีความ ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบ ประเมินจากคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ได้แก่

1) การประเมินจากคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติความรู้ ทักษะ และทัศนคติก่อนและ หลังการทดลอง 2) แบบสะท้อนคิดของนักศึกษา และ 3) ประเมินจากแบบบันทึกการดำเนินกิจกรรม การเรียนรู้ และแบบสังเกตพฤติกรรม รวมทั้งจากการตรวจสอบคุณภาพ โดยการประเมินความ เหมาะสมและความสอดคล้องของรูปแบบ รูปแบบที่สมบูรณ์สรุปได้ดังแผนภาพ 5-1



แผนภาพ 5-1 รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์
ในการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย และทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มีประเด็นอภิปรายดังนี้

1. คุณลักษณะพลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ประกอบด้วย 3 มิติหลัก 9 มิตีย่อย ดังนี้
 1) มิติความรู้ ประกอบด้วยมิตีย่อย การรู้สารสนเทศ การรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และการรู้สังคม 2) มิติทักษะ ประกอบด้วยมิตีย่อย การเข้าถึงสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล การประเมินสารสนเทศ และการสร้างสรรค์บูรณาการ และ 3) มิติทัศนคติ ประกอบด้วยมิตีย่อย จิตสำนึกด้านสังคม การเคารพและมีส่วนร่วมกับสังคม และความรับผิดชอบต่อสังคม

การเสริมสร้างและพัฒนาให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะพลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นได้นั้นเกิดจากการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงที่ประกอบด้วย 7 กลยุทธ์ที่มี 7 วิธีการเรียนรู้ที่สอดคล้องกัน ประกอบด้วย 1) กลยุทธ์การเรียนรู้ท้องถิ่น ใช้วิธีการเรียนรู้ภาคสนาม 2) กลยุทธ์การเรียนรู้แบบบูรณาการ ใช้วิธีการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน 3) กลยุทธ์ปฏิบัติการเรียนรู้ ใช้วิธีการเรียนรู้เชิงบริการ 4) กลยุทธ์การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง ใช้วิธีการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม 5) กลยุทธ์พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม วิธีการเรียนรู้โดยการคิดเชิงวิพากษ์ 6) กลยุทธ์การสืบเสาะ ใช้วิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 7) กลยุทธ์แบ่งปันความรับผิดชอบต่อสังคม ใช้วิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง และร่วมมือกับคนอื่น ซึ่งพิสูจน์ได้จากผลการวิจัยที่พบว่าคุณลักษณะพลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นด้วยการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพิ่มขึ้นในทุกมิติ สอดคล้องกับการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิที่กล่าวว่า กระบวนการที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีความรับผิดชอบต่อสังคมต้องจัดการเรียนการสอนในรูปแบบของการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นให้ผู้เรียน มีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูงด้วยการคิด วิเคราะห์ ประเมินค่าและสร้างสรรค์ ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการฟัง อ่าน เขียน ถามคำถาม อภิปรายร่วมกันและลงมือปฏิบัติจริงในบางกรณี โดยผู้สอนคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ (Biech, 2015) ทั้งยังเป็นการเรียนรู้จากการลงมือทำ ที่มาจากฐานทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ของโคลบ (Kolb, 1984) ถือเป็นกระบวนการสร้างความรู้ ทักษะ และเจตคติ ด้วยการนำเอาประสบการณ์เดิมของผู้เรียนมาบูรณาการเพื่อสร้างการเรียนรู้ใหม่ๆ ขึ้น

การพัฒนานักศึกษาให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง จากผลการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้บริหารมหาวิทยาลัยด้านการบริหารงานวิชาการและด้านการพัฒนานักศึกษา อาจารย์ที่มีประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญด้านการพัฒนานักศึกษา ด้านการมีส่วนร่วมกับชุมชนและการสร้างความรับผิดชอบต่อสังคม ด้านการรู้ดิจิทัล และด้านพลเมืองวิวัฒน์ ในการศึกษาการพัฒนานักศึกษา และกระบวนการจัดการเรียนรู้ ในการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ กลุ่มตัวอย่างทุกคนเห็นตรงกันว่าควรจัดการเรียนการสอนเป็นรายวิชา โดยอยู่ใน

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กล่าวได้ว่าเพราะเป้าหมายสำคัญของการศึกษาทั่วไป คือ การทำให้มนุษย์เป็นคนดีและเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ สามารถดำรงชีวิตอยู่ท่ามกลางสภาพสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา แนวทางการจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไปให้เกิดการพัฒนาคุณลักษณะบัณฑิตให้เกิดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง สอดคล้องกับนิยามของหมวดศึกษาทั่วไป (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, สำนักมาตรฐานและคุณภาพอุดมศึกษา, 2557: ออนไลน์) ที่หมายถึงหมวดวิชาที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความรู้รอบ รู้กว้าง เข้าใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรม และธรรมชาติ ใส่ใจต่อความเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่ง พัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่อง ดำเนินชีวิตอย่างมีคุณธรรม พร้อมให้ความช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก

การจัดกระบวนการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีคุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ กลุ่มตัวอย่างเห็นตรงกันว่าควรจัดกระบวนการเรียนการสอนตามแนวคิดของการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ดังที่ เอ็ดกา เดล (Edgar Dale) ผู้ให้กำเนิดแนวคิดการเรียนรู้แบบเชิงรุก โดยได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกที่เรียกว่า “กรวยแห่งการเรียนรู้” (Cone of Learning) ขึ้นใน ค.ศ. 1946 และชี้ว่าการเรียนรู้แบบเชิงรุกเป็นการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุด (Dale, 1969) เพราะทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในอัตราได้คงทนมากกว่าการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning) จากการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอนด้วยวิธีการหลากหลายทุกกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher order thinking) ด้วยการวิเคราะห์ ประเมินค่าและสร้างสรรค์ ที่ผู้เรียนจะเรียนรู้จากการฟัง อ่าน เขียน ตั้งคำถามจากข้อสงสัย มีการอภิปรายร่วมกันและลงมือปฏิบัติจริงโดยคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญในฐานะที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสรรค์สร้างความรู้ ยิ่งประกอบกับวิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) ปัญหาที่มาจากชุมชน นำชุมชนเป็นฐานของการเรียนรู้ จัดได้ว่าเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกระบวนการแก้ไขปัญหา (Problem-solving process) ที่มีลักษณะของใช้ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นที่กระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ปัญหาที่สะท้อนภาพความจริง เป็นปัญหาที่คัดสรรมาเพื่อใช้ในการเรียนรู้และเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกคิดใช้เหตุผล แสวงหาบูรณาการ และประยุกต์ใช้ความรู้จากหลากหลายสาขาวิชาเพื่อเข้าใจและหาทางเลือกในการแก้ไขปัญหา นับได้ว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาความเป็นพลเมืองวิวัฒน์

ความพร้อมของนักศึกษาในการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ กลุ่มตัวอย่างล้วนเห็นตรงกันว่านักศึกษาความพร้อมของการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ทั้งในด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล เหตุที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากนักศึกษาเติบโตและใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถเข้าถึงได้ทุกที่และทุกเวลา จึงมีความพร้อมที่สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาเช่นเดียวกัน แต่อย่างไรก็ตามเพราะในศตวรรษที่ 21

เป็นยุคแห่งโลกดิจิทัลที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและการขยายตัวของเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างไร้ขีดจำกัด จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเตรียมพร้อม พลเมืองกลุ่มนักศึกษาให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ในการเรียนรู้ถึงการเข้าถึง การเลือกประเมินใช้ และการนำประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลไปสร้างสรรค์บูรณาการต่อไป ทั้งยังรู้จักเคารพสิทธิของตนเอง รักษากฎหมายทางดิจิทัลเพื่อไม่ให้ละเมิดสิทธิของผู้อื่น และมีความรับผิดชอบต่อผู้อื่น ในสังคมในโลกดิจิทัล และความพร้อมด้านจิตสำนึกของความรับผิดชอบต่อของนักศึกษาที่มีต่อตนเอง ต่อครอบครัว และต่อสังคม สำหรับบทบาทของมหาวิทยาลัยสามารถช่วยให้นักศึกษาได้มีการพัฒนาในเรื่องของความรับผิดชอบต่อสังคม การส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสังคมจนเป็นบุคลิกภาพมีความจำเป็นต้องผ่านการใช้สติปัญญาด้วย จึงจะประสบความสำเร็จในรั้วมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยควรสนับสนุนให้นักศึกษารับผิดชอบต่อสังคม โดยทำความเข้าใจในธรรมชาติของวัยรุ่นตอนปลาย การพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษาจะได้รับการเรียนรู้ผ่านสังคมมหาวิทยาลัย ในการเรียนรู้และตระหนักถึงกฎเกณฑ์ทางสังคมที่พึงประสงค์ที่จะทำให้นักศึกษาก่อเกิดประสบการณ์ที่ดี และมองเห็นโอกาสในการทำประโยชน์ให้กับสังคม สอดคล้องกับงานวิจัยของดุสิต อุทิศพงษ์ (2547) ที่กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงค่านิยมเดิมที่ติดตัวนักศึกษามาจากสังคมในโรงเรียนมัธยม จะช่วยให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ปรับตัวเข้ากับค่านิยมของสังคมใหม่ได้ อย่างน้อยที่สุดการเปลี่ยนแปลงค่านิยมวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยจะช่วยให้ลดการต่อต้านวิถีความรับผิดชอบต่อสังคมได้บ้าง

คุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ ทั้ง 3 มิติ สำหรับมิติความรู้คือ ความรู้ด้านดิจิทัล มิติทักษะคือทักษะด้านการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking) และมิติทัศนคติในมุมมองของผู้บริหารเห็นว่าพลเมืองวิวัฒน์ควรมีความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชน (Community engagement) ส่วนมุมมองของอาจารย์เห็นว่าควรมีทัศนคติด้าน ความเห็นอกเห็นใจ (Digital empathy) การเอาใจใส่ผู้อื่น (Awareness) ซึ่งหมายถึงทัศนคติทางสังคม

พลเมืองวิวัฒน์ที่มีคุณลักษณะของการรู้ดิจิทัล มีทักษะของการคิดเชิงวิพากษ์ และทัศนคติทางสังคม กลิสเตอร์ (Glister, 1997) ได้นิยามความหมายของการรู้ดิจิทัล (Digital literacy) ไว้หมายถึงความสามารถในการเข้าใจและใช้สารสนเทศที่ถูกนำมาเสนอบนโลกออนไลน์ผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล โดยข้อมูลนั้นอาจมีรูปแบบที่หลากหลายและมาจากแหล่งที่แตกต่างกัน และมีการรวมถึงสังคมเข้าไปด้วยที่กล่าวถึงความสามารถที่จำเป็นในการเข้าร่วมสังคมที่มีการใช้ระบบดิจิทัลในการติดต่อสื่อสาร (Hoechsmann, and Dewaard, 2015) โดยทั้งสองต่างระบุว่าทักษะความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์เป็นหัวใจหลักของการรู้ดิจิทัล หากผนวกคุณลักษณะทั้ง 3 มิติข้างต้น ก็สอดคล้องกับงานวิจัยของมาร์ติน (Martin, 2008) ที่แสดงระดับของการรู้ดิจิทัล ประกอบด้วย ระดับแรก เป็นความรู้พื้นฐานเทคนิคการเรียนรู้สมรรถนะดิจิทัล ระดับที่สองเป็นระดับของการใช้ความคิดในบริบทการประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลให้เหมาะสม และระดับสามเป็นการสะท้อนความคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งเกิดจาก

ความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของมนุษย์ และการกระทำแบบดิจิทัลที่ส่งผลกระทบต่อสังคม เมื่อพิจารณาแล้วจะพบว่าคุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ตามที่กล่าวมา ผู้เรียนต้องมีระดับการรู้ดิจิทัลที่ระดับสูงสุด

2. สภาพปัจจุบัน และปัญหาการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา

กลุ่มตัวอย่างอาจารย์ส่วนใหญ่มีแนวคิดของการพัฒนานักศึกษาให้มีความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมในชุมชน และต่างมีความคิดเห็นว่าวิธีการเรียนรู้ที่ใช้ในกระบวนการเรียนการสอนเพื่อเป็นการสร้างหรือส่งเสริมให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อสังคม รวมถึงการเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชนนั้นคือ การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based learning) จากการสอดแทรกความรู้หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง มารยาทในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ จากการทำงานเป็นทีม และมีความคิดเห็นว่าพลเมืองวิวัฒน์ควรมีคุณลักษณะ รู้สังคม (Social literacy) เป็นอันดับแรก ต่อมาคือ มีความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility) คุณลักษณะลำดับที่ 3 คือ เคารพสังคม (Social Respect) ซึ่งล้วนแต่เป็นคุณลักษณะทางสังคมทั้งสิ้นซึ่งมาจาก มิติความรู้ และมิติทัศนคติ

สำหรับกระบวนการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างหรือส่งเสริมให้นักศึกษาเป็นพลเมืองวิวัฒน์สอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้บริหารและกลุ่มอาจารย์ที่มีประสบการณ์ เนื่องจากการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based learning) นั้นเป็นวิธีการเรียนรู้ของการเรียนรู้เชิงรุก ที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน ใช้กิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง การนำเอากิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด โดยให้สอดแทรกความรู้ หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง มารยาทในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สอดคล้องกับงานวิจัยของวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และศิวพร ปกป้อง (2553) ที่ชี้ให้เห็นว่ากลุ่มวัยรุ่นแสดงพฤติกรรมความรุนแรงเพิ่มขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying) การหลงเชื่อโฆษณาชวนเชื่อ การด่าทอกันในโลกออนไลน์และนำมาซึ่งปัญหาการทะเลาะวิวาทกันในชีวิตจริง อีกทั้งอิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้เกิดสังคมก้มหน้า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครอบครัวและคนรอบข้างน้อยลง การรับรู้เรื่องราวจากสังคมภายนอกเพิ่มมากขึ้น ซึ่งนั่นส่งผลต่อการใช้ชีวิต กระบวนการคิด ภาวะทางอารมณ์ และการยับยั้งชั่งใจ จึงมีความจำเป็นที่จะเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความเข้าใจในเรื่องเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถใช้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างปลอดภัย และคุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ ที่เน้นในเรื่องของการรู้สังคมนั้นเป็นประเด็นของการขบคิดในวงกว้างของการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลให้ไปพร้อมกับการพัฒนาความเป็นพลเมือง โดยออกแบบวิธีการ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และถ่ายทอดสาระสำคัญของการเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม ดังตัวอย่างการจัดการเรียนรู้เรื่องการเป็นพลเมืองที่ดีของโรงเรียนในสหรัฐอเมริกา (Winthrop, 2020) ซึ่งมีการจัดการเรียนรู้ด้านพลเมืองโดยมุ่งเน้นการนำทักษะการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 มา

บูรณาการเข้ากับการเรียนรู้อย่างจริงจังและครอบคลุมในหลากหลายมิติ โดยเริ่มจากความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบพื้นฐานของสังคม ประกอบกับการวิเคราะห์มุมมอง ค่านิยม ที่มีผลต่อการขัดเกลาพฤติกรรมพลเมืองที่มีส่วนร่วมและรับผิดชอบต่อสังคมโดยรวม

3. การประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

กลุ่มตัวอย่างมีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในทุกมิติในระดับมากทุกมิติความรู้ ทักษะ และทัศนคติ สอดคล้องกับการศึกษาของ วรรณกร พรประเสริฐ, เทียมจันทร์ พานิชย์ผลิน ไชย, ปกรณ์ ประจัญบาน และฐิติพัทธ์ อออาจวณิชย์ (2563) ได้กล่าวว่าการขยายตัวของเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างไร้ขีดจำกัด อีกทั้งกลุ่มนักศึกษาเป็นกลุ่มคนในช่วง Generation Z ที่เกิด เติบโต และใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลาง ช่วงเวลาแห่งเทคโนโลยีดิจิทัล จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเตรียมความพร้อมให้กับพลเมืองกลุ่มนักศึกษาให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบต่อ ใช้ในลักษณะที่เกิดประโยชน์ ปลอดภัยทั้งต่อตนเอง และไม่ก่อให้เกิดผลกระทบร้ายแรงต่อผู้อื่น รวมถึงสามารถรับมือกับผลกระทบจากภัยออนไลน์ที่เกิดขึ้นต่อตนเองได้ จึงส่งผลให้มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ที่มาก เมื่อพิจารณาในรายมิติ พบว่ามิติ ทัศนคติมีค่าเฉลี่ยสูงสุด สอดคล้องกับงานวิจัยของศรีสุนันท์ ประเสริฐสังข์, สุธาสินี วงศ์ชาติ, พัชรภรณ์ ดวงเนตร และวิยะดา ไวยศรีแสง (2559) ที่ศึกษาความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษา มหาวิทยาลัย ราชภัฏร้อยเอ็ด ผลการวิจัยพบว่าความรับผิดชอบต่อสังคมทั้งโดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก เป็นไปได้ว่าการจัดกระบวนการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเน้นการทำงานเพื่อชุมชนท้องถิ่น ซึ่งส่งผลต่อทัศนคติของนักศึกษาที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมสูง

ผลการเปรียบเทียบกลุ่มตัวอย่างเพศชาย และเพศหญิง คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในมิติของความรู้ และทักษะ ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักศึกษาเพศชายและนักศึกษาเพศหญิงมีความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ไม่แตกต่างกัน เพราะต่างก็เป็นบุคคลที่เกิดและเติบโตท่ามกลางยุคของเทคโนโลยีดิจิทัลเช่นเดียวกัน มีความสามารถในการรับรู้เกี่ยวกับดิจิทัล และมีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลใกล้เคียงกัน จึงทำให้มีความรู้ ทักษะในการเป็นพลเมืองวิวัฒน์ไม่แตกต่างกัน หากแตกต่างในคุณลักษณะพลเมืองวิวัฒน์ในมิติทัศนคติ ที่พบว่านักศึกษาเพศหญิงมีทัศนคติในความเป็นพลเมืองวิวัฒน์สูงกว่านักศึกษาชาย สอดคล้องกับงานวิจัยของโจนส์ และมิเชล (2016) ที่ศึกษาการวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล พบว่าเพศชายและเพศหญิงนั้นมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลแตกต่างกัน โดยกลุ่มเพศหญิงมีคะแนนการเคารพทางออนไลน์และการมีส่วนร่วมทางสังคมออนไลน์ สูงกว่าเพศชาย

ผลการเปรียบเทียบชั้นปี พบว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์สูงกว่านักศึกษาชั้นปีอื่นๆ ในทุกมิติ ที่เป็นเช่นนี้เพราะการศึกษาเรียนรู้เรื่องพลเมืองเป็นการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องและเปลี่ยนแปลงได้เสมอ ซึ่งอาศัยการสั่งสมประสบการณ์และการแลกเปลี่ยนมุมมองกับผู้อื่น อยู่เสมอ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกาซี (Gazi, 2016) ที่พบว่าความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียน

ในแต่ละชั้นปีแตกต่างกัน เนื่องมาจากการเรียนการสอนมุ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัลในแต่ละชั้นปี มีการรับรู้และการสร้างความตระหนักในเรื่องของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ต่างกัน

ผลการเปรียบเทียบตามสาขาวิชา พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เรียนในสาขาวิชาต่างกัน มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ต่างกันในมิติความรู้ และทัศนคติ ไม่เป็นไปตามงานวิจัยของวรรณกร พรประเสริฐ และรักษิต สุทธิพงษ์ (2562) พบว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐที่อยู่ต่างกลุ่มคณะวิชา 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และกลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลไม่แตกต่างกัน ด้านนักศึกษาในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพที่มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ต่างกันในมิติทัศนคติสูงกว่า นักศึกษาสาขาคณะอื่น สอดคล้องกับงานวิจัยของกาญจนา พุทธิพงษ์ (2562) ในการประเมินผลการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาที่พบว่า นักศึกษากลุ่มสาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพมีการรู้ดิจิทัลสูงกว่าสาขาอื่นวัดจากจำนวนผู้สอบผ่านมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ทั้งนี้เนื่องจากนักศึกษาที่เรียนในกลุ่มสาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพเป็นศาสตร์ที่มีความเปลี่ยนแปลงของวิทยาการตลอดเวลา ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องติดตามศึกษาค้นคว้าอย่างต่อเนื่อง จึงมีความเข้าใจในเรื่องของการเปลี่ยนแปลงดิจิทัลที่มีต่อสังคม

4. การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ได้มีการนำไปทดลองใช้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ทองเรียน อมรัชกุล (2525: 38 - 39) ได้กล่าวถึง นักศึกษาชั้นปีที่ 2 ว่ามีลักษณะภายนอกคือการริเริ่มสร้างเสริมความเป็นแบบแผนของกลุ่มย่อยขึ้นจนเกิดเป็นวัฒนธรรมเพื่อนฝูงขึ้น (Peer Culture) นอกจากนั้นแล้ว วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา (2527: 28) กล่าวถึงนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ว่ามีความรู้สึกที่ตนเองเป็นผู้ใหญ่ขึ้น สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการตามลำดับขั้นของมนุษย์ 8 ขั้นของอีริกสัน (Erikson, 1968) ซึ่งนักศึกษามีอายุอยู่ระหว่าง 18-21 ปีอยู่ในขั้นพัฒนาการความรู้สึกสัมพันธ์ภาพและเป็นมิตรกับผู้อื่น โดยเฉพาะเพื่อนต่างเพศและหลีกเลี่ยงความรู้สึกโดดเดี่ยวอ้างว้างจะเกิดมีความรัก เกิดความรู้สึกต้องการเพื่อนสนิทที่รับรู้ฟังสิ่งต่างๆ ที่ตนเองมีอยู่และพัฒนากลายเป็นความผูกพันกับผู้อื่น จึงมีส่วนสำคัญที่จะสร้างอัตลักษณ์นักศึกษาที่มีความรับผิดชอบ มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สังคม สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และยังสอดคล้องกับที่ วอเตอร์แมน (Waterman, 1994) พบว่าอัตลักษณ์จะเกิดขึ้นในช่วงการเรียนรู้มหาวิทยาลัยมากกว่าช่วงมัธยมศึกษา

รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏที่พัฒนาขึ้น มุ่งเน้นการสร้างความรู้ทางดิจิทัลพร้อมกับการบ่มเพาะความรับผิดชอบต่อนักศึกษาที่มีต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม ในการนำไปสู่

การพัฒนาชุมชนท้องถิ่น จากการเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือตอบสนองความต้องการของชุมชน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ในลักษณะของรายวิชาใช้แนวคิดการพัฒนารูปแบบของเมสคอน อัลเบิร์ต และเคโดรี (Mescon, Albert, and Khedouri, 1988) เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบ โดยใช้รูปแบบเชิงภาษาคือการใช้ภาษาบรรยายเกี่ยวกับองค์ประกอบของรูปแบบ และใช้หลักการพัฒนารูปแบบทางการศึกษาของทิสนา แคมมณี (2551) คือ องค์ประกอบของรูปแบบประกอบไปด้วยหลักการ วัตถุประสงค์ ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง สารการเรียนรู้ และกระบวนการพัฒนารูปแบบ มีการบรรยายลักษณะของกิจกรรมที่สอดคล้องกับหลักการ มีการจัดองค์ประกอบและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบสามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของรูปแบบได้ดังนี้

4.1 การบูรณาการระหว่างการเรียนรู้ดิจิทัล และรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

มาร์ติน (Martin, 2008) กล่าวว่าโดยทั่วไปแล้ว การรู้ดิจิทัลแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ระดับแรกเป็นความรู้เรื่องเทคนิค คือการเรียนรู้ สมรรถนะดิจิทัล ระดับที่สองเป็นระดับของการใช้ความคิดในบริบทการประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลให้เหมาะสม และระดับสาม คือการสะท้อนความคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งเกิดจากความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของมนุษย์ และการกระทำแบบดิจิทัลที่ส่งผลกระทบต่อสังคม การวิจัยนี้มีความคาดหวังในการสร้างพลเมืองที่มีความตระหนักรับผิดชอบต่อสังคม สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงภายในสังคมได้โดยใช้ความรู้ดิจิทัลไปประยุกต์สร้างสรรค์ (ดังแผนภาพ 1-2 หน้า 28) ซึ่งหมายถึงระดับการรู้ดิจิทัลในระดับสาม

การรู้ดิจิทัลระดับสาม หรือการแปลงรูปดิจิทัล เป็นขั้นสูงสุด คือความสำเร็จเมื่อการใช้ดิจิทัลได้รับการพัฒนาให้สามารถสร้างนวัตกรรมและเกิดความคิดสร้างสรรค์ทำให้เกิดการกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญใน วิชาชีพและโดเมนความรู้ (Knowledge domain) จากการกำหนดความรู้พื้นฐาน การเปลี่ยนแปลงนี้สามารถเกิดขึ้นได้ทั้งในระดับบุคคล หรือระดับกลุ่ม หรือแม้กระทั่งระดับองค์กร ในขณะที่ผู้ที่มีการรู้ดิจิทัลอาจประสบความสำเร็จในระดับการแปลงรูป (Transformative level) สอดคล้องกับการกำหนดกรอบสมรรถนะด้านดิจิทัล ของสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2562) ที่กล่าวถึงการปรับตัวการเปลี่ยนแปลงดิจิทัล (Adaptive Digital Transform) หมายถึง บุคคลมีสมรรถนะในการยืดหยุ่นและปรับตัวต่อโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและกระแสดความเปลี่ยนแปลงต่างๆ เช่น การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี (Digital disruption) กระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลาย สามารถริเริ่มและเรียนรู้ด้วยตนเอง

การสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นได้นั้น ย่อมต้องอาศัยกระบวนการจัดการเรียนรู้ เพื่อปลูกฝังทัศนคติ และทักษะสำคัญซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้และดำรงชีวิตในสังคมอย่างยั่งยืน จึงมีการนำรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง ที่เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมต่อกันจากจุดหนึ่งไปไปยังอีกจุดหนึ่งก่อให้เกิดประสบการณ์เรียนรู้ สามารถสะท้อนมุมมองชีวิตที่หลากหลายของ

ผู้สอน ผู้เรียน และผู้มีส่วนร่วมเป็นกลยุทธ์ของการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ ซึ่งการสนับสนุนให้เกิดความยั่งยืนที่ครอบคลุมทั้งมิติด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจประกอบด้วย 7 กลยุทธ์ (Kozak, and Elliott, 2014: 5-6) ในท้ายสุดของกระบวนการเรียนรู้คือการแบ่งปันความรับผิดชอบต่อสังคม ที่มาจากการสะท้อนและพัฒนาตลอดกระบวนการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของเปอร์โก และ เบนเดค-เมนดิเวโลโซ (2019) ได้ศึกษากระบวนการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ เกิดจากการถ่ายทอดความรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง จึงจะเป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมกับชุมชนเป็น การสร้างความสัมพันธ์ผ่านปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นซ้ำๆ

การกำหนดสาระการเรียนรู้ดิจิทัล ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหาจากการจัดกิจกรรมและแบบสะท้อนคิดของนักศึกษา และปรับปรุงรูปแบบให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น พร้อมทั้งปรับปรุงคู่มือการใช้รูปแบบเพื่อให้ผู้นำรูปแบบไปใช้เข้าใจหลักการและแนวทางการจัดกิจกรรม สามารถนำรูปแบบไปใช้ได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังมากที่สุด จึงกล่าวได้ว่าการบูรณาการระหว่างการรู้ดิจิทัล และรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง สามารถสร้างผู้เรียนให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์ได้

4.2 องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้อง เชื่อมโยง สามารถนำผู้เรียนไปสู่ผลลัพธ์ที่คาดหวังได้

การกำหนดรูปแบบการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้อง เชื่อมโยง ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่สร้างการเปลี่ยนแปลง จากการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงเป็นหมุดในทฤษฎีการเรียนรู้ทางการศึกษาที่มุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ความเชื่อ หรือมุมมองภายในของบุคคลไปจนถึงการเปลี่ยนแปลงในเชิงปฏิบัติและการบูรณาการสู่ชีวิต กระบวนการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงได้สร้างผลกระทบเชิงบวกทั้งในระดับบุคคลเอง และในระดับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสิ่งต่างๆ ในโลก จนเป็นการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง ที่พิสูจน์ได้ว่าผลลัพธ์จากการจัดกิจกรรมและแบบสะท้อนคิดของนักศึกษา สามารถนำผู้เรียนไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังได้ จึงกล่าวได้ว่า การบูรณาการระหว่างการรู้ดิจิทัล และรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง สามารถสร้างผู้เรียนให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์ได้

การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง (Interconnected learning) พัฒนามาจากการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) ที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแบบทั้งเนื้อหันทัว แต่เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นความต้องการของมนุษย์ที่เพิ่มขึ้น วิถีชีวิตที่ซับซ้อนมากขึ้น การเรียนรู้ที่จะสามารถสร้างสรรค์ประสบการณ์ในการพร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลงได้นั้น จะเป็นการเรียนรู้ที่เป็นสามารถฉายมูมองได้ทั้งระบบ นั่นคือการเรียนรู้ที่สามารถเชื่อมต่อถึงกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งแล้วหากมุ่งหวังให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองวิวัฒน์ การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดประสบการณ์โดยเน้นการจัดการเรียนการสอนที่สามารถสะท้อนมุมมองของผู้เรียน ผู้สอน และผู้ที่มีส่วนร่วมซึ่งเป็นการเรียนรู้สำคัญของการพัฒนาพลเมือง

วิวัฒน์ โดยการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับปัญหา หรือสถานการณ์ เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น และเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในเรื่องนั้นๆ

รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในการพัฒนาพลเมือง เพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การวิเคราะห์อย่างเป็นระบบในการแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (TQF) โดยเฉพาะอย่างยิ่งรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงนี้ได้นำวิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) เป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนในการนำเสนอปัญหาที่ท้าทาย สอดคล้องกับสถานการณ์จริงมากระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการแสวงหาความรู้ คำตอบ นำประสบการณ์เดิมมาสร้างองค์ความรู้ เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา รู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม ฝึกการคิดวิเคราะห์และพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา รู้จักตัดสินใจและสามารถนำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์ได้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

และจากกลยุทธ์การเรียนรู้ทั้ง 7 ในท้ายที่สุดจะแสดงถึง การสะท้อนและการพัฒนา (Reflection and development) ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญของการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ แสดงถึงการกำหนดเป้าหมาย และสะท้อนคิดเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามที่คาดหวัง ถือเป็นกิจกรรมหลักสำคัญในการพัฒนาทักษะความเป็นพลเมือง

4.3 การประเมินผล รูปแบบที่พัฒนาขึ้นได้กำหนดให้มีการประเมินผลภายใน 12 สัปดาห์หรือ 36 ชั่วโมงจากการเรียนรู้ เป็นการประเมินผลในรายกิจกรรมแต่ละวิธีการเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นการฝึกฝนและต่อเนื่อง สอดคล้องกับการวิจัยของวินธโรป (Winthrop, 2020) ที่กล่าวถึงการขับเคลื่อนและบูรณาการพลเมืองอย่างสร้างสรรค์สู่ความเปลี่ยนแปลง ต้องอาศัยการเรียนรู้เชิงปฏิบัติจากการฝึกฝนผ่านกิจกรรม ส่งเสริมพัฒนาการคิดวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการคิดค้น นำเสนอโครงการหรือแนวทางแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชน ซึ่งแนวทางเหล่านี้ยังส่งผลต่อการเรียนรู้และพัฒนาการใช้ทักษะคิดวิเคราะห์ ทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และการเป็นพลเมืองที่ดี เกิดเป็นพฤติกรรมที่มั่นคงถาวรได้ในท้ายที่สุด การประเมินผลรูปแบบการเรียนรู้จึงเป็นไปตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง สำหรับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ที่ระบุไว้ในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ โดยสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560: 8) เกณฑ์บ่งชี้คุณลักษณะการเรียนรู้และผลของการเรียนรู้ทั้งที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วย 3 มิติคือความรู้ ทักษะ และความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

ประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ จากการนำรูปแบบที่พัฒนาขึ้นไปทดลองจำนวน 12 ครั้ง 36 ชั่วโมง พบว่า คุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัย

ราชภัฏทั้งโดยรวมและรายมิติหลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง และคะแนนเฉลี่ยคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งก่อนการทดลองคะแนนเฉลี่ยคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับการศึกษาของอิง (Ng, 2012) ที่ศึกษาวิธีการสอนด้านดิจิทัล ที่พบว่านักศึกษาประเมินตนเองว่ามีระดับการรู้ดิจิทัลหลังการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนการเรียนรู้ โดยมีทักษะมีค่าเฉลี่ยสูงสุด และมีช่องว่างระหว่างก่อนทดลองและหลังทดลองมากที่สุดอีกด้วย แสดงว่านักศึกษาเกิดทักษะของการใช้ดิจิทัลมากที่สุดจากรูปแบบการเรียนรู้ ซึ่งตามขอบเขตของการวิจัยมีทักษะ ประกอบด้วย การเข้าถึง การประเมิน และการสร้างสรรค์บูรณาการ โดยทั้ง 3 ทักษะได้ถูกสอดแทรกในทุกกิจกรรมตลอดกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง ย่อมส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะที่เพิ่มสูงขึ้น

ประเด็นที่น่าสังเกตในมิติทัศนคติ เรื่องที่นักศึกษามีทัศนคติน้อยที่สุดคือ นักศึกษามองว่ากรณีที่สังคมได้รับความเสียหาย หรือเกิดผลกระทบต่องานสังคม ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ก็ตาม มีหน่วยงานที่มีหน้าที่หลักในการให้เข้าช่วยเหลืออยู่แล้ว จึงไม่ใช่เรื่องส่วนบุคคลที่จะให้ความช่วยเหลือ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และเมื่อผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง ก็ยังพบว่าประเด็นดังกล่าวยังเป็นประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดในมิติทัศนคติอยู่ และเป็นเพียงประเด็นเดียวในทุกมิติที่การแปลผลไม่แปรเปลี่ยนไปตามการทดลอง ทั้งนี้เป็นเรื่องของจิตสำนึกด้านสังคม ที่มีความตระหนักรู้คำนึงถึงส่วนรวมร่วมกัน ตระหนักถึงปัญหา และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับสังคม โดยมีความพยายามในการแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่น ประเด็นนี้จึงชี้ให้เห็นว่า การปลูกฝังจิตสำนึกด้านสังคม จิตสำนึกสาธารณะ เป็นการพัฒนาลักษณะนิสัย ไม่สามารถเรียนรู้ได้ในเวลาสั้นๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของเฮเนสและโธมัส (Haynes, and Thomas, 2001) ที่กล่าวว่า นิสัยนั้นได้รับการปลูกฝังจากสังคมรอบข้างมาตั้งแต่เด็ก การพัฒนาลักษณะนิสัยต้องใช้วิธีการปลูกฝังในระยะยาวเพื่อสร้างคุณธรรมจริยธรรม รวมถึงประเด็นอื่นๆ ที่ส่งผลต่อการอยู่ร่วมกันในสังคม จึงจำเป็นต้องมีการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกด้านสังคมในการสร้างคนสู่ตระหนักรู้ตนที่จะทำอะไรเพื่อเห็นแก่ประโยชน์ ส่วนรวมเป็นจิตที่คิดสร้างสรรค์

ความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากการตรวจสอบแบบสะท้อนคิดของกลุ่มตัวอย่าง โดยพิจารณาสิ่งที่กลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้ และความสามารถในการนำไปประยุกต์ใช้ จากการเสนอความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอนซึ่งล้วนมีความคิดเห็นตรงกันว่า การจัดการกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง ผสานกับเนื้อหาของการรู้ดิจิทัลนั้น ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะของการคิดวิเคราะห์ และเข้าใจเนื้อหาวิชาจากการลงมือปฏิบัติจริงโดยมีชุมชนเป็นฐานของการเรียนรู้ สำหรับการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เฟรคกี้ (Frecky, 2011) ได้อธิบายว่าเป็นรูปแบบของการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง

กับบุคคลและความต้องการของชุมชน ซึ่งกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้ร่วมออกแบบกับผู้เรียนนั้นมิวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยแก้ไขปัญหาชุมชน และช่วยเป็นส่วนหนึ่งในการตอบสนองความต้องการของชุมชนได้อย่างแท้จริง อีกทั้งยังได้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่น นับว่าเป็นการเรียนรู้ที่รู้ถึงคุณค่าของตนเองและผู้อื่น

กลยุทธ์จากรูปแบบการเรียนรู้ที่เชื่อมโยง อาจนำไปสู่กระบวนทัศน์ใหม่ (New Paradigm) ที่เป็นการเรียนรู้เพื่อชีวิต สามารถนำทักษะที่ได้รับจากการเรียนรู้ไปใช้ในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ ผสานการเรียนรู้จากทั้ง 4 แนวทางของวิชัย วงษ์ใหญ่ (2561: 1-2) ที่ประกอบด้วย การเรียนเพื่อรู้ (Learning to know) การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติได้จริง (Learning to do) การเรียนรู้เพื่อที่จะอยู่ร่วมกันและการเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น (Learning to live together) และการเรียนรู้เพื่อชีวิต (Learning to be) การเรียนรู้แบบเชื่อมโยงยังช่วยให้องค์ภาพการศึกษาระดับอุดมศึกษาในเชิงระบบ (Educational ecosystem) ช่วยมหาวิทยาลัยทำลายกำแพงที่ขวางกั้นความรู้ออกไปได้จากการนำภูมิหลังที่แตกต่างกันของนักศึกษา อาจารย์ มาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ไปด้วยกัน (Rahnama, 2017)

การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง (Interconnected learning) พัฒนามาจากการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) ที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแบบทั้งเนื้อทั้งตัว แต่เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นความต้องการของมนุษย์ที่เพิ่มขึ้น วิถีชีวิตที่ซับซ้อนมากขึ้น การเรียนรู้ที่จะสามารถสร้างสรรค์ประสบการณ์ในการพร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลงได้นั้น จะเป็นการเรียนรู้ที่เป็นสามารถฉายมุมมองได้ทั้งระบบ นั่นคือการเรียนรู้ที่สามารถเชื่อมต่อถึงกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งแล้วหากมุ่งหวังให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองวิวัฒน์

ดังที่ กลิสเตอร์ (1997) ได้กล่าวว่า “การรู้สารสนเทศ” จะบ่งบอกสมรรถนะของการ “ดิ่ง” ในการค้นหา และการใช้สารสนเทศ “การรู้สื่อ” จะบ่งบอกความสามารถในการจัดการสารสนเทศเพื่อ “หยิบยื่น” ให้กับผู้อื่น และท้ายสุด “การรู้สังคม” จะเป็นการแสดงทัศนคติและสะท้อนการรับรู้ที่จะส่งมอบความคิดในการช่วยเหลือผู้อื่นตามแต่สถานการณ์ ซึ่งการรู้สารสนเทศ การรู้สื่อ และการรู้สังคมล้วนเป็นคุณลักษณะในมิติความรู้ของพลเมืองวิวัฒน์ หากได้ขับเคลื่อนการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่เหมาะสม เชื่อมโยงในบทบาทของการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมออกแบบและรับผิดชอบผลของการกระทำของตนต่อสังคมที่ตนอาศัยอยู่ ย่อมนำไปสู่ผลลัพธ์ทางสังคมใหม่ๆ ให้เกิดความยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการพัฒนานักศึกษาให้มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์

พลเมืองวิวัฒน์ ที่มีคุณลักษณะที่เข้าใจการดำเนินชีวิตในสังคมดิจิทัล พร้อมกับความเข้าใจถึงหน้าที่และกระทำการใดๆ ด้วยความรับผิดชอบ มีความพร้อมในการช่วยพัฒนาชุมชนท้องถิ่น ตระหนักปัญหาและความต้องการของสังคม และมีส่วนร่วมในการที่จะเข้าไปช่วยแก้ปัญหาหรือความต้องการเหล่านั้น ทั้งในด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

การพัฒนานักศึกษาให้คำนึงถึงบริบทของพื้นที่ บทบาทของสถาบันการศึกษาที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบต่อพื้นที่ การสร้างความสัมพันธ์อันดีและมีความร่วมมือกับพื้นที่เป็น อย่างดีจะช่วยให้ นักศึกษาได้มีบทบาทของการเป็นพลเมืองที่พร้อมมีส่วนร่วมในการพัฒนาพื้นที่อย่างแท้จริง

จากผลการวิจัยถึงแม้พบว่าคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์อยู่ในระดับมากก็ตาม แต่กลับมีประเด็นของคุณลักษณะมิติความรู้ การรู้สังคม และมิติทัศนคติไม่ว่า จิตสำนึกด้านสังคม เศรษฐกิจ และความรับผิดชอบต่อสังคม ยังเป็นจุดที่ควรได้รับการปรับปรุง แก้ไขความเป็นพลเมืองวิวัฒน์โดยเร่งด่วน ซึ่งการเปลี่ยนแปลงด้านทัศนคติ นิสย และการเรียนรู้เกี่ยวกับสังคมไม่สามารถสร้างได้ในระยะเวลาอันสั้น เพราะฉะนั้นแล้วในการพัฒนานักศึกษาในจุดดังกล่าว อาจจะใช้วิธีการเรียนรู้เป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้กิจกรรมส่งเสริมความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ เช่น กิจกรรมอาสาสมัคร กิจกรรมส่งเสริมประชาธิปไตย กิจกรรมด้านสิ่งแวดล้อม การมีส่วนร่วมในชุมชน กิจกรรมการเป็นพลเมืองโลก เป็นต้น ดังนั้นคณาจารย์ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนานักศึกษา สามารถนำข้อมูล หรือผลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ ไปวางแผนในการพัฒนากิจกรรม หรือออกแบบหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ให้กับนักศึกษา

2. ข้อเสนอแนะในการนำรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงไปใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษา

รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ มีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์คือรู้ดิจิทัลและมีความรับผิดชอบต่อสังคม จากการเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและพัฒนาท้องถิ่น การนำรูปแบบไปใช้เพื่อให้ได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังมากที่สุดควรปฏิบัติดังนี้

2.1 ผู้สอน

จากการทำกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงของผู้เรียนพบว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยนำความรู้เกี่ยวกับปัญหาและความต้องการในแต่ละพื้นที่ชุมชนท้องถิ่น ไปจัดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน ซึ่งเป็นการลงมือปฏิบัติจริงที่ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ความรู้ในการทำกิจกรรมอย่างเต็มที่ และได้ทดสอบหลักการและทฤษฎีต่างๆ ว่าสามารถใช้ในบริบทจริงได้ ดังนั้น ผู้สอนควรผนวกการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงในรายวิชาที่ผู้เรียนได้ผ่านการเรียนทฤษฎีพื้นฐานมาแล้ว เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการประยุกต์ใช้ความรู้ในการทำกิจกรรมที่มีชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้อย่างสูงสุด ซึ่งผู้สอนควรเป็นผู้อำนวยความสะดวกโดยจัดบรรยากาศเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ แนะนำ แสวงหา เสริมแรง และสังเกตผู้เรียนตลอดระยะเวลาของการทำกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

ผู้สอนและผู้เรียนได้ทำกิจกรรมสะท้อนคิดอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลาของการทดลองการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง ที่ผสานกับสาระการเรียนรู้ดิจิทัล ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดการคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์ ประสบการณ์การเรียนรู้ให้เข้ากับเนื้อหาวิชา อีกทั้งผู้เรียนได้พัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคมที่เกิดขึ้นจากการลงพื้นที่ชุมชน ดังนั้นการจัดกิจกรรมสะท้อนคิดจึงเป็นขั้นตอนสำคัญที่ผู้สอนและผู้เรียนควรกระทำหลังจากลงพื้นที่ในแต่ละครั้ง เพื่อให้เกิดการซักถามและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันจากประสบการณ์ที่เกิดขึ้น ณ เวลานั้น ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงอย่างสมบูรณ์

การเรียนรู้แบบเชื่อมโยงผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้เชื่อมโยง ระหว่างผู้เรียน เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ และชุมชน ดังนั้นในส่วนของผู้สอนนั้นต้องเปิดใจ เปิดโลกการเรียนรู้ตลอดเวลา เช่น การติดตามสถานการณ์ของสังคม เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรม ดังจะเห็นได้ว่าเมื่อมีการนำกรณีศึกษาไม่ว่าจะเป็นคลิปสั้น หรือข่าว มาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนจะรู้สึกยินดีพร้อมเข้ามามีส่วนร่วม แสดงความคิดเห็น และอภิปราย เพราะฉะนั้นบทบาทของผู้สอนจึงเปลี่ยนไป ทำหน้าที่เป็นผู้ประสาน (Facilitator) ผู้ฝึก (Trainer) หรือโค้ช (Coach)

2.2 ผู้เรียน

ผู้เรียนที่เข้าร่วมการทำกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง ควรศึกษาในระดับชั้นปีที่ 2 ขึ้นไป เพื่อให้ผู้เรียนผ่านการเรียนวิชาพื้นฐานและมีความรู้ทางวิชาชีพเพียงพอในการทำกิจกรรมซึ่งการทำกิจกรรมบริการแต่ละครั้งไม่ได้ใช้ความรู้เพียงหนึ่งศาสตร์เท่านั้น หากแต่ผู้เรียนต้องบูรณาการความรู้ทุกศาสตร์ที่ได้เรียนมาเข้าด้วยกัน ดังจะเห็นได้จากการทำกิจกรรมการรู้เทคโนโลยี ซึ่งใช้กลยุทธ์การเรียนรู้แบบบูรณาการ กิจกรรมซึ่งนำเทคโนโลยีไปใช้ในการแก้ปัญหา หรือความต้องการของชุมชน ใช้ความคิดสร้างสรรค์จากการออกแบบ และผลิตสื่อที่เกิดจากการบูรณาการศาสตร์ในครั้ง นี้ ผู้เรียนต้องผ่านวิชาในรายวิชาศึกษาทั่วไป รายวิชาพื้นฐานอื่นๆ มาก่อน เพื่อจะได้นำความรู้เดิม

หรือประสบการณ์เรียนที่มีอยู่เดิม มาบูรณาการให้เกิดสิ่งใหม่ เพื่อให้เกิดการทำกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

2.3 สถาบันการศึกษา

การพัฒนานักศึกษาให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์ ไปสู่การปฏิบัติให้สำเร็จนั้นต้องอาศัยกระบวนการและกลไกการผนึกกำลังในหลายมิติในการสร้างระบบนิเวศ (Ecosystem) และกิจการนักศึกษา (Student affairs) ที่สอดคล้องกับมาตรฐานการอุดมศึกษา เช่น วิชาคนและสังคม กิจกรรมที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม การคบเพื่อน การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมสร้างสรรค์ เป็นต้น ที่มุ่งให้เกิดที่ตัวนักศึกษาแต่ละคน

ซึ่งสถาบันการศึกษาอาจมีการปรับปรุงหลักสูตรโดยเพิ่มรายวิชาพลเมืองวิวัฒน์ในหมวดการศึกษาทั่วไป ซึ่งจะทำให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในโลกดิจิทัล พร้อมกับตระหนักถึงความสำคัญของความรับผิดชอบต่อสังคม และนำไปสู่การพัฒนาตนเอง พัฒนาท้องถิ่นที่นำไปสู่ความยั่งยืน

รวมถึงการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสถาบันศึกษากับชุมชนต่างๆ เป็นสิ่งที่จำเป็นโดยเฉพาะมหาวิทยาลัยราชภัฏ สำหรับการทำกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงของผู้เรียน จากการทดลองพบว่า ในช่วงแรกผู้เรียนไม่สามารถเข้าถึงชุมชนได้เอง เพราะต้องผ่านกระบวนการตามระบบราชการ ในการเข้าถึงชุมชน ดังนั้น สถาบันการศึกษาควรมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับชุมชนอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความร่วมมืออย่างเต็มที่ และจากการทำกิจกรรมนอกพื้นที่สถาบันศึกษาพบว่า ผู้เรียนมีความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้จากการลงพื้นที่ชุมชน เช่น อุบัติเหตุจากรถจักรยานยนต์ การทะเลาะวิวาทของบุคคลในชุมชน ดังนั้น ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในสถาบันการศึกษาควรจัดหาความคุ้มครองจากกรมธรรม์ประกันภัยให้แก่ผู้เรียนเพื่อเป็นการจัดการความเสี่ยงภัยที่อาจเกิดขึ้น หรือผู้สอนประสานเสนอโครงการการจัดกิจกรรมในภาพรวม เพื่อผู้เกี่ยวข้องจะได้รับทราบและดำเนินการต่อไป

2.4 ชุมชน

ชุมชนที่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ควรมีลักษณะของชุมชนที่อาจเป็นหมู่บ้านสถาบัน หรือหน่วยงานต่าง ๆ โดยต้องคำนึงถึงลักษณะของกิจกรรมควบคู่กันไป ลักษณะของชุมชนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงต้องเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรมตามผลลัพธ์ที่ต้องการ โดยชุมชนอาจมีปัญหาหรือความต้องการที่ผู้เรียนสามารถตีความได้ เช่น ผู้เรียนสาขาเคมี สอนการทำน้ำหมักชีวภาพ เพื่อไปช่วยเกษตรกรในชุมชนแก้ปัญหาเรื่องสารพิษ หรือผู้เรียนสาขาสาธารณสุขศาสตร์เป็นช่วยผู้สูงอายุในชุมชนให้ความรู้ด้านการดูแลสุขภาพ บรรเทาอาการเจ็บป่วย มิฉะนั้น กิจกรรมการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงจะไม่ก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริงแก่ผู้เรียนและไม่ก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อชุมชน

2.5 กิจกรรมการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

ระยะเวลาของการจัดกิจกรรมในครั้งนี้อยู่ในช่วงของภาคเรียนที่ 2 เป็นรายวิชาศึกษาทั่วไป ที่มีผู้เรียน 40 คนต่อหนึ่งกลุ่ม จึงทำให้ผู้เรียนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้เหมาะสมเนื่องจากขนาดของผู้เรียนต่อกลุ่ม ไม่มากหรือน้อยจนเกินไป เนื่องจากหากผู้เรียนมีจำนวนมากอาจส่งผลต่อการเรียนรู้ที่ไม่สามารถเชื่อมโยงทั้งเนื้อหา และกิจกรรมได้อย่างสมบูรณ์ เพราะระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้ผู้สอนต้องเข้าไปสังเกตการเรียนรู้ในทุกกลุ่มและคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น อภิปรายร่วมกัน และหากกลุ่มผู้เรียนมีน้อยเกินไป ก็จะส่งผลต่อการบูรณาการเรียนรู้ระหว่างศาสตร์ ประสบการณ์ พื้นฐานที่ไม่มีความหลากหลายเพียงพอ

การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง ผู้เรียนจะต้องลงพื้นที่อย่างน้อย 3 ครั้งได้แก่ขั้นตอนของการกำหนดปัญหาและความต้องการ การทบทวนปัญหาและความต้องการ และการดำเนินการกิจกรรมเพื่อชุมชน อาจทำให้ผู้เรียนไม่มีเวลาในการทำกิจกรรมอย่างเต็มที่เพราะผู้เรียนต้องใช้เวลาในการเรียน การเตรียมตัวเพื่อสอบ และการทำกิจกรรมของวิชาอื่นๆ รวมถึงผู้เรียนต้องใช้เวลาในการลงพื้นที่เพื่อให้บริการชุมชนนอกตารางเวลาเรียน จึงทำให้เกิดความยากในการจัดสรรเวลาให้ตรงกับเพื่อนในกลุ่มที่มีวิชาเรียนอื่นๆ ที่แตกต่างกัน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงจึงควรคำนึงถึงระยะเวลาและช่วงเวลาว่าเหมาะสมและเอื้ออำนวยต่อการจัดกิจกรรมของผู้เรียนหรือไม่

ผู้เรียนได้รับการสนับสนุนการทำกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงในครั้งนี้จากหน่วยงานท้องถิ่น เช่น องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น โดยเฉพาะการสนับสนุนด้านสถานที่ การประชาสัมพันธ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ ดังนั้น หากกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงาน จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มที่เพราะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากความร่วมมืออย่างสมบูรณ์ของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

3. ข้อเสนอแนะในการนำรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงไปใช้สำหรับการพัฒนานักศึกษา

จากการวิจัยการนำรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีความเป็นพลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ในการกำหนดนโยบายของภาครัฐในการพัฒนานักศึกษา เช่น วิศวกรสังคม อาสาประชารัฐ ยุวชนอาสา ยุวชนสร้างชาติ เป็นต้น ล้วนแล้วแต่ต้องการผลิตกำลังคนรุ่นใหม่ของประเทศที่ไม่ว่าจะเน้นทักษะใดก็ตาม ท้ายสุดของนโยบายเหล่านั้นต่างต้องการพลเมืองที่ดีของประเทศ และของโลก ซึ่งผลการวิจัยนี้พิสูจน์ได้ว่าการพัฒนาคนให้เป็นพลเมืองที่ดีมีความรับผิดชอบและพร้อมทั้งรับมือกับการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ได้นั้นสามารถนำรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงไปเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคนได้ ดังนั้นจึงขอเสนอต่อหน่วยงานภาครัฐต่างๆ ได้พิจารณานำรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมือง

4. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

4.1 ควรมีการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ เพื่อที่จะได้สามารถนำปัจจัยที่ส่งผลไปพัฒนาและส่งเสริมความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ให้กับนักศึกษา

4.2 ควรมีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ทั้งนี้เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้และความพร้อมเป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพ และสามารถใช้ชีวิตท่ามกลางการเปลี่ยนของเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลาย

4.3 ควรมีการนำรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง นำไปใช้ในการพัฒนานักศึกษาให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์ ทั้งในลักษณะของการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา และจัดเป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตร



บรรณานุกรม

- กนกวรรณ สุภาราญ. (2563). พลเมืองศึกษากับการพัฒนาทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21. [ออนไลน์].
แหล่งที่มา:
https://www.educathai.com/knowledge/articles/416?utm_source=Facebook_PicSee&fbclid=IwAR2ZXE4xJspEevFlevxP27xORhqObxyg5bpVWznXA3dsOLPoEDy5BwwJids [25 กรกฎาคม 2563]
- กมลชนก กำเนิดนก. (2551). รายงานการวิจัย เรื่อง การพัฒนาศักยภาพตนเองของนิสิต มหาวิทยาลัยนเรศวร. พิษณุโลก: กองกิจการนิสิต มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- กมลชนก วงวาฬ. (2550). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- กมลรัตน์ ทวีชาติวิทยากุล. (2531). การวิเคราะห์องค์ประกอบของความรับผิดชอบต่อสังคมของนิสิต ปริญญาตรีสาขาสังคมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ตามการรับรู้ของนิสิตและอาจารย์. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, ภาควิชาวิจัยการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กรมวิชาการ. (2542). การสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาศักยภาพของเด็กไทยด้านความรับผิดชอบต่อสังคมในตนเอง. กรุงเทพมหานคร: กรมฯ.
- กรรณิกา พิริยะจิตร. (2547). กิจการนักศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- เกษมวรรณ ป้อมเมือง. (2553). ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลการเรียนรู้ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในหลักสูตร ที่ใช้ภาษาไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต, สาขาวิชาอุดมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา หฤหรรษพงศ์. การรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์. วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้. 5(กรกฎาคม-ธันวาคม 2562) : 27-40.
- กุมาริ วัชชพงษ์. อักษรย่อมหา'ลัยราชภัฏชื่อที่ตั้งไว้แต่ไม่มีใครรู้จัก. ข่าวสด (25 ตุลาคม 2549) : 25.
- คุณ=พลเมืองสร้างสรรค์. นิตยสารสร้างสุข. 10 (สิงหาคม 2557) : 4-8.
- เครือข่ายสถาบันอุดมศึกษาเขตภาคกลาง เพื่อพัฒนาบัณฑิตอุดมคติไทย. (2556). สรุปสาระการประชุมวิชาการเรื่อง การพัฒนาบัณฑิตอุดมคติไทยบนเส้นทางมหาวิทยาลัย กับความรับผิดชอบต่อสังคม University social responsibility, USR. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

https://www.google.co.th/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjvzlf6hLHLAhXBHo4KHUFcDXMOFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fkm.wu.ac.th%2Ffile%2F20130813-DI7UB.docx&usq=AFOjCNFR33-BKWGlFWNcR6nD1_x1rLLT6w&bvm=bv.116274245,d.c2E [20 กุมภาพันธ์ 2559]

จรัส สุวรรณเวลา. (2545). อุดมศึกษาไทย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

จอย ทองล่อมสี. (2555). การพัฒนาตัวบ่งชี้ความรับผิดชอบต่อสังคมของสถาบันอุดมศึกษาไทย ตามหลักธรรมาภิบาล. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาอุดมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จันทร์จิรา มูลเมือง (2535). การเปรียบเทียบความรับผิดชอบต่อสังคมของนิสิตนักศึกษา ต่างสาขาวิชา. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จันทร์เพ็ญ เชื้อพานิช. (2546). แนวคิดและแนวปฏิบัติสำหรับครูเพื่อรองรับเกณฑ์มาตรฐานวิชาชีพ ครู. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จุฑามณี นิลผาย (2550). การวิเคราะห์องค์ประกอบความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สังกัดกองการศึกษาสงเคราะห์ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ฉันทะ จันทะเสนา. พันธกิจสัมพันธ์กับชุมชนของมหาวิทยาลัยราชภัฏ. มติชน (2 มีนาคม 2557) : 6.

ฉันทานา ปาปัดถา, ณัฐภณ สุเมธอติคม และปิติพงศ์ พิมพ์พิเศษ. ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรม ความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร = Factors affecting student's socially responsible behavior- A case study of students from government universities in Bangkok metropolitan. วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท.). 19 (ธันวาคม 2556) : 92-100.

เฉลิมชัย มนุษเสวต. (2543). การพัฒนารูปแบบวิชาที่ใช้การเรียนการสอนเชิงบริการในสถาบัน อุดมศึกษา สังกัดทบวงมหาวิทยาลัย = A development of service learning course model in higher education institutions under the jurisdiction of the Ministry of University Affairs. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาอุดมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เฉลิมพล พลมุข. จุดยืนของมหาวิทยาลัยราชภัฏ. มติชน (20 ตุลาคม 2557) : 21.

ชมภพลอย จิตติแสง. (2561). พลเมืองประชาธิปไตยในโลกของสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล. ใน ภา
 อารณเอยม และพัทธ์ธีรา นาคอุไรรัตน์, บรรณาธิการ. ครูผู้สร้างพลเมือง :พลังของการ
 เปลี่ยนแปลง = Voices of teachers : The power of change. หน้า 69-82.
 กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิฟรีดริค เอแบร์ท และมูลนิธิการศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง.

ชลลดา ทองทวี, จิรัชกาล พงศ์กรเจียร, ชีรพล เต็มอุดม, พงษธร ตันติฤทธิศักดิ์ และ
 สรยุทธ รัตนพจนารถ. (2551). จิตปัญญาศึกษา : การสำรวจและสังเคราะห์ จิตปัญญา
 ศึกษาเบื้องต้น. กรุงเทพมหานคร: โครงการวิจัยและจัดการความรู้ จิตปัญญาศึกษา
 สำนักงานกองทุนสนับสนุนและการสร้างเสริมสุขภาพและ ศูนย์จิตปัญญาศึกษา
 มหาวิทยาลัยมหิดล.

ณัฐกานต์ ปัดเกษม, สิทธิพร นิยมศรีสมศักดิ์ และยุวดี รอดจากภัย. กลยุทธ์ในการพัฒนาคุณลักษณะของ
 นิสิตตามมาตรฐานผลการเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยบูรพา = Strategies in
 developing students characteristics according to learning outcome of general
 education Burapha University. วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม. 9 (พฤษภาคม-
 ตุลาคม 2556) : 44-54.

ดุสิต อุทิศพงษ์. (2547). การพัฒนาแบบวัดความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี.
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต,
 สาขาวิชาการวัดและการประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ทองเรียน อมรัชกุล. (2525). การบริหารกิจการนิสิต : ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพมหานคร: จง
 เจริญการพิมพ์.

ทิตินา แคมมณี. (2551). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.
 กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. [SEP]

_____. (2557). ปลูกโลกการสอนให้มีชีวิตสู่ห้องเรียนแห่งศตวรรษใหม่ : เอกสารประกอบการ
 ประชุมวิชาการ “สู่จุดเปลี่ยนประเทศไทย...อภิวัดการเรียนรู้”. กรุงเทพมหานคร: สำนักงาน
 ส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.)

ที่มาและ ความสำคัญของการจัดตั้งเครือข่าย Engagement Thailand. (ม.ป.ป.). [ออนไลน์].

แหล่งที่มา:

<http://www.engagementthailand.org/images/engagementthailandproposal.pdf>

[15 กุมภาพันธ์ 2559]

- ธิดา แซ่ซุ่น และทัศนีย์ หมอสอน. การรู้ดิจิทัล : นิยาม องค์ประกอบ และสถานการณ์ปัจจุบัน = Digital Literacy: Definition, Component and Current Situation. วารสารสารสนเทศศาสตร์. 34 (ตุลาคม-ธันวาคม 2559) : 116-145.
- บุญกรม ดงบังสถาน. (2553). โรงเรียนฝึกหัดอาจารย์ก้าวสู่การเป็นมหาวิทยาลัยกลุ่มใหม่. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- บุรินทร์ จงกลณี. (2525). การบริหารงานบริการและกิจการนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ประเมธี วิลลศิริ. (2559). ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี อนาคตประเทศไทย เพื่อความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://planning.pn.psu.ac.th/plan_doc/procedure/docs_procedure/300_1498813858.pdf [10 มีนาคม 2563]
- ประกอบ คูปรัตน์. (2530). ความเป็นผู้นำ เป้าหมาย และอำนาจในสถาบันอุดมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาอุดมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประกาศทบวงมหาวิทยาลัย เรื่อง คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของทบวงมหาวิทยาลัย. (2540). [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.grad.ku.ac.th/pakart/pakart44/char.htm> [12 กุมภาพันธ์ 2559]
- ประโยชน์ที่จะได้รับในการดำเนินการพันธกิจมหาวิทยาลัยเพื่อสังคม Engagement Thailand. (ม.ป.ป). [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.engagementthailand.org/images/engagementthailandproposal.pdf> [15 กุมภาพันธ์ 2559]
- ประเวศ วะสี. (2558). มาทำความรู้จัก Gen A กัน. ใน สุดใจ พรหมเกิด, บรรณาธิการ. อ่านสร้างสุข : Gen A พลิกอ่านเปลี่ยนเมือง. หน้า 6. กรุงเทพมหานคร: แผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- ประสิทธิ์ วัฒนาภา. การเรียนการสอนศตวรรษที่ 21. (2558). [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://engineer.kmitl.ac.th/engineer2015/wp-content/uploads/2015/06/การเรียนการสอนศตวรรษที่21.pdf> [2 พฤษภาคม 2560]
- ปรัชญทศศาสตร์ “ราชภัฏ” สู่การพัฒนาท้องถิ่น. กรุงเทพธุรกิจ (4 สิงหาคม 2560) : 15.
- ปริญญา เทวานฤมิตรกุล. (2559). การศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง = Civic education. พิมพ์ครั้งที่ 2.

กรุงเทพมหานคร: สถาบันสัญญา ธรรมศักดิ์ เพื่อประชาธิปไตย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
 ปวีดา โพธิ์ทอง, สุพัตรา จันทร์สุวรรณ, สุนทรี ชะชาตย์ และเสาวลักษณ์ ศรีโพธิ์. การพัฒนารูปแบบการ
 เรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษา
 พยาบาลศาสตร์และผลการเรียนรู้ของนักศึกษาตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา
 แห่งชาติ (TQF). วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม. 61(กันยายน-ธันวาคม 2559) : 124-132.
 พรชนิตว์ ลีนาราช. ทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้. วารสารห้องสมุด. 61 (กรกฎาคม-
 ธันวาคม 2560) : 76-92.

พระราชบัญญัติการอุดมศึกษา พ.ศ.2562. (2562). [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2562/A/057/T_0054.PDF [7
 ธันวาคม 2563]

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542. (2542). [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

[http://www.mua.go.th/users/he-
 commission/doc/law/law%20edu%20%202542.pdf](http://www.mua.go.th/users/he-commission/doc/law/law%20edu%20%202542.pdf) [12 กุมภาพันธ์ 2559]

พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ.2547. (2547). [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

[http://www.senate.go.th/w3c/senate/pictures/comm/59/พรบ.ม.ราช
 ภัฏ%2047.pdf](http://www.senate.go.th/w3c/senate/pictures/comm/59/พรบ.ม.ราชภัฏ%2047.pdf) [1 มีนาคม 2559]

พระราชบัญญัติสถาบันราชภัฏ พ.ศ.2538. (2538). [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

<http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2538/A/004/1.PDF> [1 มีนาคม 2559]

พัทธรวิภา โพธิ์ศรี. (2551). กระบวนการพัฒนานโยบายการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏสู่การเป็น
 สถาบันการศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณวุฒิปริญญาตรี, สาขาวิชา พัฒน
 ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิมพ์กา ประเสริฐศิลป์. (2560). รายงานการเข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง “การดำเนินกิจกรรมบน
 ระบบเครือข่ายสารสนเทศเพื่อพัฒนาการศึกษา ครั้งที่ 34” (34th WUNCA). เชียงราย:
 มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง.

ไพฑูรย์ สีนารัตน์. (2542ก). ความคิดริเริ่มของนิสิตนักศึกษา. ใน อุดมศึกษาวิพากษ์ : รวมบทวิเคราะห์
 วิจารณ์การอุดมศึกษาไทย. หน้า 1-3. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
 มหาวิทยาลัย.

_____. (2542ข). ความเป็นเลิศที่สอดคล้องกับสังคม. ใน อุดมศึกษาวิพากษ์ : รวมบทวิเคราะห์

วิจารณ์การอุดมศึกษาไทย. หน้า 53-54. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2555). การเรียนการสอนระดับอุดมศึกษา. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.mua.go.th/users/tqf-hed/news/FilesNews/FilesNews10/S-Paitoon190655.pdf> [24 กันยายน 2560]

ไพศาล บรรจสุวรรณ์. รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning) ในการยกระดับความรู้สู่ความเข้าใจการเมืองและประชาธิปไตยในเชิงเปรียบเทียบ = Active learning techniques raising up the understanding of comparative politics and democracy. วารสารอิเล็กทรอนิกส์การเรียนรู้ทางไกลเชิงนวัตกรรม. 8(มกราคม-มิถุนายน 2561) : 166-190.

ภาสตา ภาคาผล. (2556). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานในวิชาสังคมศึกษาโดยใช้กิจกรรมการบริการสังคมที่มีต่อโน้ตทัศนและพฤติกรรมสาธารณะของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มหาวิทยาลัยมหิดล. (2559). หลักสูตรความเข้าใจดิจิทัล = Digital literacy curriculum. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยฯ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. (2557). อัตลักษณ์ของบัณฑิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.crru.ac.th/aboutCRRU.php> [25 กุมภาพันธ์ 2559]

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์. (2559). อัตลักษณ์. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.bru.ac.th/bru56/index.php/th/about-bru/bru-identity> [25 กุมภาพันธ์ 2559]

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี. (2558). รายชื่อมหาวิทยาลัยราชภัฏ. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.pbru.ac.th/thai/index.php/en/component/content/article/65-2016-01-08-08-02-01/200-2016-02-15-04-18-02>. [21 กันยายน 2560]

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา. (2554). ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา เรื่อง การกำหนดคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

http://science.yru.ac.th/images/stories/std-development/images/yr_u_student_features.pdf [25 กุมภาพันธ์ 2559]

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (2554). รายงานประจำปีมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา 2558.

[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://ssru.ac.th/datafiles/ssrureport2558.pdf> [25 กุมภาพันธ์ 2559]

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์. (2559). ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ เรื่อง คุณลักษณะ บัณฑิต ที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ พ.ศ.2559. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

<http://academic.ur.ac.th/document/06158.PDF> [25 กุมภาพันธ์ 2559]

มะลิวัลย์ สีน้อย และอนวัช กาทอง. การรู้สารสนเทศ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยอุบลราชธานี =

Information literacy of students, Ubon Rachathani University. PULINET Journal. 5(มกราคม-เมษายน 2561) : 82-92.

มินตรา คักดีดี และจิตตินันท์ บุญสิทธิกุล. ผลของโปรแกรมศีล 5 เพื่อพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคม ของนิสิตปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน = The effects of the program based on five precepts for developing social responsibility of the first year undergrad students Kasetsart university Bangkok campus. วารสาร บัณฑิตศึกษา : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (2559) : 556-566.

เมษา นวลศรี. (2559). การพัฒนาและตรวจสอบโครงสร้างพหุมิติของความเป็นพลเมืองที่มีความ รับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น: ประยุกต์ใช้แนวคิดการสร้างแผนที่ โครงสร้าง. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต, สาขาวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น : ระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) (ฉบับปรับปรุง 11 ตุลาคม 2561). (2562). กรุงเทพมหานคร: สำนักงานที่ประชุมอธิการบดี มหาวิทยาลัยราช ภัฏ.

ยุทธศาสตร์ใหม่มหาวิทยาลัยราชภัฏ : เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นตามพระราชบัญญัติ 20 ปี (พ.ศ.2560- 2579). (2560). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.

University Engagement คืออะไร?. EntDigest. (พฤษภาคม 2557) :3.

รัตนาวลี เศรษฐจิตร. (2558). มหาวิทยาลัยรับใช้สังคมในบริบทศตวรรษที่ 21 : พะเยาโมเดล. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.

เรืองชัย ทรัพย์นิรันดร์. (2544). ราชภัฏ : มหาวิทยาลัยของประชาชน. กรุงเทพมหานคร: มติชน.

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). คู่มือพลเมืองดิจิทัล. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ

ดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.

วรรณกร พรประเสริฐ และรัชิต สุทธิพงษ์. ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ = Digital citizenship of undergraduates students in higher education institutions. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ. 19(กรกฎาคม-ธันวาคม 2562) : 104-117.

วรรณกร พรประเสริฐ, เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย, ปกรณ์ ประจัญบาน และน้ำทิพย์ ่องอาจวานิชย์. การพัฒนาแบบวัดและเกณฑ์ปกติความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา = The development of student digital citizenship scale and norms in higher education institutions. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. 22(กรกฎาคม-กันยายน 2563) : 217-234.

วรรณิ แกมเกตุ. (2551). วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์ = Research methodology in behavioral science. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วัลย์ลักษณ์ อมรสิริพงศ์. การรู้สารสนเทศของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม = Information literacy of Nakhon Pathom Rajabhat University undergraduate students. วารสารสารสนเทศศาสตร์. 36(กรกฎาคม-กันยายน 2561) : 42-66.

วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา. (2524). ลักษณะและธรรมชาติของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา. ใน การพัฒนาระบบการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2527). มิติใหม่ของนิสิตนักศึกษา. ใน เอกสารคำสอนวิชานิสิตนักศึกษาระดับอุดมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2543). การพัฒนานิสิตนักศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาอุดมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วายุ กาญจนศรี (2551). ความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษา สาขาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

วิจารณ์ พานิช. (2558). การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง = Transformative Learning. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสยามกัมมาจล.

วิจิตร ศรีสอ้าน. (2518). หลักการอุดมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: วัฒนาพานิช.

_____. Engagement Thailand. EntDigest. (พฤษภาคม 2557) :1.

วิชัย วงษ์ใหญ่. (2543). กระบวนการทัศน์ใหม่ในการพัฒนาหลักสูตร. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.

วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และศิวพร ปกป้อง. (2553). ปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการกระทำความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย.

กรุงเทพมหานคร: ปัญญาสมาคมพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย.

เวสาลี ชาติสุทธิพันธ์. (2550). การพัฒนาระบบเรียนรู้เชิงบริการเพื่อเสริมสร้างความรับผิดชอบ

สาธารณะของนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจระดับปริญญาบัณฑิต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท
บัณฑิต, สาขาวิชาอุดมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

แววตา เตชาทวิวรรณ และ อัจฉรา ประเสริฐสิน. (2559). การพัฒนาแบบวัดการปฏิบัติกิจสำหรับ

นักศึกษาระดับปริญญาตรี. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศ
ศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ศรีสุนันท์ ประเสริฐสังข์, สุธาสินี วังคะฮาด, พัชรภรณ์ ดวงเนตร และวิยะดา ไวยศรีแสง. (2559).

ความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด = The students' corporate social responsibility of Roi-et Rajabhat University. ใน ICMSIT 2016: International Conference on Management Science, Innovation, and Technology 2016. หน้า 204-211. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

ศักดิ์ชัย นิรัฐทวี และคนอื่นๆ. (2544). รายงานการวิจัยเรื่อง การเรียนรู้ด้วยการรับใช้สังคม (Service learning). กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงาน
นายกรัฐมนตรี.

ศุภรัตน์ รัตนมุขย์. (2556). รายงานผลการดำเนินวิจัย การเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมกับการสร้างความ
เป็นพลเมืองใส่ใจสังคม. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.psds.tu.ac.th/paper/a4.pdf>
[15 สิงหาคม 2560]

ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินคุณธรรม.(2554). ปฏิญญา “มหาวิทยาลัย ความรับผิดชอบต่อ
สังคม”. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

<http://globalusnetwork.org/resources/MoralLetterhead.pdf> [15 กุมภาพันธ์ 2559]

สมพันธ์ เตชะอธิก, อคิน รพีพัฒน์ และอานันท์ กาญจนพันธ์. (2552). พลังชุมชนกับมหาวิทยาลัย ความ
ท้าทายและคำตอบของโลกอนาคต. ขอนแก่น: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการ ส่งเสริมสุขภาพ

(สสส.).

สมพิศ ศิริโยธา. (2558). การพัฒนาแบบวัดความรับผิดชอบต่อสังคมสำหรับนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา = Development of social responsibility inventory for students in faculty of education, institute of psysical education. กาญจนบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี.

สมสิทธิ์ อัสตรนธิ และกาญจนา ภูครองนาค. (2555). การศึกษาวิเคราะห์ความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงตามแนวคิดปัญญาศึกษาเพื่อการบ่มเพาะความซื่อตรง = An analytical study of knowledge in contemplation-oriented transformative learning for cultivating integrity. นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล.

สาวตรี แสงศิลป์ (2551). บทบาทของครอบครัวและสถานศึกษาในการพัฒนาพฤติกรรมรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2552ก). กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 และแนวทางการปฏิบัติ. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.mua.go.th/users/tqf-hed/news/FilesNews/FilesNews3/News328072552.pdf> [15 สิงหาคม 2560]

_____. (2552ข). มหาวิทยาลัยกับความรับผิดชอบต่อสังคม (University Social Responsibility : USR). [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://www.mua.go.th/data_pr/data_sumate_52/Retreat_4.pdf [2 กุมภาพันธ์ 2559]

_____. (2554). นโยบายการพัฒนานับตุดมคติไทย พ.ศ.2554-2558. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://www.mua.go.th/users/bhes/front_home/ex29072554/file/p02.pdf [15 กุมภาพันธ์ 2559]

_____. (2560). สถิติอุดมศึกษา. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.info.mua.go.th/information/> [10 ตุลาคม 2560]

_____. (2561). มาตรฐานการอุดมศึกษาและแนวทางการนำมาตรฐานสู่การปฏิบัติ. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.mua.go.th/users/bhes/bhes2/Standard%20of%20Higher%20Education-14-9-61/06-มาตรฐานการอุดมศึกษาและแนวทางการปฏิบัติ%2014.9.18.pdf> [7

ธันวาคม 2563]

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, สำนักมาตรฐานและคุณภาพอุดมศึกษา. (2557). กรอบแนวคิด
หมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่สอดคล้องตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.
2552 (TOF:HEd). [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

[http://www.mua.go.th/users/bhes/bhes4/WebHigherEducation/index/รายงาน
ฉบับย่อ_กรอบแนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไป.pdf](http://www.mua.go.th/users/bhes/bhes4/WebHigherEducation/index/รายงานฉบับย่อ_กรอบแนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไป.pdf) [10 ตุลาคม 2560]

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, สำนักส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพนักศึกษา. (2561).

ยุทธศาสตร์การพัฒนานิสิต นักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา (พ.ศ.2560-2564). [ออนไลน์].

แหล่งที่มา: http://old.rmutto.ac.th/rmuttonews/attachment/TR3332_235442.pdf
[7 ธันวาคม 2563]

สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2562). 25 Elements digital competency.

[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.dlbaseline.org/digital-competency> [11

พฤศจิกายน 2563]

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2558). การรู้ดิจิทัล (Digital literacy).

[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: [https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/142-](https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/142-knowledges/2632)

[knowledges/2632](https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/142-knowledges/2632) [15 สิงหาคม 2560]

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). กรอบคุณวุฒิแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง. กรุงเทพมหานคร:

สำนักงานฯ.

สำเนา ขจรศิลป์. (2538). มิติใหม่ของกิจการนักศึกษา 2 : การพัฒนานักศึกษา. กรุงเทพมหานคร:

ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สุภาภรณ์ เกียรติสิน .(2562). การเข้าใจดิจิทัลกับพลเมืองไทย (Digital literacy in 21st). นครปฐม:

มหาวิทยาลัยมหิดล.

สุวิมล ว่องวานิช, บก. (2546). รวมบทความการประเมินผลการเรียนรู้แนวใหม่. กรุงเทพมหานคร: คณะ

ครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

องค์อร ประจันเขตต์. การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง : มุมมองในการศึกษาทางการพยาบาล =

Transformative learning : Nursing Education Perspective. วารสารพยาบาลทหารบก.

15(กันยายน-ธันวาคม 2557) : 179-184.

อดิศร พงษ์ศรี. (2546). การใช้ชีวิตภายในมหาวิทยาลัยของนิสิตปริญญาตรี คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัย

ศรินทร์กรินทร์วิโรฒ. กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
 ศรินทร์กรินทร์วิโรฒ.

อดิสร เนาวนนท์. การบริหารจัดการราชภัฏเพื่อความอยู่รอด. มติชน (5 พฤษภาคม 2556) : 6.

อริยา คุหา และสุวิมล นราองอาจ. จิตสาธารณะและรูปแบบการดำเนินชีวิตของนักศึกษา

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี = Public mind and lifestyle of Prince
 Of Songkla University' students, Pattani campus. วารสารมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์. 3 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2554) : 81-93.

อ.ชู"วิศวรรสังคม"ทำงานในชุมชนได้ทุกมิติ. เดลินิวส์ (20 กรกฎาคม 2563) . [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:
<https://www.dailynews.co.th/education/785949> [7 ธันวาคม 2563]

อัจฉริยา บุญเนตร. (2554). อำนาจพยากรณ์ของความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษาและการรับรู้
 ความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์การที่มีต่อภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่. เชียงใหม่:
 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อาณัติ แพทย์วงศ์. (2550). แนวทางการพัฒนานิสิตนักศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาใน
 กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาการจัดการการศึกษา บัณฑิต
 วิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

โอคอนแนล, ฮิวจ์ส แพทริก. ICDL ยกระดับไอทีไทย สู่มาตรฐานสากล. นิตยสารดิจิทัล เอเชีย. 207
 (มีนาคม 2559) : 38-40.

University Engagement คืออะไร?. EntDigest. (พฤษภาคม 2557) :3.

A brief overview of student development theories. (n.d.). [Online]. Available from:
[https://www.pugetsound.edu/files/resources/student-development-theories-
 summary.pdf](https://www.pugetsound.edu/files/resources/student-development-theories-summary.pdf) [2020, December 7]

Abbott, S., (Ed.). (2016). Student engagement definition-The glossary of education
 reform. [Online]. Available from: [http://edglossary.org/student-engagement/
 \[2017, May 7\]](http://edglossary.org/student-engagement/)

Arthur, James, and Davison, Jon. Social literacy and citizenship education in the school
 curriculum. The Curriculum Journal. 11(2000) : 9-23.

Astin, Alexander W. (1993). What matters in college. San Francisco: Jossey-Bass.

Badat, Saleem. (2009). The role of higher education in society: valuing higher education.

- In. HERS-SA Academy 2009, 13-19 Sept 2009. South Africa, Cape Town: Graduate School of Business University of Cape Town.
- Barkey, Elizabeth F. (2010). Student engagement techniques : Handbook for college and faculty. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Barri, S. (2009). Archiving graduate attributes. [Online]. Available from: <http://www.enhancementthemes.ac.uk/Conference/Documents/SimonBarrie2009.pps> [2016, February 20]
- Bawden, Devid. (2008). Origins and concepts of digital literacy. [Online]. Available from: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.741.4617&rep=rep1&type=pdf> [2017, March 20]
- Bell, David V.J. Twenty-first century education : Transformative education for sustainability and responsible citizenship. Journal of Teacher Education for Sustainability. 18 (2016) : 48-56.
- Biech, Elaine. (2015). 101 Ways to Make Learning Active Beyond the Classroom. Hoboken, New York: John Wiley & Sons.
- Boehman. (2010). Student development theories : A brief overview. [Online]. Available from: <https://facultystaff.richmond.edu/~jboehman/sdt.pdf> [2020, December 7]
- Bullen, Mark, Morgan, Tannis, and Qayyum, Adnan. Digital learners in higher education : Generation is not the issue. Canadian Journal of Learning and Technology. 37 (2011) : 1-24. [L^[1] SEP]
- Burgess, Prairie Leigh. (2011). Understanding how institutional leadership affects civic engagement on university campuses. Doctoral dissertation, Higher Education Leadership, University of Arkansas.
- Cartelli, Antonio. (2010). Frameworks for digital competence assessment : Proposals, instruments, and evaluation. [Online]. Available from: <http://proceedings.informingscience.org/InSITE2010/InSITE10p561-574Cartelli861.pdf>. [2017, September 7]
- Chapman, E. Alternative approaches to assessing student engagement rates. Practical

Assessment, Research & Evaluation 8 (May 2003) : 1-7.

Chickering, A. W. and Reisser, L. (1993). Educational and identity. 2nd ed. San Francisco: Jossey-Bass.

Community Southwark. (n.d.). An Introduction to active citizenship. [Online]. Available from:

<https://communitysouthwark.org/sites/default/files/images/Introduction%20to%20Active%20Citizenship.pdf>. [2017, September 7]

Dale, Edgar. (1969). Audio-Visual Methods in Teaching. (3rd ed.). New York: The Dryden Press.

Davison, Jon and Arthur, James. (2003). Active Citizenship and the Development of Social Literacy: a case for experiential learning. [Online]. Available from: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.462.8578&rep=rep1&type=pdf>. [2018, December 25]

Delve, Cecilia I., Mintz, Suzanné D., and Stewart, Greig M. Promoting values development through community service: A design. New directions for student services. 50(June 1990) : 7-29.

Dima, Alina Mihaela, Vasilache, Simona, Chineanu, Valentina, and Agoston, Simona. A model of academic social responsibility. Transylvanian Review of Administrative Sciences. 38 (2013) : 23-43.

Dornateche-Ruiz, Jon, Buitrago-Alonso, Alejandro, and Moreno-Cardenal, Luisa. Categorization, item selection and implementation of an online digital literacy test as media literacy indicator. Comunicar. 22(2015) : 177-185.

Douglass, Paul, and McMahon, Alice. (1960). How to be an active citizen. Florida: University of Florida Press.

Dunne, Elisabeth, and Owen, Derfel., ed. (2013). The Student engagement handbook : practice in higher education. United Kingdom: Emerald.

Education and Science Journal. 41(2016): 137-148.

English Oxford living dictionaries. (2017). [Online]. Available from:

- https://en.oxforddictionaries.com/definition/active_citizen [2017, October 10]
- Eshet-Alkali, Yoram, and Amichai-Hamburger, Yair. Experiments in digital literacy. Cyber Psychology and Behavior. 7(2004) : 421-429.
- Flecky, K. (2011). Foundations of service learning. [Online]. Available from: http://samples.jbpub.com/9780763759582/59582_CH01_FINAL.pdf [2020, October 10]
- Forbes, Scott H. (n.d.). Socially responsible education. [Online]. Available from: <http://www.holistic-education.net/articles/soc-resp.pdf> [2017, June 10]
- Garcia, C. Girón, and Ferrando, I. Navarro. Digital literacy and metaphorical models. Multidisciplinary Journal for Education, Social and Technological Sciences. 1 (2014) : 160-180.
- Gazi, Z. A. Internalization of Digital Citizenship for the Future of All Levels of education. Egitim ve Bilim. 41(2016) : 137-148.
- Gliem, Joseph A. (2003). Calculating, Interpreting, and Reporting : Cronbach's Alpha reliability coefficient for Likert-Type Scales. [Online]. Available from: <https://scholarworks.iupui.edu/bitstream/handle/1805/344/Gliem++Gliem.pdf?sequence=1> [2017, October 10]
- Glister, P. (1997). Digital literacy. New York: Wiley.
- Good, Carter V. (1973). Dictionary of education. New York: McGraw-Hill.
- GuildHE. (2016). Active citizenship : The role of higher education. [Online]. Available from: <http://www.guildhe.ac.uk/wp-content/uploads/2016/11/6710-Guild-HE-Active-Citizenship-Report-44pp.pdf>. [2017, July 8]
- Haynes, C.C., and Thomas, O. (2001). Finding common ground : A guide to religious liberty in public schools. Tennessee: First Amendment Center.
- Hoechsmann, Michael, and Dewaard, Helen. (2015). Mapping digital literacy policy and practice in the Canadian education. [Online]. Available from: <https://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/publication-report/full/mapping-digital-literacy.pdf>. [2020, November 10]

- Hurtado, Sylvia, Ruiz, Adriana, and Whang, Hannah. (2012). Assessing student's social responsibility and civic learning. Los Angeles, CA: University of California.
- Jacob, W. James, Sutin, Stewart E., Weidman, John C., and Yeager, John L. (2015). Community engagement in higher education. In Community engagement in higher education : Policy reforms and practice. pp.1-28. Rotterdam: Sense.
- Jacoby, Barbara. (2009). Civic engagement in higher education : Concepts and practices. San Francisco: Jossey-Bass.
- JISC (Joint Information Systems Committee). (2012). Digital literacies organizational review. [Online]. Available from: http://www.jiscrsc.ac.uk/media/249071/digital_literacies_organisational_review11s_ep_2012.pdf [2017, August 10]
- _____. (2015). Digital capabilities : The 6 elements defined. [Online]. Available from: <https://digitalcapability.jiscinvolve.org/wp/files/2015/06/1.-Digital-capabilities-6-elements.pdf>. [2017, October 7]
- Jones, Lisa M., and Mitchell, Kimberly J. Defining and measuring youth digital citizenship. SAGE journals. 18(2016) : 2063-2079.
- Kolb, D.A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kozak, Stan, and Elliott, Susan. (2014). Connecting the dots : Key strategies that transform learning from environmental education to citizenship and sustainability. Canada: Learning for Sustainable Future.
- Leahy, Denise, and Dolan, Dudley. (2014). Digital literacy : A vital competence for 2010? In N. Reynolds & M Turcsányi-Szabó (Eds). Key Competencies in the Knowledge Society. pp. 210-221. New York: Springer.
- Li, Yan, and Ranieri, Maria. Are 'digital natives' really digitally competent?-A study on Chinese teenagers. British Journal of Educational Technology. 41 (2010) : 1029-1042.
- Lunt, Thomas James. (2016). (Dis)engaging students: the role of digital literacy in Higher

- Education learning communities. Doctoral dissertation, Higher Education, University of Sussex.
- Mandernach, B. Jean. Assessment of student engagement in higher education: A synthesis of literature and assessment tools. International Journal of Learning, Teaching and Educational Research 12 (June 2015) : 1-14.
- Martin, A. (2008). Digital literacy and the “Digital society”. (pp.151-175). In Lankshear, C., & Knobel, M. (Eds.) Digital literacy: Concepts, policies and practices. New York: Lang Pub.
- Masika, Rachel and Jones, Jennie. Building student belonging and engagement: insights into higher education students’ experiences of participating and learning together. Teaching in higher education 21 (2016) : 138-150.
- MediaSmart. (2012). Digital literacy fundamentals. [Online]. Available from: <http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy-fundamentals/digital-literacy-fundamentals>. [2017, August 10]
- Mescon, Michael H., Albert, Michael, and Khedouri, Franklin. (1988). Management: Individual and Organizational Effectiveness. New York: Harper & Row.
- Mezirow, Jack. Transformative learning as discourse. Journal of Transformative Education. 1 (January 2003) : 58-63.
- Mezirow, Jack, Taylor, Edward W., and Associates. (2009). Transformative learning in practice : Insight from community, workplace, and higher education. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Munck, Ronaldo, McIlrath, Lorraine, Hall, Budd, and Tandon, Rajesh (Eds). (2014). Higher education and community-based research : Creating a global vision. New York: Palgrave Macmillan.
- Murray, Meg Coffin, and Pérez, Jorge. (2014). Unraveling the digital literacy paradox : How higher education failed at the fourth literacy. [Online]. Available from: <http://iisit.org/Vol11/IISITv11p085-100Murray0507.pdf> [2017, September 7]
- Musil, Caryn McTighe. (2009). Educating students for personal and social responsibility.

- In Civic engagement in higher education : Concepts and practices. pp.49-68.
San Francisco: Jossey-Bass.
- National Council for the Social Studies (2000). Service-learning : An essential component of citizenship education. [Online]. Available from:
<http://www.socialstudies.org/sites/default/files/publications/se/6504/650408.html>. [2017, September 7]
- Ng, Wan. Can we teach digital natives digital literacy? Computers & Education. 59 (2012) : 1065-1078.
- Nonaka, Ikujiro, and Takeuchi, Hirotaka. (1995). The Knowledge Creating Company. New York: Oxford University Press.
- Norishah, Tenku Putri, et al. Digital literacy competence for academic needs : An analysis of Malaysian students in three universities. Procedia-Social and Behavioral Sciences. 69 (2012) : 1489-1496.
- O’Conner, Mason., Lynch, Kenny, and Owen, David. Student-community engagement and the development of graduate attributes. Education+Training. 53 (2011): 100-115.
- OECD. (2018). The future of education and skills education 2030. [Online]. Available from:
[https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf) [2018, October 10]
- Pascarella, Ernest T., and Terenzini, Patrick T. (1991). How college affects students : Findings and insights from twenty years of research. San Francisco: Jossey-Bass.
- Perko, Igor, and Mendiwelso-Bendek, Zoraida. Students as active citizens: A systems perspective on a Jean Monnet module, experiential learning and participative approaches. Kybernetes. 48(2019) : 1437-1462.
- Piatip Phuapan, Chantana Viriyavejakul, and Paitoon Pimdee. An analysis of digital literacy skills among Thai university seniors. International Journal of Emerging Technologies in Learning. 11 (2016) : 24-31.

- Pike, Gary R., and Kuh, George D. A Typology of student engagement for American colleges and universities. Research in Higher Education 46 (March 2005) : 185-209.
- Rahnama, Hossein. (2017). What the Rise of Interconnected Learning Means for Higher Ed. [Online]. Available from:
<http://www.gettingsmart.com/2017/01/interconnected-learning-means-for-higher-ed/>. [2017, August 10]
- Reason, Robert D., Ed. (2013). Developing and assessing personal and social responsibility in college. San Francisco: Jossey-Bass.
- Report of the taskforce on activecitizenship. (2007). [Online]. Available from:
<http://www.wheel.ie/sites/default/files/Report%20of%20the%20Taskforce%20on%20Active%20Citizenship.pdf>. [2017, August 10]
- Ryan, Caitriona and Stritch, Deirdre. (2009). Active citizenship & higher education. [Online]. Available from: <http://www.aishe.org/readings/2009-1/chap-02.pdf>. [2017, August 10]
- Sánchez, Ana Vargas, Manzuoli, Cristina Hennig, and Bedoya, Erika Duque. Digital Citizenship: A Theoretical Review of the Concept and Trends. TOJET. 18(2019) : 10-18.
- Saninuj Sawasdikosol. (2010). University social responsibility alliance: collaboration foundation to the new era of university social responsibility for sufficiency economy, green technology, sustainable environment and sustainable development. [Online]. Available from: <http://sichon.wu.ac.th/file/arts-20100317-111023-1wzu5>. [2016, February 10]
- Schlechty, Phillip C. (2011). Engagement students : The next level of working on the work. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Shapiro, Jeremy J. and Hughes, Shelley K. Information Literacy as a Liberal Art. Educom Review. 31(1996)
<https://teaching.uncc.edu/sites/teaching.uncc.edu/files/media/article->

books/SevenDimensions.pdf

Sherman, Chad D. (2011). The relationship of pre-service education majors' multiple intelligence learning styles to their level of digital literacy. Dissertation Ph.D. (Graduate Studies and Research). Indiana, PA: Indiana University of Pennsylvania.

Shopova, Tatiana. Digital literacy of students and its improvement at the university. Journal on Efficiency and Responsibility in Education and Science. 7 (July 2014) : 26-35.

Simpson, Richard, and Obdalova, Olga. (2014). New Technologies in Higher Education- ICT Skills of Digital Literacy? Procedia-Social and Behavioral Sciences. 154: 104-111.

Sladkey, David. (2014). Engaging teaching tools : Measuring and improving student engagement. California: Coewin.

Stanton, Timothy K., Giles, Dwight E., Jr., and Cruz, Nadinne I. (1999). Service-learning : A movement's pioneers reflect on its origins, practice, and future. San Francisco: Jossey-Bass Publisher.

Swan, B.G. Motivating student through Service Learning. The Agricultural Education Magazine. 78(2006) : 23-24.

Taylor, Leah, and Parsons, Jim. Improving student engagement. Current Issues in Education 14(2011) : 1-33.

The ASEAN University Network. (2011). AUN-USR&S : University social responsibility and sustainability. Bangkok: The ASEAN University Network.

The British Council. (2012). Active citizens : Toolkit global edition. [Online]. Available from: https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/global_toolkit_final.pdf. [2017, September 7]

The British Council. (2014). Active citizens : Globally connected, locally engaged. [Online]. Available from: <https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/active-citizens-global-toolkit->

2014-2015.pdf. [2017, September 7]

The Student Engagement Partnership. (2014). The principles of student engagement : The student engagement conversation 2014. London: Macadam House.

Ting, Yu-Liang. Tapping into students' digital literacy and designing negotiated learning to promote learner autonomy. Internet and Higher Education. 26 (2015) : 25-32.

Trowler, Vicki. (2010). Student engagement literature review. York: The Higher Education Academy.

UNESCO. (2004). The Plurality of Literacy and Its Implications for Policies and Programs. Paris: UNESCO.

_____. (2013). Global media and information literacy assessment framework : Country readiness and competencies. Paris: UNESCO.

Van Deursen, Alexander J. A. M., and Van Dijk, J. A. G. M. Improving digital skills for the use of online public information and services. Government Information Quarterly. 26 (2009) : 333-340.

Vrana, Tori. (n.d.). Do the concepts of social responsibility and active citizenship share the same basis? [Online]. Available from: https://llw.acs.si/ac/09/cd/full_papers/Vrana.pdf. [2017, September 7]

Winthrop, Rebecca. (2020). The need for civic education in 21st-century schools. [Online]. Available from: <https://www.brookings.edu/policy2020/bigideas/the-need-for-civic-education-in-21st-century-schools/>. [2020, September 9]



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



1. รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิสำหรับการสัมมนาเกี่ยวกับการพัฒนานักศึกษาให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์โดย ใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

1.1 ผู้บริหารมหาวิทยาลัย และหรือเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญหรือประสบการณ์ ด้านพลเมือง
วิวัฒน์ การรู้ดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อสังคม การพัฒนานักศึกษา และหลักสูตรและการสอน

- 1) ผศ.ดร.ปริญญา เทวานฤมิตรกุล
รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- 2) ผศ.ดร.วราภรณ์ ชื้อประดิษฐ์กุล
รองอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
- 3) ผศ.ดร.ปริเยศ สิริธินรวง
รองอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
- 4) ผศ.ดร.กิตติพงษ์ สุวรรณราช
ผู้ช่วยอธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
- 5) ผศ.ดร.พิพา จารุพูนผล
ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต
- 6) ผศ.ดร.อำนาจ ทองขาว
ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
- 7) ผศ.ดร.ภูวดล บัวบางพลู
ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
- 8) ผศ.ดร.สุกัญญา รุจิเมธภาส
ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
- 9) ผศ.ดร.เจษฎา มิ่งฉาย
อาจารย์คณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
- 10) ผศ.ดร.ปองขวัญ สร้างทุกข์
อาจารย์วิทยาลัยน่าน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

1.2 อาจารย์ สำหรับการสัมภาษณ์เกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาพลเมือง
วิวัฒน์ ที่มีประสบการณ์ด้านการสร้างความรับผิดชอบต่อสังคมการมีส่วนร่วมในชุมชน การรู้ดิจิทัล
และพลเมืองวิวัฒน์

- 1) ผศ.ดร.จารุวรรณ พลอยดวงรัตน์
อาจารย์คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- 2) ผศ.ดร.ศศิพิมล ประพินพงศธร
อาจารย์คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- 3) อ.ดร.รตี ธนารักษ์
อาจารย์คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์
- 4) ผศ.ดร.ศศลักษณ์ ทองขาว
อาจารย์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
- 5) ผศ.พิมพ์ชนก สุวรรณศรี
อาจารย์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
- 6) ผศ.ดร.นพ.ภาสกร สวัสดิ์รักษ์
อาจารย์คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- 7) ผศ.ดร.สนทยา สาลี
อาจารย์คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
- 8) ผศ.แอนนา พายุพัฑ์
อาจารย์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
- 9) อ.ดร.นิชภา โมราถบ
อาจารย์คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

2. รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ด้านดิจิทัล ด้านการสร้างความรับผิดชอบต่อสังคมและมีส่วนร่วมกับชุมชน ด้านพลเมือง และด้านศึกษาทั่วไป

2.1 ผศ.ดร.จิรพล สังข์โพธิ์

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

2.2 ผศ.ดร.สุภาภรณ์ เกียรติสิน

อาจารย์คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

2.3 ผศ.ดร.ทรงพันธ์ เจริมประยงค์

อาจารย์คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.4 ผศ.ดร.สมปรรธนา วงศ์บุญหนัก

อาจารย์คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2.5 ผศ.ดร.เจษฎา มิ่งฉาย

อาจารย์คณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

2.6 ผศ.ดร.พรทิพา ดำเนิน

รองอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

2.7 ผศ.ดร.ปริญญา เทวานฤมิตรกุล

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

2.8 ผศ.ดร.สุพัตรา ตันติจริยาพันธ์

อาจารย์คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

2.9 ผศ.เอกฤทัย ฉัตรชัยเดช

อาจารย์คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

2.10 ผศ.ดร.ปรีชา พงษ์เพ็ง

รองอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

2.11 ผศ.ศิวต์มภ์ กมลคุณานานนท์

ผู้อำนวยการสำนักศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

2.12 อ.ดร.ปิยะดา จุลวรรณ

ผู้อำนวยการสำนักศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร



เครื่องมือชุดที่ 1

แบบบันทึกการดำเนินกิจกรรม
การเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับ
นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

สัปดาห์ที่.....

สาระการเรียนรู้.....

กลยุทธ์การเรียนรู้.....

กิจกรรม.....

ปัญหาอุปสรรค/.....

แนวทางแก้ไข.....

อื่นๆ.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

เครื่องมือชุดที่ 2

แบบสังเกตพฤติกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

กลุ่มที่ (ชื่อกลุ่ม)..... วันที่บันทึก.....

สมาชิกในกลุ่ม

1..... 2.....

3..... 4.....

5..... 6.....

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนนพฤติกรรม				
	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (น้อย)	1 (ปรับปรุง)
.1การมีส่วนร่วมในการวางแผน					
.2การปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่					
.3การให้ความร่วมมือในการทำงาน					
.4การแสดงความคิดเห็น					
.5การยอมรับความคิดเห็น					
รวม					

บันทึกผลการสังเกต.....

.....

.....

.....

ความคิดเห็น.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ.....

.....

.....

เครื่องมือชุดที่ 3

แบบสะท้อนคิด (Learning Reflection)

ชื่อ-สกุล.....รหัส.....

สะท้อนบทเรียน

ประเด็นการเรียนรู้	ความรู้สึกต่อสิ่งที่เรียนรู้	การนำไปใช้ในชีวิต/การเรียนรู้/ การทำงานในอนาคต
1. การรู้สารสนเทศ		
2. การรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร		
3. การรู้สังคม		
4. การเข้าถึงสารสนเทศด้วย เทคโนโลยีดิจิทัล		
5. การประเมินสารสนเทศ		
6. การสร้างสรรค์บูรณาการ		
7. จิตสำนึกด้านสังคม		
8. การเคารพและมีส่วนร่วม ร่วมกับสังคม		
9. ความรับผิดชอบต่อสังคม		

เครื่องมือชุดที่ 4

แบบประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง
เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

คำชี้แจงในการตอบแบบประเมิน

1. แบบประเมินฯ ประกอบด้วย 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ความเหมาะสมและความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อ

เสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏ

2. กรุณาตอบคำถามทุกข้อตามความคิดเห็นของท่าน และโปรดให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง
เพื่อผู้วิจัยจะได้นำไปเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ-สกุล.....

ตำแหน่ง.....

สถานที่ปฏิบัติงาน.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

**ตอนที่ 2 ความเหมาะสมและความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้าง
ความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ**

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน และหากท่าน
ต้องการให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงสามารถระบุได้ในช่องด้านขวามือ โดยกำหนดเกณฑ์การ
ประเมินดังนี้

- 5 หมายถึง ท่านเห็นด้วยกับประเด็นนั้นมากที่สุด
4 หมายถึง ท่านเห็นด้วยกับประเด็นนั้นมาก
3 หมายถึง ท่านเห็นด้วยกับประเด็นนั้นปานกลาง
2 หมายถึง ท่านเห็นด้วยกับประเด็นนั้นน้อย
1 หมายถึง ท่านเห็นด้วยกับประเด็นนั้นน้อยที่สุด

ประเด็น	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง
	5	4	3	2	1	
1. หลักการและแนวคิดที่นำมาใช้ เหมาะสม กับการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษา						
2. วัตถุประสงค์มีความชัดเจนและเหมาะสม กับหลักการ						
3. กลยุทธ์การเรียนรู้สอดคล้องกับหลักการ และวัตถุประสงค์						
4. สารการเรียนรู้สอดคล้องกับกลยุทธ์การ เรียนรู้และวัตถุประสงค์						
5. วิธีการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์						
6. กิจกรรมที่กำหนดมีความสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์						
7. กระบวนการเสริมสร้างความเป็นพลเมือง วิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับ นักศึกษาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์						
8. กิจกรรมที่กำหนดสอดคล้องกับ กระบวนการเสริมสร้างความเป็นพลเมือง วิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับ นักศึกษา						

ประเด็น	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง
	5	4	3	2	1	
9. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมเหมาะสม						
10. การจัดกิจกรรมน่าสนใจเหมาะสมกับรายวิชาศึกษาทั่วไป						
11. กิจกรรมเสริมสร้างให้นักศึกษาเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นได้จริง						
12. วิธีการประเมินผลประเมินผลของรูปแบบฯ เหมาะสม						
13. คู่มือการใช้รูปแบบฯ มีความชัดเจนถูกต้อง และเข้าใจง่าย						
14. รูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้นนำไปใช้ได้จริง						
15. ประโยชน์ของรูปแบบ 15.1 สร้าง และพัฒนาการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา 15.2 นักศึกษามีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และพัฒนาชุมชนท้องถิ่น จากการนำทักษะการรู้ดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ 15.3 นักศึกษามีทัศนคติของความรับผิดชอบต่อชุมชนท้องถิ่น						

ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณ

ภาคผนวก ค
คู่มือการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์
ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



**คู่มือการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง
เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น
สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ**

เกวลี รังษีสฤทธากรณ์



คู่มือการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง
เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น
สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ



มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

คำนำ

คู่มือการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏฉบับนี้ เป็นคู่มือสำหรับอาจารย์ จัดทำขึ้นเพื่อให้อาจารย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาจารย์ผู้รับผิดชอบสอนในรายวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัยราชภัฏได้ตระหนักถึง ความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาคนในยุคดิจิทัล ที่มีความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อสังคม และต่อประเทศ ทั้งยังสามารถเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการรู้ดิจิทัล และสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ปลูกฝังและเสริมสร้างให้ผู้เรียนระดับอุดมศึกษาเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม รู้เท่าทันโลกของดิจิทัลผ่านกระบวนการจัดเรียนการสอนที่บ่มเพาะความรับผิดชอบต่อสังคม

คู่มือฉบับนี้ประกอบด้วย หลักการและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง สารการเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้ กลยุทธ์การเรียนรู้ เอกสารอ้างอิง และภาคผนวก ได้แก่ เอกสารและแบบประเมินที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏต่อไป

เกวลี รังษีสุทธาภรณ์

สารบัญ

หน้า

บทที่ 1 หลักการและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง.....	1
หลักการ.....	1
วัตถุประสงค์.....	2
ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง.....	2
คำจำกัดความ.....	3
บทที่ 2 สารการเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้.....	5
สารการเรียนรู้.....	5
การเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น (Visual literacy).....	5
การเรียนรู้เทคโนโลยี (Technology literacy).....	5
การเรียนรู้สื่อ (Media literacy).....	5
การเรียนรู้การสื่อสาร (Communication literacy).....	5
การเรียนรู้สารสนเทศ (Information literacy).....	5
การเรียนรู้สังคม (Social literacy).....	6
กระบวนการเรียนรู้.....	6
บทที่ 3 กลยุทธ์การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง.....	15
กลยุทธ์ที่ 1 การเรียนรู้ท้องถิ่น (Learning locally)	15
กลยุทธ์ที่ 2 การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated learning)	19
กลยุทธ์ที่ 3 ปฏิบัติการเรียนรู้ (Acting on learning).....	22
กลยุทธ์ที่ 4 การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง (Real-world connections)	25
กลยุทธ์ที่ 5 พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม (Considering alternative perspectives).....	30
กลยุทธ์ที่ 6 การสืบเสาะ (Inquiry).....	33
กลยุทธ์ที่ 7 แบ่งปันความรับผิดชอบ (Sharing responsibility for learning)	35
เอกสารอ้างอิง.....	38
ภาคผนวก.....	39

บทที่ 1 หลักการและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

หลักการ

บทบาทของสถาบันอุดมศึกษาสำหรับการพัฒนานักศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะศตวรรษที่ 21 เป็นการเตรียมความพร้อมเพื่อให้นักศึกษามีทักษะ (Skill) ในการดำรงชีวิต และการทำงานในอนาคต ถือเป็นความท้าทายที่สุดต่อการเปลี่ยนแปลงของกระแสสังคมโลก ที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารแบบไร้ขีดจำกัด และช่องทางเครือข่ายสังคม (Social Network) ที่ทำให้คนเข้าถึงข้อมูลได้ทุกที่ทุกเวลา จึงเป็นความท้าทายในการพัฒนานักศึกษาในยุคนี้ที่จะต้องเตรียมความพร้อมทั้งด้านทักษะ ที่รวมถึงคุณลักษณะสำคัญสำหรับยุคปัจจุบัน ที่มีความต้องการคุณลักษณะของบัณฑิตที่เด่นชัดและสูงกว่าในอดีตสมรรถนะในตนเองของบัณฑิตจะมีความสำคัญมากยิ่งขึ้นในโลกอนาคต การพัฒนานักศึกษาให้มีความสมบูรณ์พร้อมทั้งด้านวิชาการ วิชาชีพ หรือวิชาชีพ และสามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข จึงเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญยิ่ง ด้านของประเด็นความรับผิดชอบต่อสังคมกำลังเป็นประเด็นที่มีการหยิบยกให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก รวมถึงแนวคิดในการพัฒนาบัณฑิตในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งชี้ว่าการสร้างบัณฑิตในโลกยุคไร้พรมแดนนี้ จำเป็นจะต้องพัฒนาบัณฑิตให้พร้อมที่จะก้าวขึ้นมารับผิดชอบไม่เฉพาะสังคมที่ตนเองดำรงชีวิตอยู่ นั่นคือ นอกจากจะต้องรับผิดชอบต่อประเทศของตนในฐานะพลเมืองที่ดีแล้ว ยังจะต้องห่วงใยและร่วมรับผิดชอบต่อโลกใบนี้ร่วมกันเพื่อการอยู่ร่วมกันที่ดีของมวลมนุษยชาติอีกด้วย

พลเมืองวิวัฒน์ (Active citizen) เป็นอีกหนึ่งทางเลือกในการพัฒนาคนยุคดิจิทัล ในการ สร้างพลเมืองหัวใจอาสา (Active heart) เรียนรู้ด้วยหัวใจที่เปิดกว้าง (Active mind) กล้าคิดลงมือทำ เพื่อประโยชน์ของสังคมที่เป็นเป้าหมายของพลเมืองวิวัฒน์ คาดว่าจะเป็นทางออกที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 ของการสอดประสานการพัฒนาทั้งด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และพัฒนาคนไปพร้อมๆ กัน

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาดำรงบทบาทในการเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น โดยมีวัตถุประสงค์และภาระหน้าที่ ในการส่งเสริมการเป็นสถาบันอุดมศึกษาที่มุ่งสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการบนพื้นฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และภูมิปัญญาสากล เพื่อสร้างและพัฒนางานความรู้ สร้างบัณฑิตที่มีความรู้คู่ความดี เน้นการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพเป็นเลิศ โดยกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อการพัฒนาชุมชนและท้องถิ่นให้มีความเข้มแข็งและยั่งยืน การตระหนักถึงความสำคัญต่อการปลูกฝัง และการสร้างรากฐานการพัฒนาของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา โดยเฉพาะนักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาดำรงที่มีพื้นที่ครอบคลุมทั่วทั้งประเทศ ในการปลูกฝังและเสริมสร้างให้ผู้เรียนระดับอุดมศึกษาเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม รู้เท่าทันโลกของดิจิทัลผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่บ่มเพาะความรับผิดชอบต่อสังคม จึงเป็นประเด็นของการศึกษาถึงกระบวนการจัดการ

เรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ในการที่จะส่งเสริมให้นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเป็นพลเมืองวิวัฒน์ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างยั่งยืน

รูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนี้ จึงนำรูปแบบของการนำกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกันผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนสร้างการรู้ดิจิทัล พร้อมกับการบ่มเพาะความรับผิดชอบต่อสังคมให้นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อนำไปสู่การพัฒนาชุมชนท้องถิ่น เป็นคุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์ ที่มีความสามารถในการรู้ดิจิทัล และทัศนคติของความรับผิดชอบต่อชุมชนท้องถิ่น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเสริมสร้างนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏให้เป็นพลเมืองวิวัฒน์
2. เพื่อสร้างพลเมืองที่สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่น

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมีคุณลักษณะพลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นเพิ่มขึ้นได้แก่ *ด้านความรู้* คือ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ การรู้ดิจิทัล ได้แก่ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น การรู้สารสนเทศ การรู้เทคโนโลยี การรู้สื่อ การรู้การสื่อสาร และ การรู้สังคม

ด้านทักษะทางปัญญา คือ มีการค้นคว้า สืบค้น เข้าถึง ประเมิน และบูรณาการสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความยืดหยุ่นและปรับตัวต่อโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและกระแสความเปลี่ยนแปลงต่างๆ สามารถริเริ่มและเรียนรู้ด้วยตนเองโดยเฉพาะอย่างยิ่งการริเริ่มเรียนรู้การแก้ปัญหา และความต้องการของชุมชน

ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ คือ นักศึกษาสามารถระบุความต้องการและทรัพยากรได้ สามารถตัดสินใจใช้เครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสมได้อย่างชาญฉลาดตามวัตถุประสงค์และความต้องการได้ สามารถแก้ปัญหาอย่างเชื่อมโยงกันด้วยเครื่องมือดิจิทัลได้ สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ในการสื่อสาร และสร้างสรรค์สื่อให้ผู้อื่นเข้าใจได้

ด้านคุณธรรมจริยธรรม คือ การมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อครอบครัว และต่อสังคม เป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่น

ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ คือ การมีปฏิสัมพันธ์อย่างสร้างสรรค์ระหว่างนักศึกษาด้วยกัน และระหว่างชุมชน สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลายได้

คำจำกัดความ

รูปแบบ หมายถึง รูปแบบการพัฒนานักศึกษาผ่านการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง เพื่อเสริมสร้างความ เป็นพลเมืองวิวัฒน์เพื่อพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ เป็นรูปแบบเชิงภาษา บรรยายเกี่ยวกับองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมือง วิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

ความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษา หมายถึง พฤติกรรมในแสดงออกถึงการรู้จักบทบาท หน้าที่ของตนต่อส่วนรวม ด้วยการปฏิบัติหน้าที่ของตนในฐานะสมาชิกที่ดีของสังคม ผ่านการทำ กิจกรรมของกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม

การรู้ดิจิทัล หมายถึง ความสามารถทั้งการตระหนักรู้และทักษะทางเทคนิคในการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ การสื่อสาร และสื่อดิจิทัล เพื่อค้นหา ประเมิน สร้าง และสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม มีความสามารถในการสร้าง ความเข้าใจ และการใช้ในการรู้ดิจิทัล และภายใต้ร่วมของการรู้ ดิจิทัลทั้ง 6 ทักษะได้แก่ การรู้สื่อ การรู้เทคโนโลยี การรู้สารสนเทศ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น การรู้ การสื่อสาร และการรู้สังคม

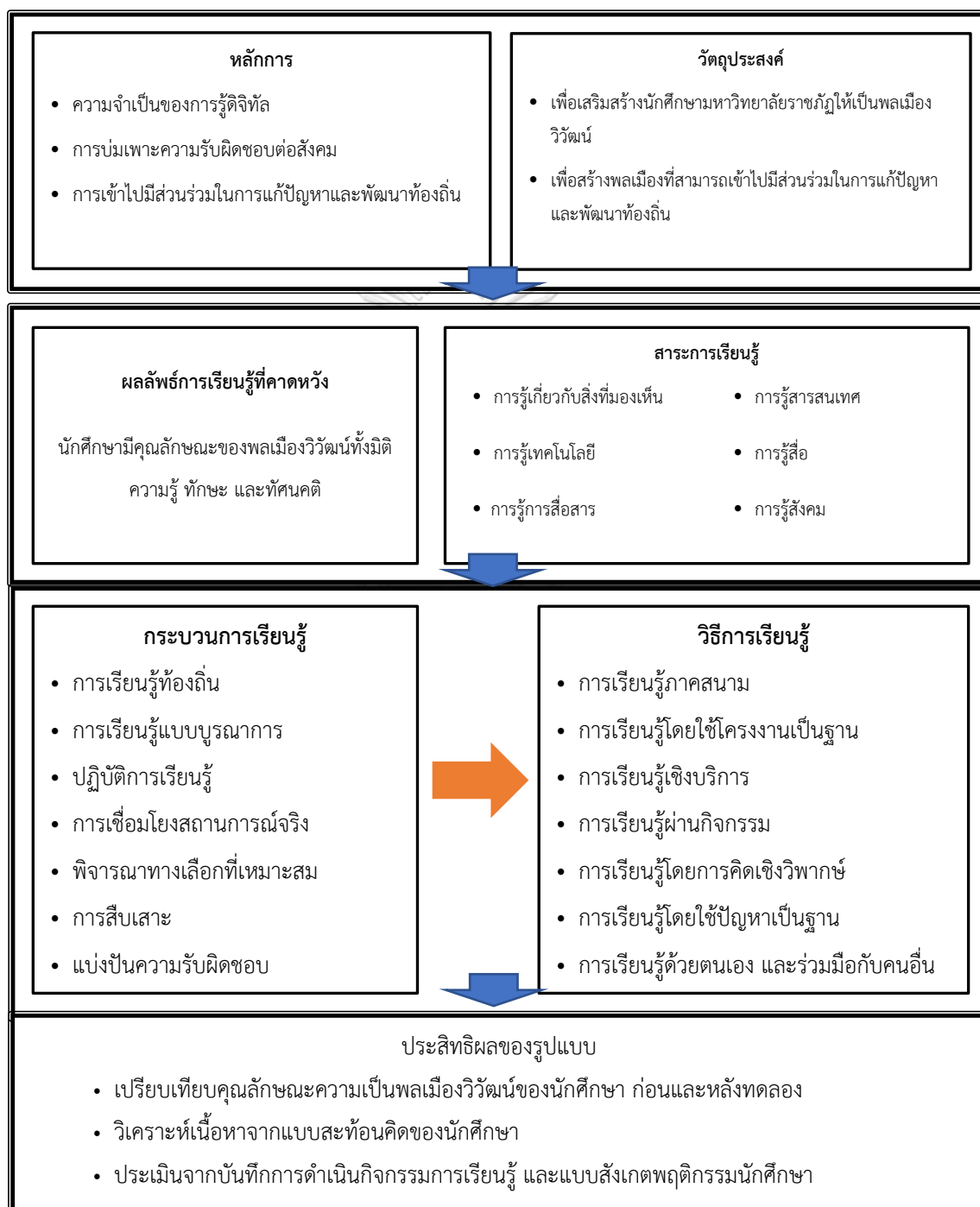
พลเมืองวิวัฒน์ หมายถึง บุคคลที่มีความกระตือรือร้นในการเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชน มี ความรับผิดชอบต่อสังคม และเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ในการนำความสามารถทางการรู้ดิจิทัลของ ตนเองเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่น

การพัฒนาท้องถิ่น หมายถึง แนวทางการดำเนินงานของมหาวิทยาลัยราชภัฏทั้ง 38 แห่ง โดยการบูรณาการพันธกิจของมหาวิทยาลัย 4 ด้าน ได้แก่ การสอน การวิจัย การบริการวิชาการ และ การทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยมีเป้าหมายการพัฒนาท้องถิ่น 3 ด้านประกอบด้วย ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

พลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น หมายถึง บุคคลที่มีความกระตือรือร้นในการเข้าไปมี ส่วนร่วมในชุมชน มีความรับผิดชอบต่อสังคม และเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ในการนำความสามารถ ทางการรู้ดิจิทัลของตนเองเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่นทั้งในด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

คุณลักษณะของพลเมืองวิวัฒน์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น หมายถึง ลักษณะเฉพาะของนักศึกษาที่เป็น บุคคลที่มีความกระตือรือร้นในการเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชน มีความรับผิดชอบต่อสังคม และเป็นผู้มี ความคิดสร้างสรรค์ ในการนำความสามารถทางการรู้ดิจิทัลของตนเองเข้าไปมีส่วนร่วมในการ แก้ปัญหา และพัฒนาท้องถิ่นทั้งในด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และด้านทรัพยากรธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อมทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติ

จากหลักการและแนวคิดข้างต้นสามารถสรุปกรอบของรูปแบบการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ ได้ดังภาพ



บทที่ 2 สารการเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้

สารการเรียนรู้

การกำหนดสาระหรือเนื้อหาในการเรียนรู้พิจารณาจากหลักการ วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนด ประกอบด้วยหัวข้อดังต่อไปนี้

1) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น (Visual literacy) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับความเข้าใจ การแปลความหมายสิ่งที่เห็น การวิเคราะห์ การเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และความสามารถในการใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันของตนเองได้ รวมถึงการผลิตข้อความภาพไม่ว่าจะผ่านวัตถุ การกระทำ หรือสัญลักษณ์ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการสื่อสารในสังคมสมัยใหม่

2) การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy) การนำความรู้ที่ได้ฝึกฝนจนเกิดเป็นทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แทปเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

3) การรู้สื่อ (Media Literacy) การเลือกรับและใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสาร โดยสามารถวิเคราะห์ได้อย่างมีเหตุผล จำแนกความจริงออกจากความคิดเห็น และสามารถประเมินคุณภาพและความน่าเชื่อถือของเนื้อหาได้ด้วยตนเอง มุ่งหวังให้สมาชิกของชุมชนมีความสามารถในการรู้เท่าทันเนื้อหาที่สื่อนำเสนอ และดูแลตนเองได้ในระดับที่สามารถแยกแยะ ไม่ตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสารที่มีปริมาณมหาศาลในปัจจุบัน และการผลิตสื่อผ่านความเข้าใจและการตระหนักเกี่ยวกับ

- ศิลปะ ความหมาย และการส่งข้อความในรูปแบบต่างๆ
- ผลกระทบและอิทธิพลของสื่อมวลชนและวัฒนธรรม
- การผลิตสื่อ
- การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

4) การรู้การสื่อสาร (Communication literacy) การรู้เท่าทันจุดมุ่งหมายที่แท้จริงของผู้ส่งสาร รู้เท่าทันแก่นแท้ความหมายของสาร รู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันผลโดยตรงและผลกระทบสืบเนื่องของการสื่อสารครั้งนั้น และทราบถึงวิธีการใช้แหล่งสารสนเทศเหล่านั้นเพื่อเผยแพร่ และ แลกเปลี่ยนความรู้

5) การรู้สารสนเทศ (Information literacy) การรู้สารสนเทศเป็นอีกสิ่งสำคัญของ การรู้ดิจิทัลซึ่งครอบคลุมความสามารถในการประเมินว่าสารสนเทศใดที่ผู้เรียนต้องการ การรู้วิธีการ ที่จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการ และการรู้การประเมินและการใช้สารสนเทศที่สืบค้นได้ การรู้สารสนเทศถูกพัฒนาเพื่อการใช้ห้องสมุด มันยังสามารถเข้าได้ดีกับยุคดิจิทัลซึ่งเป็นยุคที่มีข้อมูล สารสนเทศ

ออนไลน์มหาศาลซึ่งไม่ได้มีการกรอง ดังนั้นการรู้วิธีการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับแหล่งที่มาและ เนื้อหานับเป็นสิ่งจำเป็น

6) การรู้สังคม (Social literacy) การรู้สังคม หมายถึง วัฒนธรรมแบบการมีส่วนร่วม ซึ่งถูกพัฒนาผ่านความร่วมมือและเครือข่ายเยาวชนต้องการทักษะสำหรับการทำงานภายในเครือข่ายทางสังคม เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่าง และการผสานความขัดแย้งของข้อมูล

กระบวนการเรียนรู้

การเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมต่อกันจากจุดหนึ่งไปไปยังอีกจุดหนึ่งที่ทำให้เกิดประสบการณ์เรียนรู้ สามารถสะท้อนมุมมองชีวิตที่หลากหลายของผู้สอน ผู้เรียน และผู้มีส่วนร่วมเป็นกลยุทธ์ของการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์ ซึ่งการสนับสนุนให้เกิด ความยั่งยืนที่ครอบคลุมทั้งมิติด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจ กลยุทธ์ของการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง ที่จะเปลี่ยนการเรียนรู้ให้สามารถพบกับความต้องการที่เพิ่มขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปของพลเมืองโลก โดยเฉพาะการพัฒนาพลเมืองวิวัฒน์จะก่อให้เกิดความยั่งยืน ประกอบด้วย 7 กลยุทธ์ (Kozak, and Elliott, 2014: 5-6) ดังนี้

- 1) การเรียนรู้ท้องถิ่น (Learning locally) การนำชุมชนเป็นห้องเรียน และเป็น พื้นฐานของประสบการณ์จริงที่อยู่ภายนอกห้องเรียน ที่มีผลต่อธรรมชาติ การสร้างสภาพแวดล้อมทาง วัฒนธรรม
- 2) การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated learning) ที่ข้ามสายวิชาและทักษะ เพื่อช่วยในการพัฒนาให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ของมิติด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจ
- 3) ปฏิบัติการเรียนรู้ (Acting on learning) ความจำเป็นในการเรียนรู้ของผู้เรียน ที่ใช้สิ่งเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมชุมชนและประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตัวเอง
- 4) การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง (Real-world connections) การเรียนรู้อย่าง แท้จริงไม่ว่าจะเป็น การหาสารสนเทศ การสื่อสารกับผู้อื่น และการร่วมงานกับบุคคลที่เกี่ยวข้อง
- 5) พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม (Considering alternative perspectives) เป็นการนำเสนอมุมมองที่แตกต่างออกไป ที่ต้องการให้เกิดความคิดริเริ่ม
- 6) การสืบเสาะ (Inquiry) เป็นการเรียนรู้เพื่อสืบเสาะในสิ่งที่นักศึกษาต้องการ ค้นหาคำตอบ และผลของการเรียนรู้อยู่นอกเหนือหลักสูตรการเรียนการสอน ผ่านทักษะของการทำหน้าที่ประสานของผู้สอน
- 7) แบ่งปันความรับผิดชอบ (Sharing responsibility for learning) เป็นกลยุทธ์ที่นำไปสู่ผู้เรียนที่มีความเป็นอิสระ

กลยุทธ์ของกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงทั้ง 7 กลยุทธ์สามารถสรุปแนวคิด การประยุกต์ใช้วิธีการเรียนรู้ของแต่ละกลยุทธ์ และผลลัพธ์ที่คาดหวัง ดังตาราง

สาระการเรียนรู้ (Digital Literacy)	กลยุทธ์การเรียนรู้ (Interconnected Learning)	แนวคิด	วิธีการเรียนรู้	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น (Visual literacy) การรู้สารสนเทศ (Information literacy)	1. การเรียนรู้ ท้องถิ่น (Learning locally)	การศึกษานอกห้องเรียน การนำประสบการณ์ ใน ท้องถิ่นมา ร่วมกับการ เรียน ซึ่งจะทำให้ได้ สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับ ท้องถิ่น การสื่อสาร สารสนเทศ รวมถึงการ ปฏิบัติอื่นๆ ภายในชุมชน	การเรียนรู้ภาคสนาม (Field-based learning)	ความรู้: การรู้สารสนเทศ, การ รู้สังคม ทักษะ: การเข้าถึงสารสนเทศ ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ทัศนคติ: จิตสำนึกด้านสังคม
การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy)	2. การเรียนรู้ แบบบูรณาการ (Integrated learning)	กระบวนการนำเนื้อหา และวิธีการในหลากหลาย ศาสตร์มาบูรณาการ ร่วมกัน	การเรียนรู้โดยใช้ โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning)	ความรู้: การรู้เทคโนโลยีและ การสื่อสาร ทักษะ: การสร้างสรรค์บูรณา การ ทัศนคติ: การเคารพและมีส่วน ร่วมกับสังคม
การรู้สื่อ (Media literacy) การรู้การสื่อสาร (Communication literacy)	3. ปฏิบัติการ เรียนรู้ (Acting on learning)	เรียนรู้เพื่อสร้างเสริม ชุมชนและประสบการณ์ การเรียนรู้ด้วยตัวเอง	การเรียนรู้เชิงบริการ (Service learning)	ความรู้: การรู้เทคโนโลยีและ การสื่อสาร ทักษะ: การเข้าถึงสารสนเทศ ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ทัศนคติ: จิตสำนึกด้านสังคม
การรู้การสื่อสาร (Communication literacy)	4. การเชื่อมโยง สถานการณ์จริง (Real-world connections)	การสร้างความสัมพันธ์ ทางตรงระหว่างนักศึกษา ครอบครัว และชุมชน	การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based learning)	ความรู้: การรู้เทคโนโลยีและ การสื่อสาร ทักษะ: การประเมิน สารสนเทศ ทัศนคติ: การเคารพและมีส่วน ร่วมกับสังคม
การรู้สื่อ (Media literacy) การรู้การสื่อสาร (Communication literacy)	5. พิจารณา ทางเลือกที่ เหมาะสม (Considering alternative perspectives)	การนำเสนอมุมมองที่ แตกต่างออกไปที่ต้องการ ให้เกิดความคิดริเริ่ม	วิธีการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking)	

สาระการเรียนรู้ (Digital Literacy)	กลยุทธ์การเรียนรู้ (Interconnected Learning)	แนวคิด	วิธีการเรียนรู้	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
การรู้สารสนเทศ (Information literacy)	6. การสืบเสาะ (Inquiry)	การเรียนรู้เพื่อสืบเสาะใน สิ่งที่นักศึกษาต้องการ ค้นหาคำตอบ และผล ของการเรียนรู้อยู่นอกเหนือหลักสูตรการ เรียนการสอน ผ่านทักษะ ของการทำหน้าที่ ประสานของผู้สอน	การเรียนรู้โดยใช้ปัญหา เป็นฐาน (Problem- based learning)	
การรู้สังคม (Social literacy)	7. แบ่งปันความ รับผิดชอบ (Sharing responsibility for learning)	การเป็นพลเมืองวิวัฒน์ และมีส่วนร่วมในชุมชน จากการศึกษาที่ยกระดับ ของความรับผิดชอบต่อ	การเรียนรู้ด้วยตนเอง และร่วมมือกับคนอื่น (Self-directed and collaborative learning)	

จากสาระการเรียนรู้ สำหรับผู้สอนในการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง ประกอบด้วย
ขอบเขตเนื้อหา กลยุทธ์การเรียนรู้ และวิธีการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ดังนี้

สาระการเรียนรู้	ขอบเขตเนื้อหา	กลยุทธ์การเรียนรู้	วิธีการเรียนรู้
การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น	ความเข้าใจ การแปลความหมายสิ่งที่เห็น การวิเคราะห์ การเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และความสามารถในการใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันของตนเองได้ รวมถึงการผลิตข้อความภาพ	การเรียนรู้ท้องถิ่น	การเรียนรู้ภาคสนาม
การรู้เทคโนโลยี	ทักษะคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐานสู่ทักษะที่ซับซ้อนมากขึ้น	การเรียนรู้แบบบูรณาการ	การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน
การรู้สื่อ	การเข้าถึง การวิเคราะห์ และการผลิตสื่อผ่านความเข้าใจและการตระหนักเกี่ยวกับศิลปะ ความหมาย และการส่งข้อความในรูปแบบต่างๆ ผลกระทบและอิทธิพลของสื่อ การผลิตสื่อ และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	<ul style="list-style-type: none"> • ปฏิบัติการเรียนรู้ • พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> • การเรียนรู้เชิงบริการ • วิธีการคิดเชิงวิพากษ์
การรู้การสื่อสาร	การคิด การจัดการ และการเชื่อมต่อกับคนอื่น ๆ ในสังคม เข้าใจการบูรณาการความรู้จากแหล่งต่างๆ วิธีการใช้แหล่งสารสนเทศเหล่านั้นเพื่อเผยแพร่ และ แลกเปลี่ยนความรู้	<ul style="list-style-type: none"> • ปฏิบัติการเรียนรู้ • เชื่อมโยงสถานการณ์จริง • พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> • การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม • การเรียนรู้เชิงบริการ • วิธีการคิดเชิงวิพากษ์
การรู้สารสนเทศ	ความสามารถในการประเมินสารสนเทศที่ต้องการ การรู้วิธีการค้นหาสารสนเทศที่ต้องการ และการรู้การประเมินและการใช้สารสนเทศที่สืบค้นได้	<ul style="list-style-type: none"> • การเรียนรู้ท้องถิ่น • การสืบเสาะ 	<ul style="list-style-type: none"> • การเรียนรู้ภาคสนาม • การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
การรู้สังคม	ทักษะสำหรับการทำงานภายในเครือข่ายทางสังคม เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่าง และการผสานความขัดแย้งของข้อมูล	แบ่งปันความรับผิดชอบ	การเรียนรู้ด้วยตนเอง และร่วมมือกับคนอื่น

ดังนั้นสามารถสรุปสาระการเรียนรู้ แนวคิดของการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง เป็นกิจกรรม และการประเมินผล ได้ดังนี้

ลำดับที่	สาระการเรียนรู้	กลยุทธ์การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง	กิจกรรม	หลักการประเมินผล
1-2	การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น	การเรียนรู้ท้องถิ่น	“ชุมชนฉัน ชุมชนเธอ ชุมชนเรา”	ประเมินความตระหนักรู้ถึง ความสำคัญของสารสนเทศ
	การรู้สารสนเทศ		แผนที่ความคิดการเรียนรู้ เพื่อชุมชน	แบบสำรวจแนวคิดปัญหา หรือ ความต้องการของชุมชน
3-4	การรู้เทคโนโลยี	การเรียนรู้แบบบูรณาการ	การนำเทคโนโลยีไปใช้ในการแก้ปัญหา หรือความต้องการของชุมชน	ประเมินความคิดสร้างสรรค์จาก การออกแบบ และผลิตสื่อที่เกิดจากการบูรณาการศาสตร์
5-6	การรู้สื่อ	ปฏิบัติการเรียนรู้	“คำพูดสื่ออารมณ์”	ประเมินความตระหนักรู้ถึง ความสำคัญของสื่อที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้
7-8	การรู้การสื่อสาร	การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง	<ul style="list-style-type: none"> กิจกรรม “If I were...” กิจกรรม “ใจเขาใจเรา SUPPORT & STOP” กิจกรรม “เล่าไม่เล่น” 	ประเมินความตระหนักรู้
9	การรู้สื่อ	พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม	กิจกรรม “คิดดีดี สังคมดีดี”	ประเมินความคิดสร้างสรรค์ จากสื่อสร้างสรรค์สังคม
	การรู้การสื่อสาร			
10	การรู้สารสนเทศ	การสืบเสาะ	ลงพื้นที่ชุมชน	การสังเกตพฤติกรรมในการทำ กิจกรรมร่วมกับชุมชน
11-12	การรู้สังคม	แบ่งปันความรับผิดชอบ	<ul style="list-style-type: none"> กิจกรรมประกวดโครงการ กิจกรรมถอดบทเรียน “3 STEP to Success” 	ประเมินความตระหนักรู้ของการ เป็นพลเมืองดิจิทัลจากการถอดบทเรียนการทำงาน

กลยุทธ์	วิธีการเรียนรู้	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	จำนวนชั่วโมง	การประเมินผล	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
การเรียนรู้ท้องถิ่น	การเรียนรู้ภาคสนาม	เพื่อกำหนดปัญหา หรือความต้องการของชุมชน ผ่านการศึกษานอกห้องเรียน การนำประสบการณ์ในท้องถิ่นมาร่วมกับการเรียน ซึ่งจะทำให้ได้สารสนเทศ การสื่อสารสารสนเทศ รวมถึงการปฏิบัติอื่นๆ ภายในชุมชน	<p>1. แนะนำบทเรียน และประเมินคุณลักษณะความเป็นพลวิวัฒน์ก่อนเรียน</p> <p>2. ให้นักศึกษาแต่ละคนวาดภาพชุมชนท้องถิ่นของตนเอง “ชุมชนฉัน ชุมชนเธอ ชุมชนเรา” ในภาพของตนเอง ลงบนกระดาษ A4</p> <p>3. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 5 คน ให้ร่วมกันอภิปรายโดย เล่าภาพของชุมชนตนเอง และชุมชนของเราที่อยากให้เป็นแลกเปลี่ยนในกลุ่ม นักศึกษาจดบันทึกชุมชนของเรา</p> <p>4. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับความสำคัญของการรู้สารสนเทศ และสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาถึงความสำคัญของการรู้สารสนเทศจากมุมมองของนักศึกษา</p> <p>5. มอบหมายการเรียนรู้ท้องถิ่นโดยที่แต่ละกลุ่มสำรวจความต้องการสารสนเทศ ในการร่วมกำหนดปัญหา หรือความต้องการของชุมชน นำเสนอในห้องเรียน</p> <p>6. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับกระบวนการรู้สารสนเทศ ร่วมกันอภิปราย และสรุปการกำหนดประเด็นปัญหา หรือความต้องการที่จะนำไปสู่โครงการของนักศึกษา ถึงข้อจำกัดความเป็นไปได้ ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ</p>	6	<ul style="list-style-type: none"> สังเกตพฤติกรรมขณะเข้าร่วมกิจกรรม การอภิปราย และการตอบคำถาม ประเมินการรับรู้ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น จากภาพวาดที่สะท้อนมุมมองชุมชน และแผนที่ความคิด ประเมินความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้สารสนเทศ จากแบบสำรวจความสำคัญของการรู้สารสนเทศ 	นักศึกษาสามารถปรับปรุงระบบการคิด พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา และพัฒนาทักษะการตัดสินใจ

กลยุทธ์	วิธีการเรียนรู้	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	จำนวนชั่วโมง	การประเมินผล	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง	การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม	เพื่อสร้างเสริมชุมชน และสร้างเสริมประสบการณ์ของตนเองได้จากการเรียนรู้ปัญหา และความต้องการของชุมชน ผ่านการศึกษานอกห้องเรียน โดยการบูรณาการศาสตร์ ตามแต่ศาสตร์ของนักศึกษา และนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการ	1. กิจกรรมสวมบทบาทสมมติ ของ 3 ตัวละครหลัก ในประโยค “If I were...” โดยเขียนคำตอบในระบบออนไลน์ และร่วมแลกเปลี่ยนอภิปราย 2. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับ แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล 3. กิจกรรม “ใจเราใจเรา SUPPORT & STOP” โดยจำลอง 2 เหตุการณ์ คือ เหตุการณ์ที่นักศึกษาเห็นควรสนับสนุนเมื่อพบเหตุการณ์เช่นนี้ และจะสื่อสารออกไปอย่างไร กับเหตุการณ์ที่นักศึกษาเห็นควรหยุดเมื่อพบเหตุการณ์เช่นนี้ และจะสื่อสารออกไปอย่างไร และร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น 4. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับ การสื่อสารยุคดิจิทัล 5. กิจกรรม “เล่าไม่เล่น” โดยแบ่งกลุ่มละ 5 คน จากนั้นเขียนข้อความที่เป็น “ข้อเท็จจริง” และ “ข้อคิดเห็น” ที่เกี่ยวข้องกับชุมชนพื้นที่แต่ละกลุ่ม	6	<ul style="list-style-type: none"> สังเกตพฤติกรรมขณะเข้าร่วมกิจกรรม การอภิปราย และการตอบคำถาม ประเมินความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้ การสื่อสาร จาก การแลกเปลี่ยนข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นจากการทำกิจกรรม กลุ่ม และการอภิปราย ประเมินทักษะคุณธรรม จริยธรรม จาก การแสดงความ คิดเห็น และ อภิปราย 	นักศึกษาสามารถเสริมสร้างความเข้าใจอันดีที่เกิดจากการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล
พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม	การเรียนรู้โดยการคิดเชิงวิพากษ์	เพื่อนำเสนอ มุมมองที่แตกต่างออกไป ในการสร้างเสริมชุมชน สร้างเสริมประสบการณ์	1. กิจกรรม “คิดดีดี สังคมดีดี” การเรียนรู้ รักษาสิ่งดีของมหาวิทยาลัย และร่วมแก้ไขปัญหาของสังคม มหาวิทยาลัย	3	<ul style="list-style-type: none"> ประเมินความตระหนักรู้สังคมจากการทำกิจกรรม แสดงความคิดเห็น และอภิปราย 	นักศึกษามีการรับรู้ เกิดความเข้าใจถึงปัญหา และความต้องการของชุมชนที่ลึกซึ้งมาก

กลยุทธ์	วิธีการเรียนรู้	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	จำนวนชั่วโมง	การประเมินผล	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
		ของตนเอง จากการเรียนรู้ปัญหาและความต้องการของชุมชน	2. กิจกรรมออกแบบสื่อเพื่อช่วยกันสร้าง “สังคมที่ดี” จากการสะท้อนแนวคิดของการสร้างสรรค์สังคมที่ดีในรั้วมหาวิทยาลัย ผ่านกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ 3. ผู้สอนบรรยายสรุปวิธีการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาและการตัดสินใจอย่างเป็นระบบ		• ประเมินทักษะทางปัญญา จากกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์	ยิ่งขึ้น
การสืบเสาะ	การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	เพื่อสืบเสาะคำตอบของชุมชนเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาหรือตอบสนองความ	นักศึกษาแลกเปลี่ยนที่ชุมชนเพื่อนำองค์ความรู้ หรือสื่อที่ผลิตถ่ายทอดไปยังชุมชนในการแก้ปัญหาหรือตอบสนองความต้องการของชุมชน ทั้งนี้เป็นการเรียนรู้ที่มาจากการใช้ปัญหาเป็นฐานสืบเสาะหนทางในการแก้ปัญหา หรือตอบสนองความต้องการของชุมชนเป็นหลัก	3	• สังเกตพฤติกรรมขณะเข้าร่วมกิจกรรมพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชน • ประเมินทักษะความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษาด้วยกัน และระหว่างชุมชนจากปฏิสัมพันธ์กับชุมชน	นักศึกษาสามารถเสริมสร้างชุมชนให้มีประสิทธิภาพตามความต้องการของชุมชนได้
แบ่งปันความรู้	การเรียนรู้ด้วยตนเองและร่วมมือกับคนอื่น	เพื่อยกระดับความรับผิดชอบต่อของนักศึกษาแบบองค์รวมให้มีความเป็นพลเมืองวิวัฒน์	1. กิจกรรมนำเสนอผลงานของแต่ละกลุ่มและนักศึกษาในห้องเรียน โหวด โครงการที่ประทับใจ 3 รางวัล ได้แก่ ข้อมูลแน่น (Access) สื่อปัง (Create) และฟีดแบ็ค ยอด (Feedback) 2. กิจกรรมถอดบทเรียน	6	• สังเกตพฤติกรรมขณะเข้าร่วมกิจกรรมการอภิปรายและการตอบคำถาม • ประเมินทักษะทางปัญญาจากการถอดบทเรียนการ	นักศึกษาเป็นพลเมืองวิวัฒน์และมีส่วนร่วมในชุมชนจากการศึกษาที่ยกระดับของความรับผิดชอบต่อ

กลยุทธ์	วิธีการเรียนรู้	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม	จำนวนชั่วโมง	การประเมินผล	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
			<p>จากการที่ทำงานร่วมกัน</p> <p>“3 STEP to Success”</p> <p>ได้แก่ ขั้นตอนการสร้างสังคม ขั้นสังเคราะห์สังคม และขั้นสังคมสมบูรณ์</p> <p>3. ผู้สอนสรุปกระบวนการเรียนรู้</p> <p>4. ประเมินคุณลักษณะความเป็นพลวิวัฒน์หลังเรียน</p>		<p>ทำงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> ประเมินความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล 	

บทที่ 3 กลยุทธ์การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

คำชี้แจง กลยุทธ์การเรียนรู้แบบเชื่อมโยงมีทั้งหมด 7 กลยุทธ์ (Kozak, and Elliott, 2014) ให้ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ก่อนดำเนินการเรียนรู้ตามกลยุทธ์ทั้ง 7 ทุกครั้ง และแจ้งให้นักศึกษาไตร่ตรองให้รอบคอบก่อนตัดสินใจและลงมือปฏิบัติในทุกกลยุทธ์

กลยุทธ์ที่ 1 การเรียนรู้ท้องถิ่น (Learning locally)

วัตถุประสงค์

นักศึกษาสามารถกำหนดปัญหา หรือความต้องการของชุมชน ผ่านการศึกษานอกห้องเรียน การนำประสบการณ์ในท้องถิ่นมา ร่วมกับการเรียน ซึ่งจะทำได้สารสนเทศ การสื่อสารสารสนเทศ รวมถึงการปฏิบัติอื่นๆ ภายในชุมชน

สาระการเรียนรู้

สาระที่ 1 การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น (Visual literacy)

สาระที่ 5 การรู้สารสนเทศ (Information literacy)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักศึกษาสามารถปรับปรุงระบบการคิด พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา และพัฒนาทักษะการตัดสินใจ

ระยะเวลาในการทำกิจกรรม

6 ชั่วโมง

แนวคิดในการจัดกิจกรรม

การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็น (Visual literacy) จะสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับความเข้าใจ การแปลความหมายสิ่งที่เห็น การวิเคราะห์ การเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และความสามารถในการใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันของตนเองได้ รวมถึงการผลิตข้อความภาพไม่ว่าจะผ่านวัตถุ การกระทำ หรือสัญลักษณ์ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการสื่อสารในสังคมสมัยใหม่ เชื่อมโยงกับการรู้สารสนเทศในส่วนของคุณค่าในการรู้สารสนเทศที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของทุกคน และการกระบวนการเรียนรู้สารสนเทศในการที่จะกำหนดปัญหา หรือความต้องการของชุมชน เรียนรู้ท้องถิ่นจากวิธีการเรียนรู้ภาคสนาม

กลยุทธ์การเรียนรู้ท้องถิ่น เริ่มจากการให้ผู้เรียนถ่ายทอดเรื่องราว ความเข้าใจ แปลความภาพของท้องถิ่นตนเอง และสื่อไปยังผู้อื่นเพื่อร่วมเรียนรู้ไปด้วยกัน เกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมเข้า

ฉายภาพที่มา รวมถึงความแตกต่างในแต่ละคน จากนั้นหาจุดร่วม เชิงพื้นที่ในการที่จะร่วมพัฒนาไปด้วยกัน

วิธีการเรียนรู้

วิธีการเรียนรู้ภาคสนาม (Field-based learning) รูปแบบการเรียนรู้ที่นักศึกษาเก็บข้อมูลศึกษาดูงานในสถานศึกษา สถานประกอบการ และพื้นที่ชุมชน

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่	กิจกรรม	ระยะเวลา
1	1. แนะนำบทเรียน ชี้แจงวัตถุประสงค์ และสาระการเรียนรู้ การรู้ดิจิทัล และวิธีการเรียนรู้	30 นาที
	2. นักศึกษาประเมินคุณลักษณะความเป็นพลวิวัฒน์ของตนเอง ด้วยวิธีออนไลน์	15 นาที
	3. ให้นักศึกษาแต่ละคนวาดภาพชุมชนท้องถิ่นของตนเอง “ชุมชนฉัน ชุมชนเธอ ชุมชนเรา” ในภาพของตนเอง ลงบนกระดาษ A4	10 นาที
	4. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้ร่วมกันอภิปรายโดย เล่าภาพของชุมชนตนเอง และชุมชนของเราที่อยากให้ เป็น แลกเปลี่ยนในกลุ่ม นักศึกษาจดบันทึกชุมชนของเรา ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมระหว่างร่วมกิจกรรมและกระตุ้นให้สมาชิกในกลุ่มได้แสดงความคิดเห็น	20 นาที
	5. ให้ตัวแทนของกลุ่ม นำเสนอภาพ ชุมชนของเรา หน้าชั้นเรียน	20 นาที
	6. ผู้สอนสรุปชุมชนที่พึงประสงค์	30 นาที
	7. ผู้สอนบรรยายเรื่อง การรู้สารสนเทศ: ความสำคัญของการรู้สารสนเทศ	20 นาที
	8. แบบสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาถึงความสำคัญของการรู้สารสนเทศจากมุมมองของนักศึกษาผ่าน menti.com	10 นาที
	9. ผู้สอนสรุปการเรียนรู้ และมอบหมายการเรียนรู้ท้องถิ่น ให้แต่ละกลุ่มสำรวจความต้องการสารสนเทศ ในการร่วมกำหนดปัญหา หรือความต้องการของชุมชน และนำเสนอในห้องเรียนสัปดาห์ถัดไป	15 นาที

สัปดาห์ที่	กิจกรรม	ระยะเวลา
2	10. ชี้แจงวัตถุประสงค์ และขั้นตอนการทำกิจกรรม สรุปการเรียนรู้ภาคสนาม ที่นักศึกษาเก็บข้อมูลพื้นที่ชุมชน	10 นาที
	11. นักศึกษานั่งประจำกลุ่มของตนเอง และออกมาเล่าผลการสำรวจปัญหา หรือความต้องการของชุมชนตามความสนใจ กลุ่มละ 10 นาที ผู้สอนบันทึกประเด็นของปัญหาหรือความต้องการเพื่อวิเคราะห์แยกแยะ ในการให้ข้อคิดเห็น	60 นาที
	12. ผู้สอนบรรยายเรื่อง การรู้สารสนเทศ: กระบวนการรู้สารสนเทศ	20 นาที
	13. ผู้สอนร่วมอภิปรายกับนักศึกษาในการแสดงความคิดเห็นถึงการกำหนดประเด็นปัญหา หรือความต้องการที่จะนำไปสู่โครงการของนักศึกษา ถึงข้อจำกัด ความเป็นไปได้ ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	20 นาที
	14. ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มวาดแผนที่ความคิดเกี่ยวกับปัญหา หรือความต้องการของชุมชนที่ประกอบไปด้วย แนวคิดหลัก สารสนเทศที่ใช้สนับสนุน วิธีดำเนินการ และผลที่คาดว่าจะได้รับ	30 นาที
	15. ให้ตัวแทนของกลุ่ม นำเสนอแผนที่ความคิด หน้าชั้นเรียน	20 นาที
	16. มอบหมายงานให้นักศึกษาค้นหาภาพ หรือนำภาพถ่าย ที่เป็นไฟล์ดิจิทัล เกี่ยวกับโครงการของตนเองมาในการเรียนครั้งถัดไป	10 นาที

สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

1. สไลด์ประกอบการเรียนการสอนเรื่อง การรู้สารสนเทศ : การรู้สารสนเทศ
2. สไลด์ประกอบการเรียนการสอนเรื่อง การรู้สารสนเทศ : กระบวนการรู้สารสนเทศ
3. แบบสำรวจแนวคิดปัญหา หรือความต้องการสารสนเทศของชุมชน
4. แบบสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาถึงความสำคัญของการรู้สารสนเทศ
5. กระดาษ A4
6. กระดาษปรีฟสำหรับเขียนแผนที่ความคิดการเรียนรู้เพื่อชุมชน
7. ปากกาเมจิก

การประเมินผล

1. ประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์
2. แบบสังเกตพฤติกรรมขณะเข้าร่วมกิจกรรม การอภิปรายและการตอบคำถามซึ่งแสดงถึงทัศนคติต่อชุมชนท้องถิ่น และความรับผิดชอบต่อสังคม

3. ประเมินความตระหนักถึงสำคัญของการรู้สารสนเทศตามการรับรู้ของนักศึกษาโดยใช้แบบสำรวจความคิดเห็นปลายเปิดผ่าน menti.com
4. ประเมินความรู้ความเข้าใจ และความสำคัญเกี่ยวกับปัญหาและความต้องการของชุมชน โดยใช้แบบสำรวจแนวคิดปัญหา หรือความต้องการของชุมชน



กลยุทธ์ที่ 2 การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated learning)

วัตถุประสงค์

นักศึกษาสามารถนำปัญหา หรือความต้องการของชุมชน ผ่านการศึกษานอกห้องเรียน โดยการบูรณาการศาสตร์ ตามแต่ละศาสตร์ของนักศึกษา และนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

สาระการเรียนรู้

สาระที่ 2 การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักศึกษามีการรับรู้ เกิดความเข้าใจถึงปัญหา และความต้องการของชุมชนที่ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

ระยะเวลาในการทำกิจกรรม

6 ชั่วโมง

แนวคิดในการจัดกิจกรรม

การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy) เป็นทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แทปเลต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

การเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยการนำปัญหา หรือความต้องการของชุมชน ผ่านการศึกษานอกห้องเรียน มีการเชื่อมโยง บูรณาการศาสตร์ ทั้งนี้มีการนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ในปัญหา หรือความต้องการของชุมชนได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น การรู้เทคโนโลยี หมายรวมถึงความสามารถในการค้นหาข้อมูล และสารสนเทศ ด้วยเครื่องมือทางเทคโนโลยี สามารถใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่นักศึกษามีนั้นเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เพื่อค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตได้ ใช้ Search Engine ในการค้นหาข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว แม่นยำ หลากหลาย และตรงตามความต้องการ สามารถนำข้อมูล และสารสนเทศไปใช้ได้อย่างถูกต้องตามจริยธรรม และมีการอ้างอิงแหล่งที่มา รวมถึงสามารถจัดการ บันทึก จัดเก็บ และค้นคืนข้อมูลและสารสนเทศได้

วิธีการเรียนรู้

วิธีการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) เป็นการเรียนรู้ที่จัดประสบการณ์ในการปฏิบัติงานให้แก่ผู้เรียนเหมือนกับการทำงานในชีวิตจริงอย่างมีระบบ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา วิธีการหาความรู้ความจริงอย่างมีเหตุผล ได้ทำการทดลอง ได้พิสูจน์สิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง รู้จักการวางแผนการทำงาน ฝึกการเป็นผู้นำผู้ตาม ตลอดจนได้พัฒนากระบวนการคิดโดยเฉพาะการคิดขั้นสูง และการประเมินตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้กระตุ้นเพื่อนำความสนใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนมาใช้ในการทำกิจกรรมค้นคว้าหาความรู้ด้วย

ตัวเอง นำไปสู่การเพิ่มความรู้ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ การฟัง และการสังเกตจากผู้รู้ โดยผู้เรียนมีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ที่จะนำมาสู่การสรุปความรู้ใหม่ มีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงงานและได้ผลการจัดกิจกรรมเป็นผลงานแบบรูปธรรม

นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ยังเน้นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ชีวิตขณะที่เรียน ได้พัฒนาทักษะต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับหลักพัฒนาการตามลำดับขั้น ความรู้ความคิดของบลูม ทั้ง 6 ชั้น คือ ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การประยุกต์ใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า และการคิดสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ถือได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะต่างๆ ด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้การส่งเสริมสนับสนุน

กิจกรรมการเรียนรู้

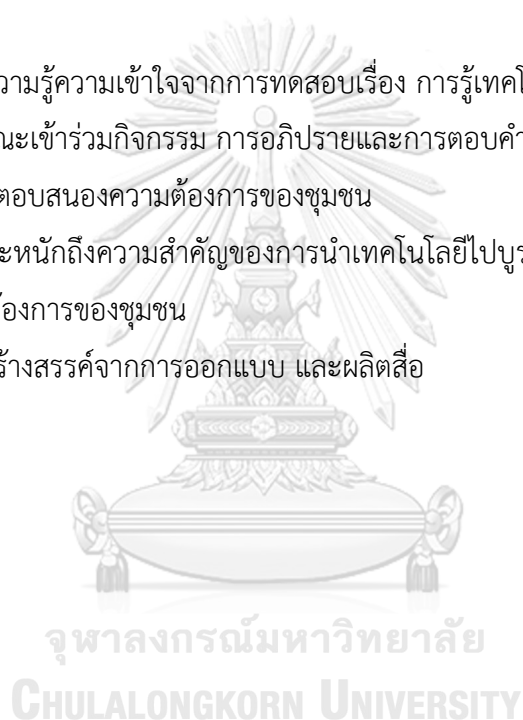
สัปดาห์ที่	กิจกรรม	ระยะเวลา
3	1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ และขั้นตอนการทำกิจกรรม	10 นาที
	2. เปิดคลิปสั้น “ความฉลาดรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) และ สมรรถนะดิจิทัล (Digital Competence) : Digital Technology EP5”	15 นาที
	3. ผู้สอนบรรยายเรื่อง การรู้เทคโนโลยี	45 นาที
	4. นักศึกษากระดมสมองร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยการนำโจทย์ปัญหา หรือความต้องการของชุมชนเป็นเป้าหมายหลัก และร่วมกันวางแผนการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการแก้ปัญหา หรือตอบสนองความต้องการของชุมชน นำไฟล์ภาพที่ได้รับมอบหมายจากการเรียนครั้งก่อน มาประกอบการออกแบบโจทย์ เปิดกว้างในการเลือกใช้โปรแกรม ผู้สอนร่วมสังเกตการณ์ และให้ข้อคิดเห็น	45 นาที
	5. แต่ละกลุ่มร่างโครงงานหน้าชั้นเรียน	40 นาที
	6. ผู้สอนสรุปเรื่องการเรียนรู้เทคโนโลยี และนักศึกษาทำแบบทดสอบ 10 ข้อ	25 นาที
4	7. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ของการเรียน ที่ต้องการให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย และเปิดมุมมองให้กับผู้เรียน ทั้งยังได้เพิ่มทักษะการเรียนรู้ควบคู่กันไป	10 นาที
	8. นักศึกษาเรียนรู้เชิงปฏิบัติการผลิตสื่อโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยเชิญวิทยากร นักวิชาการคอมพิวเตอร์ และนักสารสนเทศ ให้ความรู้ และฝึกปฏิบัติแก่นักศึกษา ผู้สอนร่วมเรียนรู้ไปด้วย	170 นาที

สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

1. คลิปสั้น “ความฉลาดรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) และ สมรรถนะดิจิทัล (Digital Competence) : Digital Technology EP5”
<https://www.youtube.com/watch?v=l0CYFztexng>
2. สไลด์ประกอบการเรียนการสอนเรื่อง การรู้เทคโนโลยี
3. แบบทดสอบเรื่อง การรู้เทคโนโลยี
4. กระดาษปรีฟสำหรับเขียนร่างโจทย์ปัญหา หรือความต้องการของชุมชน
5. ปากกาเมจิก

การประเมินผล

1. ประเมินความรู้ความเข้าใจจากการทดสอบเรื่อง การรู้เทคโนโลยี
2. สังเกตพฤติกรรมขณะเข้าร่วมกิจกรรม การอภิปรายและการตอบคำถามซึ่งแสดงถึงแนวคิดของการร่วมแก้ไขปัญหา หรือตอบสนองความต้องการของชุมชน
3. ประเมินความตระหนักถึงความสำคัญของการนำเทคโนโลยีไปบูรณาการในการร่วมแก้ไขปัญหา หรือตอบสนองความต้องการของชุมชน
4. ประเมินความคิดสร้างสรรค์จากการออกแบบ และผลิตสื่อ



กลยุทธ์ที่ 3 ปฏิบัติการเรียนรู้ (Acting on learning)

วัตถุประสงค์

นักศึกษาสามารถเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมชุมชน และสร้างเสริมประสบการณ์ของตนเองได้ จากการเรียนรู้ปัญหา และความต้องการของชุมชน ผ่านการศึกษานอกห้องเรียน โดยการบูรณาการศาสตร์ตามแต่ละศาสตร์ของนักศึกษา และนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

สาระการเรียนรู้

สาระที่ 3 การรู้สื่อ (Media literacy)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักศึกษาสามารถบูรณาการเรียนรู้ เพื่อร่วมปรับปรุงสังคมอย่างแท้จริงในมิติของสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม

ระยะเวลาในการทำกิจกรรม

6 ชั่วโมง

แนวคิดในการจัดกิจกรรม

การรู้สื่อ หรือการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) คือ การเลือกรับและใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสาร โดยสามารถวิเคราะห์ได้อย่างมีเหตุผล จำแนกความจริงออกจากความคิดเห็น และสามารถประเมินคุณภาพและความน่าเชื่อถือของเนื้อหาได้ด้วยตนเอง มุ่งหวังให้สมาชิกของชุมชนมีความสามารถในการรู้เท่าทันเนื้อหาที่สื่อนำเสนอ และดูแลตนเองได้ในระดับที่สามารถแยกแยะ ไม่ตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสารที่มีปริมาณมหาศาลในปัจจุบัน และจะเป็นการสร้างความเข้มแข็งทางองค์ความรู้ให้กับผู้รับสาร หรือผู้บริโภคสื่อให้เกิดการป้องกันตนเองจากการถูกโน้มน้าว ชักจูง หรือบิดเบือนข้อเท็จจริง ตลอดจนทำให้สามารถวิเคราะห์แยกแยะข้อเท็จจริงออกจากข้อคิดเห็นที่สอดแทรกมาในข้อมูลข่าวสารด้วย

ปฏิบัติการเรียนรู้ (Acting on learning) โดยนำสาระการเรียนรู้ประกอบ จะช่วยให้นักศึกษาได้ใช้สิ่งที่เรียนรู้ไปสร้างเสริมชุมชนและประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตัวเอง เพื่อการปรับปรุงสังคมอย่างแท้จริงในมิติของสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม โดยใช้วิธีการเรียนรู้เชิงบริการ (Service learning)

วิธีการเรียนรู้

วิธีการเรียนรู้เชิงบริการ (Service learning) หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการการเรียนการสอนในชั้นเรียนเข้ากับการบริการชุมชน จากการสำรวจความต้องการของชุมชนเพื่อให้ทราบถึงปัญหาและความต้องการของชุมชน ก่อเกิดความสัมพันธ์ที่เกื้อกูลกัน (Reciprocity) ระหว่างสถาบันการศึกษา นักศึกษา และชุมชน จากนั้นจึงนำมาวางแผนการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ลงมือปฏิบัติการบริการสังคมตามแผน และนำประสบการณ์ทั้งหลายที่ได้รับ

มาคิดพิจารณา ไตร่ตรอง จนกระทั่งเกิดความคิดรวบยอด ถือว่าเป็นการสะท้อนความคิด (Reflection) นักศึกษาจะได้รับและเพิ่มพูนทักษะในการคิด การแก้ปัญหา การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และเกิดการพัฒนาด้านจริยธรรมและคุณธรรม รวมทั้งส่งเสริมหน้าที่ของความเป็นพลเมืองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่	กิจกรรม	ระยะเวลา
5	1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ และขั้นตอนการทำกิจกรรม	10 นาที
	2. เปิดคลิปสั้น “Words Hurt Campaign”	25 นาที
	3. ผู้สอนชวนนักเรียนร่วมแชร์ประสบการณ์ “คำพูดสื่ออารมณ์” กำหนดเป็นสัญลักษณ์แสดงความรู้สึกจาก Facebook ทั้ง 7 ความรู้สึก (ชอบ รัก ห่วงใย หัวเราะ ว้าว เสียใจ และโกรธ) โดยให้นักศึกษาเขียนคำพูดลงในกระดาษโพสต์อิท โดยแบ่งปันประสบการณ์คำพูดใดที่ทำให้ นักศึกษามีความรู้สึกจากทั้ง 7 ความรู้สึก และแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่ม จากนั้นช่วยกันวิเคราะห์ถึงสาเหตุของปัญหา	45 นาที
	4. ผู้สอนบรรยายเรื่อง หลักกระบวนการวิเคราะห์เพื่อรู้เท่าทันสื่อ	30 นาที
	5. นักเรียนนั่งประจำกลุ่ม เพื่อวางแผนการลงชุมชนในการตรวจสอบปัญหา หรือความต้องการของชุมชน โดยวางแผนการปฏิบัติงานตามหัวข้อที่นักศึกษาให้ความสนใจ	30 นาที
	6. ตัวแทนนักศึกษาของแต่ละกลุ่มเล่าเรื่องแผนการปฏิบัติงานในชั้นเรียน ร่วมแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน โดยผู้สอนทำหน้าที่สังเกตการณ์ และให้ข้อคิดเห็น	25 นาที
	7. ผู้สอนสรุป มอบหมายให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มลงพื้นที่ชุมชนเป้าหมาย เพื่อตรวจสอบความชัดเจนของเรื่องที่ต้องการศึกษา โดยบันทึกสรุปความลงในสื่อประเภทใดก็ได้ เช่น การวาดภาพ การเขียนบทสนทนา คลิปสั้น ภาพประกอบคำบรรยาย ฯลฯ และให้นักศึกษานำเสนอสื่อในชั้นเรียนครั้งถัดไป	15 นาที

สัปดาห์ที่	กิจกรรม	ระยะเวลา
6	8. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ และกิจกรรมการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การลงพื้นที่ และถ่ายทอดสื่อเพื่อนำเสนอปัญหา หรือความต้องการของ ชุมชน	10 นาที
	9. นักศึกษานำเสนอสื่อในการถ่ายทอดปัญหา หรือความต้องการของ ชุมชน โดยผู้เรียนกลุ่มอื่นสามารถแลกเปลี่ยน ชักถามได้ ผู้สอน สังเกตการณ์ และให้ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม	40 นาที
	10. วิทยากรบรรยายเรื่อง การผลิตสื่อดิจิทัล	120 นาที
	11. ผู้สอนสรุปเนื้อหา และนักศึกษาบรรยายละเอียดของการผลิตสื่อ เพื่อนำเสนอปัญหา หรือความต้องการของชุมชน กลุ่มของตนเอง	10 นาที

สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

1. คลิปสั้น “Words Hurt Campaign”
2. สไลด์ประกอบการบรรยายเรื่อง หลักกระบวนการวิเคราะห์เพื่อรู้เท่าทันสื่อ
3. สไลด์ประกอบการบรรยายเรื่อง การผลิตสื่อดิจิทัล
4. กระดาษปรีฟสำหรับการแชร์ประสบการณ์ “คำพูดสื่ออารมณ์”
5. ปากกาเมจิก

การประเมินผล

1. ประเมินความรู้ความเข้าใจจากสื่อในการถ่ายทอดปัญหา หรือความต้องการของชุมชน
2. สังเกตพฤติกรรมขณะเข้าร่วมกิจกรรม การอภิปรายและการตอบคำถามซึ่งแสดงถึงแนวคิดของการ ร่วมแก้ไขปัญหา หรือตอบสนองความต้องการของชุมชน
3. ประเมินความตระหนักถึงความสำคัญของสื่อที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้
4. ประเมินความคิดสร้างสรรค์จากการออกแบบ และผลิตสื่อ

กลยุทธ์ที่ 4 การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง (Real-world connections)

วัตถุประสงค์

นักศึกษาสามารถเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมชุมชน และสร้างเสริมประสบการณ์ของตนเองได้ จากการเรียนรู้ปัญหา และความต้องการของชุมชน ผ่านการศึกษานอกห้องเรียน โดยการบูรณาการศาสตร์ตามแต่ละศาสตร์ของนักศึกษา และนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

สาระการเรียนรู้

สาระที่ 4 การรู้การสื่อสาร (Communication literacy)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักศึกษาสามารถเสริมสร้างความเข้าใจอันดีที่เกิดจากการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล

ระยะเวลาในการทำกิจกรรม

6 ชั่วโมง

แนวคิดในการจัดกิจกรรม

การรู้การสื่อสาร หรือการรู้เท่าทันการสื่อสาร (Communication literacy) คือการที่ผู้สื่อสาร รู้เท่าทันการสื่อสารทั้งกระบวนการ ตั้งแต่การรู้เท่าทันจุดมุ่งหมายที่แท้จริงของผู้ส่งสาร รู้เท่าทันแก่นแท้ความหมายของสาร รู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันผลโดยตรงและผลกระทบสืบเนื่องของการสื่อสารครั้งนั้น รวมถึงการสามารถวางท่าทีต่อการสื่อสารครั้งนั้นๆ ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม มีการตัดสินใจเลือกท่าทีการสื่อสารที่เหมาะสมแก่สถานการณ์หรือภาวะการณ์นั้น เป้าหมายของการฝึกทักษะการรู้เท่าทันการสื่อสาร ก็เพื่อให้เป็นผู้มีวุฒิภาวะ เข้าใจโลก และรู้เท่าทันชีวิต ฝึกให้รู้เท่าทันการสื่อสาร ทำได้โดยการใช้กลวิธีการสอนและการเลือกสถานการณ์อย่างง่ายในชั้นเรียนมาสื่อสาร ตั้งคำถามให้ผู้เรียนได้ฝึกการถูกใจคิด และฝึกใช้วิจารณ์ญาณในการคิด ฝึกทักษะการคิดไตร่ตรอง ซึ่งเป็นหนทางหนึ่งที่จะช่วยฝึกให้ผู้เรียนเป็นเด็กฉลาด รู้จักคิด มีน้ำใจ กล้าคิดและลงมือทำ กล้าช่วยเหลือผู้อื่น(ในทางที่ถูก) ได้อย่างเต็มความสามารถและเป็นหนทางให้นำความฉลาดรู้จักคิดนี้ ไปปรับใช้กับชีวิตของตนในภายภาคหน้า

การฝึกการรู้เท่าทันการสื่อสาร สามารถฝึกด้วยการสื่อสารระหว่างบุคคล หรือการสื่อสารระหว่างบุคคลกับกลุ่ม (แบบอาจารย์กับนักศึกษาสื่อสารกันในห้องเรียน) ซึ่งเป็นการสื่อสารอย่างง่าย ใช้ทักษะการพูด การโต้ตอบ การคิดแย้ง คิดไตร่ตรองทบทวน การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ การคิดโดยแยกคาย การฟัง การอ่าน การเขียนในชีวิตประจำวัน ผสมกับการให้อ่าน ฟัง ดู และสร้างสื่อต่างๆ ตามสมควร โดยใช้วิธีการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based learning) เกิดการเรียนรู้จากการหาสารสนเทศ การสื่อสารกับผู้อื่น และการร่วมงานกับบุคคลที่เกี่ยวข้อง

วิธีการเรียนรู้

วิธีการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาจากแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่าการเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ซึ่งหมายถึงรูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน ใช้กิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง การนำเอากิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด

ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านความรู้คิด
2. กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองมากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียนและการท่องจำ
3. พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอกห้องเรียนอีกด้วย
4. ได้ผลลัพธ์ในการถ่ายทอดความรู้ใกล้เคียงกับการเรียนรู้รูปแบบอื่น แต่ได้ผลดีกว่าในการพัฒนาทักษะ ด้านการคิดและการเขียนของผู้เรียน
5. ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนรู้แบบนี้มากกว่ารูปแบบที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive learning)
6. มุ่งเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยผ่านการอ่าน เขียน คิด อภิปราย และเข้าร่วมในการแก้ปัญหา และยังสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ของบลูมทั้งในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย

กิจกรรมการเรียนรู้

ลำดับ าห์ที่	กิจกรรม	ระยะ เวลา
7	1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ และขั้นตอนการทำกิจกรรม	10 นาที
	2. เปิดคลิปสั้น “Thank you for sharing”	10 นาที
	3. ผู้สอนชวนพุดคุยถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์ในคลิปคร่าวๆ เพื่อระบุด่วนตนของบุคคลในคลิป	15 นาที

ลำดับ าห์ที่	กิจกรรม	ระยะเวลา
7	<p>4. นักศึกษาทำกิจกรรมสวมบทบาทสมมติ ว่าหากตนเองเป็น 3 ตัวละครหลัก ใน ประโยค “If I were...”</p> <p>4.1 หากนักศึกษาเป็นผู้ถูกรกระทำ นักศึกษาจะอย่างไรกับเหตุการณ์นี้</p> <p>4.2 หากนักศึกษาเป็นเจ้าของคลิป นักศึกษาจะอย่างไรกับเหตุการณ์นี้</p> <p>4.3 หากนักศึกษาเป็นเพื่อนของเจ้าของคลิป นักศึกษาจะอย่างไรกับเหตุการณ์นี้</p> <p>โดยเขียนคำตอบของตนเองผ่าน menti.com ตอบทีละเหตุการณ์</p>	30 นาที
	<p>5. เมื่อนักศึกษาตอบครบทุกคน ทุกเหตุการณ์แล้ว ผู้สอนฉายภาพในแต่ละ เหตุการณ์ให้เห็น อภิปรายร่วมกัน ผู้สอนสอบถามถึงคำตอบของเพื่อนๆ ที่นักศึกษา อ่านแล้วรู้สึกประทับใจ พุดคุยกับเจ้าของคำตอบว่ามีมุมมองอย่างไรเกี่ยวกับ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกัน และกัน</p>	30 นาที
	<p>6. เมื่อนักศึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเรียบร้อยแล้ว ผู้สอนชวนคุยในประเด็น เกี่ยวกับ Cyberbullying ที่เป็นข่าว และชวนแชร์ประสบการณ์ที่นักศึกษาเคยเจอที่ คล้ายๆ กัน</p>	45 นาที
	<p>7. ผู้สอนบรรยายเรื่อง แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล เพื่อให้ นักศึกษาทราบและเข้าใจ มารยาทของการอยู่ร่วมกันในสังคมอินเทอร์เน็ต (Netiquette) สามารถประพฤติ ตนได้ อย่างถูกต้องเหมาะสม ไม่สร้างความเดือดร้อน ความรำคาญ ให้กับผู้อื่น ตระหนักถึงการใช้งานเครื่องมือและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างเหมาะสมทั้งใน พื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะ รู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น สามารถดำเนินชีวิตทั้งใน โลกออนไลน์และ โลกแห่งความจริงได้อย่างเป็นปกติสุข</p>	40 นาที

ลำดับ าห์ที่	กิจกรรม	ระยะเ เวลา
8	8. ชี้แจงวัตถุประสงค์ และขั้นตอนการทำกิจกรรม	10 นาที
	9. นักศึกษาทำกิจกรรม “ใจเขาใจเรา SUPPORT & STOP” หลังจากการบรรยาย เรื่อง แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล กิจกรรมครั้งนี้ชวนนักศึกษาจำลอง 2 เหตุการณ์ กล่าวถึง เหตุการณ์ที่นักศึกษาเห็นควรหยุดเมื่อพบเหตุการณ์เช่นนี้ และจะสื่อสารออกไปอย่างไร กับ เหตุการณ์ที่นักศึกษาเห็นควรสนับสนุนเมื่อพบเหตุการณ์เช่นนี้ และจะสื่อสารออกไปอย่างไร เขียนลงบนกระดาษโพสต์อิทเหตุการณ์ละสี่ ผู้สอนสังเกตการณ์	30 นาที
	10. ผู้สอนชวนนักศึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น กิจกรรมนี้จะช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ถึงสิทธิ เสรีภาพ ในขณะเดียวกันก็ได้เรียนรู้หน้าที่ในการเคารพสิทธิของผู้อื่นด้วย	45 นาที
	11. ผู้สอนบรรยายเรื่อง การสื่อสารยุคดิจิทัล	45 นาที
	12. นักศึกษาทำกิจกรรม “เล่าไม่เล่น” โดยแบ่งกลุ่มละ 5 คน จากนั้นเขียนข้อความที่เป็น “ข้อเท็จจริง” และ “ข้อคิดเห็น” ที่เกี่ยวข้องกับชุมชนพื้นที่แต่ละกลุ่ม ลงบนกระดาษโพสต์อิท และแปะลงบนกระดาษปูพของแต่ละกลุ่ม กิจกรรมนี้จะทำให้นักศึกษาสามารถแยกแยะ พิจารณาได้ว่าสิ่งไหนสมควรส่งต่อ แบ่งปันหรือบอกต่อทางช่องทางการสื่อสารหรือไม่ ผู้สอนสังเกตพฤติกรรม และให้ข้อเสนอแนะ	40 นาที
	13. สรุปท้ายกิจกรรม	10 นาที

สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

1. คลิปสั้น “Thank you for sharing”
2. แบบสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษา “If I were...” ผ่าน menti.com
3. สไลด์ประกอบการเรียนการสอนเรื่อง แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล
4. สไลด์ประกอบการเรียนการสอนเรื่อง การสื่อสารยุคดิจิทัล
5. กระดาษโพสต์อิท 2 สี

6. กระดาษปฐพี

การประเมินผล

1. ประเมินความรู้ความเข้าใจจากการร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
2. สังเกตพฤติกรรมขณะเข้าร่วมกิจกรรม การอภิปรายและการตอบคำถามซึ่งแสดงถึงการตระหนักรู้
3. ประเมินความตระหนักรู้ ถึงแนวปฏิบัติ และการสื่อสารในสังคมดิจิทัล จากการร่วมทำกิจกรรม



กลยุทธ์ที่ 5 พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม (Considering alternative perspectives)

วัตถุประสงค์

นักศึกษาสามารถนำเสนอมุมมองที่แตกต่างออกไป ในการสร้างเสริมชุมชน สร้างเสริมประสบการณ์ของตนเอง จากการเรียนรู้ปัญหา และความต้องการของชุมชน ผ่านการศึกษานอกห้องเรียน โดยการบูรณาการศาสตร์ ตามแต่ละศาสตร์ของนักศึกษา และนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น และความคิดริเริ่ม

สาระการเรียนรู้

สาระที่ 3 การรู้สื่อ (Media literacy)

สาระที่ 4 การรู้การสื่อสาร (Communication literacy)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักศึกษามีความคิดเชิงวิพากษ์ พัฒนาจิตใจที่เปิดกว้าง และสามารถให้หรือเสนอทางเลือกในการแก้ปัญหาได้

ระยะเวลาในการทำกิจกรรม

3 ชั่วโมง

แนวคิดในการจัดกิจกรรม

การรู้สื่อสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการผลิตสื่อผ่านความเข้าใจและการตระหนักเกี่ยวกับ ศิลปะ ความหมาย และการส่งข้อความในรูปแบบต่างๆ ไปยังผู้รับสารที่ตนต้องการสื่อถึง

ด้านการรู้การสื่อสาร คือการที่ผู้สื่อสาร รู้เท่าทันการสื่อสารทั้งกระบวนการ ตั้งแต่การรู้เท่าทันจุดมุ่งหมายแท้ๆ ของผู้ส่งสาร รู้เท่าทันความหมายแท้ๆ ของสาร รู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันผลโดยตรงและผลกระทบสืบเนื่องของการสื่อสารครั้งนั้น รวมถึงการสามารถวางท่าทีต่อการสื่อสารครั้งนั้นๆ ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม มีการตัดสินใจเลือกท่าทีการสื่อสารที่เหมาะสมแก่สถานการณ์หรือภาวะการณ์นั้น การรู้การสื่อสาร จึงเป็นรากฐานสำหรับการคิด การจัดการ และการเชื่อมต่อกับคนอื่นๆ ในสังคมเครือข่าย ไม่เพียงจำเป็นที่จะต้องเข้าใจการบูรณาการความรู้จากแหล่งต่างๆ เช่น เพลง วิดีโอ ฐานข้อมูลออนไลน์ และสื่ออื่นๆ ยังจำเป็นต้องรู้วิธีการใช้แหล่งสารสนเทศเหล่านั้นเพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้

ดังนั้นการรู้สื่อ และการรู้การสื่อสาร จึงสอดคล้องและเชื่อมโยงกันในการเป็นส่วนหนึ่งของการรู้ดิจิทัล เพื่อผู้รับสารสามารถวิเคราะห์ แยกแยะ เลือกรับสาร และสื่อสารได้อย่างเหมาะสม ในแต่ละสถานการณ์

กลยุทธ์ทางเลือกที่เหมาะสม ให้คำนึงถึงปฏิกิริยาสะท้อนกลับจากผู้รับสาร ในทางบวก ดังนั้นท่ามกลางความหลากหลายของสังคมในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการเข้าถึง ความเข้าใจ การรู้เท่าทัน และ

การใช้สื่อสารสนเทศดิจิทัล ล้วนแล้วเป็นเครื่องมือและความสำคัญที่สามารถนำไปต่อยอดได้ กับอีกหลากหลายประเด็น

วิธีการเรียนรู้

วิธีการเรียนรู้โดยการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking) ความสามารถในการพิจารณา ประเมินและตัดสินสิ่งต่างๆหรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น ที่มีข้อสงสัยหรือ ข้อโต้แย้ง โดยการพยายาม แสวงหาคำตอบที่มีความสมเหตุสมผล โดยการคิดวิพากษ์นั้นจะเกิดขึ้น เมื่อมีการเผชิญสถานการณ์ แปลกๆ ที่ไม่คาดหวัง การพบปัญหาที่ยากๆ เกิดความสงสัยหรือเกิดข้อโต้แย้ง ในเหตุผลหรือข้ออ้าง นั้น การที่ต้องการตรวจสอบ และสืบค้นความจริง

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่	กิจกรรม	ระยะเวลา
9	1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ และขั้นตอนการทำกิจกรรม	10 นาที
	2. กิจกรรม “คิดดีดี สังคมดีดี” ผู้สอนหยิบยกประเด็นของสังคม มหาวิทยาลัยที่นักศึกษาได้ศึกษาอยู่ ว่าสังคมมหาวิทยาลัยที่ดีๆ นั้น ประกอบไปด้วยอะไรบ้าง โดยนักศึกษาแบ่งเป็นกลุ่มที่ขนาดใหญ่ขึ้น กลุ่มละ 8 คน และหยิบยกประเด็นมากลุ่มละ 1 ประเด็น และนักศึกษานิยามคำว่าดีในเรื่องนั้นๆ ต่างเขียนบนกระดานโพสต์อิท แปะลงบน กระดานปฐพี	30 นาที
	3. ผู้สอนชวนแต่ละกลุ่มออกมาแลกเปลี่ยน สังคมดี ในประเด็นของกลุ่ม	30 นาที
	4. ผู้สอนเปิดโอกาสให้นักศึกษาที่อยู่กลุ่มอื่นๆ ได้แสดงความคิดเห็นใน ประเด็นที่แตกต่างออกไปจากกลุ่มของตน โดยสามารถเขียนบนกระดาน โพสต์อิท แปะลงบนกระดานปฐพีของกลุ่มที่ตนต้องการแสดงความ คิดเห็นได้ (เปิดกว้าง)	15 นาที
	5. ผู้สอนชวนนักศึกษาคิดว่า หากนักศึกษาทำในสิ่งที่ตรงกันข้าม ผลจะเป็นอย่างไร เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นจากทั้งห้องเรียน	15 นาที
	6. ผู้สอนชวนนักศึกษาคิดว่า หากมีบุคคลใดทำในสิ่งที่ตรงกันข้าม ซึ่ง ตรงข้ามกับคำว่าดี ของนักศึกษา นักศึกษาจะทำเช่นไร เปิดโอกาสให้ แสดงความคิดเห็นจากทั้งห้องเรียน	15 นาที

สัปดาห์ที่	กิจกรรม	ระยะเวลา
9	7. ผู้สอนสรุป มอบหมายให้นักศึกษาแต่ละกลุ่ม ได้ทดลองออกแบบสื่อ เพื่อเป็นการส่งสารไปยังประชาคมมหาวิทยาลัย เพื่อช่วยกันสร้าง “สังคมที่ดี” จากการสะท้อนแนวคิดของการสร้างสรรค์สังคมที่ดีในรั้วมหาวิทยาลัย ผ่านกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์	30 นาที
	8. นักศึกษานำเสนอสื่อสร้างสรรค์สังคม กลุ่มละ 5 นาที	25 นาที
	9. ผู้สอนสรุปวิธีการคิดเชิงวิพากษ์ ในการปรับใช้สำหรับการดำเนินชีวิตประจำวัน เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา และการตัดสินใจอย่างเป็นระบบ	10 นาที

สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

1. กระดาษโพสต์อิท
2. กระดาษปรีฟสำหรับกิจกรรม “คิดดีดี สังคมดีดี”
3. ปากกาเมจิก

การประเมินผล

1. ประเมินความรู้ความเข้าใจจากสิ่งที่นักศึกษาเขียนลงบนกระดาษโพสต์อิท
2. สังเกตพฤติกรรมขณะเข้าร่วมกิจกรรม การอภิปรายและการตอบคำถามซึ่งแสดงถึงแนวคิดของการสร้างสรรค์สังคม
3. ประเมินความตระหนักรู้ในสังคม
4. ประเมินความคิดสร้างสรรค์ จากสื่อสร้างสรรค์สังคม

กลยุทธ์ที่ 6 การสืบเสาะ (Inquiry)

วัตถุประสงค์

นักศึกษาสามารถสืบเสาะคำตอบของชุมชนเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา หรือตอบสนองความต้องการในการสร้างเสริมชุมชน สร้างเสริมประสบการณ์ของตนเอง จากการเรียนรู้ปัญหา และความต้องการของชุมชน ผ่านการศึกษานอกห้องเรียน โดยการบูรณาการศาสตร์ ตามแต่ละศาสตร์ของนักศึกษา มีการนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น นำเสนอมุมมองที่แตกต่างออกไปที่แสดงถึงความคิดริเริ่ม ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ในขั้นตอนนี้ นักศึกษา

สาระการเรียนรู้

สาระที่ 5 การรู้สารสนเทศ (Information literacy)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักศึกษาสามารถเสริมสร้างชุมชนให้มีประสิทธิภาพตามความต้องการของชุมชนได้

ระยะเวลาในการทำกิจกรรม

3 ชั่วโมง

แนวคิดในการจัดกิจกรรม

การรู้สารสนเทศ (Information literacy) การรู้สารสนเทศเป็นอีกสิ่งที่สำคัญของการรู้ดิจิทัล ซึ่งครอบคลุมความสามารถในการประเมินว่าสารสนเทศใดที่ผู้เรียนต้องการ การรู้วิธีการที่จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการออนไลน์ และการรู้การประเมินและใช้สารสนเทศที่สืบค้นได้ การรู้สารสนเทศถูกพัฒนาเพื่อการใช้ห้องสมุด มันยังสามารถเข้าได้ดีกับยุคดิจิทัลซึ่งเป็นยุคที่มีข้อมูลสารสนเทศออนไลน์มหาศาลซึ่งไม่ได้มีการกรอง ดังนั้นการรู้วิธีการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับแหล่งที่มาและเนื้อหาเป็นสิ่งจำเป็น

การรู้สารสนเทศจะช่วยให้การเรียนรู้เพื่อสืบเสาะในสิ่งที่นักศึกษาต้องการค้นหาคำตอบ และผลของการเรียนรู้อยู่นอกเหนือหลักสูตรการเรียนการสอน ผ่านทักษะของการทำหน้าที่ประสานของผู้สอน ใช้วิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) เป็นการสร้างชุมชนที่มีประสิทธิภาพของผู้เรียน

วิธีการเรียนรู้

วิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) เป็นแนวทางการจัดหลักสูตรการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกระบวนการแก้ไขปัญหา (Problem-solving process) ซึ่งมีลักษณะของใช้ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นที่กระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้โดยมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือ ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระที่เป็นแก่นแกนความคิดรวบยอดของหน่วยการเรียนรู้ ควบคู่กับการพัฒนา ทักษะความคิด ทักษะการทำงานเป็นทีม และความสามารถในการเรียนรู้แบบนำตัวเอง

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมักเริ่มต้นจากการให้ผู้เรียนเผชิญปัญหาที่สะท้อนภาพความจริง เป็นปัญหาที่คัดสรรมาเพื่อใช้ในการเรียนรู้และเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกคิดใช้เหตุผล แสวงหาบูรณาการ และประยุกต์ใช้ความรู้จากหลากหลายสาขาวิชาเพื่อเข้าใจและหาทางเลือกในการแก้ไขปัญหา การเรียนรู้แบบนี้ต้นแบบมาจากการเรียนรู้ทางการแพทย์ที่ให้กลุ่มผู้เรียนเผชิญปัญหา ตั้งสมมติฐาน สังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และระบุสิ่งที่ต้องการรู้ตามด้วยการให้ผู้เรียนแต่ละคนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จากนั้นสมาชิกกลุ่มอภิปรายและแลกเปลี่ยนความรู้และทดลองนำความรู้ไปใช้ในการแก้ไขปัญหา ท้ายสุดกลุ่มผู้เรียนร่วมกันทบทวนบทเรียนที่ได้จากกระบวนการแก้ไขปัญหา บูรณาการความรู้ใหม่กับความรู้เดิม และประเมินผล

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่	กิจกรรม	ระยะเวลา
10	1. นักศึกษาลงพื้นที่ชุมชนเพื่อนำองค์ความรู้ หรือสื่อที่ผลิตถ่ายทอดไปยังชุมชนในการแก้ปัญหา หรือตอบสนองความต้องการของชุมชน ทั้งนี้เป็นการเรียนรู้ที่มาจากการใช้ปัญหาเป็นฐาน สืบเสาะหาหนทางในการแก้ปัญหา หรือตอบสนองความต้องการของชุมชนเป็นหลัก	180 นาที

การประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมขณะเข้าร่วมกิจกรรม ปฏิสัมพันธ์กับชุมชน พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการมีส่วนร่วมกับชุมชน

กลยุทธ์ที่ 7 แบ่งปันความรับผิดชอบ (Sharing responsibility for learning)

วัตถุประสงค์

นักศึกษาเรียนรู้ในการสร้างเสริมชุมชน สร้างเสริมประสบการณ์ของตนเอง จากการเรียนรู้ปัญหา และความต้องการของชุมชน ผ่านการศึกษานอกห้องเรียน โดยการบูรณาการศาสตร์ ตามแต่ละศาสตร์ของนักศึกษา มีการนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น นำเสนอมุมมองที่แตกต่างออกไปที่แสดงถึงความคิดริเริ่ม สามารถสืบเสาะคำตอบของชุมชนเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาหรือตอบสนองความต้องการ จากการมีส่วนร่วมของนักศึกษา จนยกระดับความรับผิดชอบต่อของนักศึกษาแบบองค์รวมให้มีความเป็นพลเมือง

สาระการเรียนรู้

สาระที่ 6 การรู้สังคม (Social literacy)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักศึกษาเป็นพลเมืองวิวัฒน์ และมีส่วนร่วมในชุมชนจากการศึกษาที่ยกระดับของความรับผิดชอบต่อ

ระยะเวลาในการทำกิจกรรม

6 ชั่วโมง

แนวคิดในการจัดกิจกรรม

การรู้สังคม (Social literacy) หมายถึง วัฒนธรรมแบบการมีส่วนร่วม ซึ่งถูกพัฒนาผ่านความร่วมมือและเครือข่ายเยาวชนต้องการทักษะสำหรับการทำงานภายในเครือข่ายทางสังคม เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่าง และการผสมผสานความขัดแย้งของข้อมูล

วิธีการเรียนรู้

วิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง และร่วมมือกับคนอื่น (Self-directive and collaborative learning) การเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ กระบวนการศึกษาของบุคคลใดบุคคลหนึ่งโดยผู้เริ่มต้นจากความตั้งใจอย่างมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนตลอดจนมีการวางแผนการเรียนรู้ มีการแสวงหาความรู้โดยใช้ทักษะในการศึกษา ค้นคว้า และมีการวัดและประเมินผลตนเองอยู่ตลอดเวลา พร้อมกันนั้นก็มีความพร้อมที่จะเรียนรู้ ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยอาจจะร่วมกันแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่งที่เกิดขึ้นร่วมกัน มีการสื่อสารปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและกัน วิธีการเรียนรู้รูปแบบนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนัก และนำประสบการณ์การเรียนรู้ ทั้งในและนอกห้องเรียน มาปฏิสัมพันธ์ทางสังคมร่วมกับผู้อื่น

กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่	กิจกรรม	ระยะเวลา
11	1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ และลำดับของการนำเสนองาน	10 นาที
	2. นักศึกษานำเสนอผลงานรายกลุ่ม โดยจับสลากลำดับของการนำเสนอ ในส่วนของการนำเสนอให้นำกล่าวโดยสรุปในส่วนของคุณเป็นมาของ โครงการ กระบวนการทำงาน จากนั้นนำเสนอผลงาน และผลสะท้อน กลับของชุมชน กลุ่มละ 20 นาที	160 นาที
	3. นักศึกษาโหวต โครงการที่ประทับใจ 3 รางวัล ได้แก่ ข้อมูลแน่น (Access) สื่อปัง (Create) และฟีดแบ็คยอดเยี่ยม (Feedback) โดยนักศึกษา 1 คนจะมีสติ๊กเกอร์คนละ 3 สติ๊กเกอร์สำหรับการโหวต 3 รางวัล สำหรับการ โหวตนั้นจะเป็นการสรุปกระบวนการหลักของการทำโครงการในรายวิชา ตั้งแต่กระบวนการกำหนดปัญหา และความต้องการที่นักศึกษาต้องหา ข้อมูลมาสนับสนุนทั้งในส่วนของคุณ และส่วนของข้อเท็จจริง เพื่อ นำไปสู่กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัลในการแก้ปัญหา หรือความต้องการ ของชุมชน จนท้ายสุดเมื่อผลิตโครงการเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ก็ต้องมีการ ตรวจสอบจากชุมชนว่าสิ่งที่ทำลงไปนั้นสามารถช่วยในการแก้ปัญหา หรือตอบสนองความต้องการของชุมชนได้อย่างแท้จริง	10 นาที
12	4. ชี้แจงวัตถุประสงค์ และขั้นตอนการทำกิจกรรม	15 นาที
	5. กิจกรรมถอดบทเรียนจากการที่ทำงานร่วมกัน “3 STEP to Success” ได้แก่ ขั้นตอนการสร้างสังคม ขั้นสังเคราะห์สังคม และขั้น สังคมสมบูรณ์ เช่น ทักษะที่เกิดขึ้นตลอดเวลาที่ทำโครงการร่วมกัน ปัญหาและข้อเสนอแนะ โดยให้นักศึกษาฝึกกันแสดงความคิดเห็นที่ละ ขั้นตอน โดยนักศึกษาแต่ละกลุ่มรับฟังซึ่งกันและกัน	60 นาที
	6. ผู้สอนสรุปกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมด	30 นาที
	7. นักศึกษาประเมินคุณลักษณะความเป็นพลวิวัฒน์ของตนเอง ด้วยวิธี ออนไลน์	15 นาที
	8. ผู้สอนแจ้งผลการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลวิวัฒน์ ก่อน และ หลังเรียนของนักศึกษารายบุคคล และสรุปผลของทั้งชั้นเรียน	30 นาที
	7. ผู้สอนสรุปเนื้อหาการเรียนรู้ทั้งหมด	30 นาที

สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

1. สติกเกอร์ 3 สี
2. กระดาษปรีฟ

การประเมินผล

1. ประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองวิวัฒน์
2. สังเกตพฤติกรรมขณะเข้าร่วมกิจกรรม การอภิปรายและการตอบคำถามซึ่งแสดงถึงทัศนคติต่อชุมชนท้องถิ่น และความรับผิดชอบต่อสังคม
3. ประเมินความตระหนักรู้ของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม จากการถอดบทเรียนการทำงาน 3 ขั้นตอน





เอกสารอ้างอิง

ครูผู้สร้างพลเมือง : พลังของการเปลี่ยนแปลง = *Voices of teachers : The power of change.*

กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิฟรีดริค เอแบร์ท และมูลนิธิการศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง.

สุภาภรณ์ เกียรติสิน. (2562). การเข้าใจดิจิทัลกับพลเมืองไทย (Digital literacy in 21st).

นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล.

Kozak, Stan, and Elliott, Susan. (2014). Connecting the dots : Key strategies that transform learning from environmental education to citizenship and sustainability.

Canada: Learning for Sustainable Future.





ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบบันทึกการดำเนินงานกิจกรรม
การเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองวิวัฒน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสำหรับ
นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

สัปดาห์ที่.....

สาระการเรียนรู้.....

กลยุทธ์การเรียนรู้.....

กิจกรรม.....

ปัญหา/อุปสรรค.....

แนวทางแก้ไข.....

อื่นๆ.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบสังเกตพฤติกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง

กลุ่มที่ (ชื่อกลุ่ม)..... วันที่บันทึก.....

สมาชิกในกลุ่ม

1..... 2.....

3..... 4.....

5..... 6.....

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนนพฤติกรรม				
	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (น้อย)	1 (ปรับปรุง)
1. การมีส่วนร่วมในการวางแผน					
2. การปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่					
3. การให้ความร่วมมือในการทำงาน					
4. การแสดงความคิดเห็น					
5. การยอมรับความคิดเห็น					
รวม					

บันทึกผลการสังเกต.....

.....

.....

.....

ความคิดเห็น.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ.....

.....

.....

.....

แบบสะท้อนคิด (Learning Reflection)

ชื่อ-สกุล.....รหัส.....

สะท้อนบทเรียน

ประเด็นการเรียนรู้	ความรู้สึกต่อสิ่งที่เรียนรู้	การนำไปใช้ในชีวิต/การเรียนรู้/ การทำงานในอนาคต
1. การรู้สารสนเทศ		
2. การรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร		
3. การรู้สังคม		
4. การเข้าถึงสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล		
5. การประเมินสารสนเทศ		
6. การสร้างสรรค์บูรณาการ		
7. จิตสำนึกด้านสังคม		
8. การเคารพและมีส่วนร่วมร่วมกับสังคม		
9. ความรับผิดชอบต่อสังคม		

แบบสำรวจแนวคิดปัญหา หรือความต้องการของชุมชน

สมาชิก

1. รหัสนักศึกษา
2. รหัสนักศึกษา
3. รหัสนักศึกษา
4. รหัสนักศึกษา
5. รหัสนักศึกษา

ความเป็นมาของปัญหา/ความต้องการ

.....

.....

.....

.....

.....

วัตถุประสงค์

.....

.....

.....

ผลที่คาดว่าจะได้รับ/ผลที่จะเกิดขึ้น

.....

.....

.....

แนวทางในการดำเนินงาน

.....

.....

.....

.....

ชื่อเรื่อง

.....



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวเกวลี รัชชีสุทธาภรณ์
วัน เดือน ปี เกิด	12 ธันวาคม 2523
สถานที่เกิด	จังหวัดเชียงใหม่
วุฒิการศึกษา	ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ จาก มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ปี พ.ศ.2544

