

การนำเสนอรูปแบบการส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลด้วยวิธีสืบสอบสำหรับลูกเสือ

A Propose of Digital Etiquette Leadership Learning Model with Inquiry Approach for the Boy Scouts

จิตรภรณ์ ไกรวรรณ¹, ปราวีณา สุวรรณณัฐโชติ²

Jitraporn Kaiwan¹, Praweenya Suwannatthachote²

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ 2) ศึกษาความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญที่ระดมความคิดเห็นในการออกแบบรูปแบบฯ จำนวน 7 คน ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา จำนวน 3 คน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านลูกเสือ จำนวน 4 คน และผู้เชี่ยวชาญที่แสดงความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบฯ จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสัมภาษณ์แนวทางในการออกแบบรูปแบบฯ และแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบฯ ผลค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) อยู่ในช่วง 0.8-1.0 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า

1. รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) เครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ 2) เนื้อหา 3) แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม 4) กิจกรรมการเรียนรู้ 5) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และ 6) การวัดและการประเมินผล

2. ผลการประเมินความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ พบว่ารูปแบบที่พัฒนาขึ้น มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมอยู่ที่ 4.55 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุดเหมาะสมต่อการนำไปใช้

คำสำคัญ: รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน, ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

¹ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

² อาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

¹ M.Ed.Candidate in Educational Technology and Communications, Faculty of Education, Chulalongkorn University

² Lecturer, Department of Educational Technology and Communications, Faculty of Education, Chulalongkorn University



Abstract

The purpose of this research was to 1) design the inquiry blended learning model to enhance digital etiquette leadership for the boy scouts 2) study the opinions of experts on the inquiry blended learning model to enhance digital etiquette leadership for the boy scouts, by using qualitative research methods. The sample group used in the research was divided into 2 groups of experts. The first group consisted of 7 experts, including 3 experts in educational technology and 4 veteran scouts who gave their input on the creation of an optimal model. The second group consisted of 5 experts who could provide valuable feedback on the model. The instruments used in the research were the interview questionnaire about the creation of an optimal model and the evaluation feedback form on the model. The result of the item-objective congruence index (IOC) is in the range 0.8-1.0. The statistics used for data analysis were average and standard deviation.

This study in the inquiry blended learning model to enhance digital etiquette leadership for the boy scouts found 6 important elements in the developmental learning model. They were as follows: 1) online collaborative learning tools 2) content 3) additional learning resources 4) learning activities 5) physical and virtual learning environment and 6) measurement and evaluation.

The results of the experts evaluation for the inquiry blended learning model to enhance digital etiquette leadership for the boy scouts were very positive with the average evaluation being 4.55, which is the highest band and suitable for use.

Keywords: The inquiry blended learning model, Digital etiquette leadership

บทนำ

การรู้เท่าทันสื่อเป็นเรื่องสำคัญ สำหรับเยาวชนในปัจจุบัน เนื่องจากผู้ที่รู้เท่าทันสื่อจะสามารถป้องกันตนเองจากการถูกจูงใจจากเนื้อหาของสื่อ สามารถวิเคราะห์เนื้อหาของสื่ออย่างมีวิจารณญาณ เพื่อให้สามารถควบคุมการตีความเนื้อหาของสื่อที่ดู ฟัง หรือมีปฏิสัมพันธ์ด้วย อูซาบักกินส์ (2555) กล่าวว่า การให้การศึกษาเพื่อการรู้เท่าทันสื่อจะมีประสิทธิภาพสูงสุดกับผู้เรียนในช่วงอายุระหว่าง 9-12 ปี ซึ่งควรเป็นการรวมศักยภาพด้านต่างๆ ทั้งความรู้ ทักษะ และทัศนคติควรมีหลักสูตรที่ทำให้ผู้สอนได้สอนการรู้เท่าทันสื่อกับ

ผู้เรียน สมาคมวางแผนครอบครัวแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนีได้ให้ความสำคัญในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ โดยจัดทำหลักสูตรลูกเสือเสริมสร้างทักษะชีวิตที่มีการเรียนการสอนในเรื่องรู้เท่าทันสื่อ เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้ผู้เรียนและเยาวชนในสถานศึกษาด้วยกระบวนการลูกเสือ ทั้งนี้ สำนักงานลูกเสือยุวกาชาดและกิจการผู้เรียน สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการจึงได้การขับเคลื่อนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้วยกระบวนการลูกเสือ โดยใช้หลักสูตรลูกเสือเสริมสร้างทักษะชีวิตและได้ออกแบบแผนการจัดกิจกรรมลูกเสือเสริมสร้างทักษะชีวิตบูรณาการ



กับกิจกรรมที่เสริมสร้างทักษะชีวิตเข้ากับวิธีการลูกเสือ ซึ่งตามแผนการจัดกิจกรรมลูกเสือเสริมสร้างทักษะชีวิต ประเภทลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามข้อบังคับของคณะลูกเสือแห่งชาติได้กำหนดให้มีการเรียนการสอนในเรื่องรู้เท่าทันสื่อ และ Boy Scouts of America ได้ร่วมรณรงค์กิจกรรมที่ลูกเสือควรปฏิบัติต่อผู้อื่น ตามกฎของลูกเสือในเรื่องต่างๆ โดยมีแนวคิดที่ว่าโลกดิจิทัลและชุมชนลูกเสือสามารถอยู่เคียงข้างกันได้ สามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อช่วยประหยัดเวลาในการค้นคว้าเชื่อมต่อกับผู้อื่นๆ กับลูกเสือทั่วโลก รวมไปถึงการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ และการเฝ้าระวังภัยจากอินเทอร์เน็ต อีกทั้งกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ทก.) ได้ดำเนินโครงการส่งเสริมและพัฒนาการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสาร ได้แก่ กิจกรรมลูกเสือบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Cyber Scout) เพื่อสร้างและขยายเครือข่ายอาสาสมัครลูกเสือไซเบอร์

สังคมในปัจจุบันเป็นสังคมที่อยู่ในบริบทการสื่อสารยุคดิจิทัล เทคโนโลยีการสื่อสารที่มีความก้าวหน้าได้เปลี่ยนคุณลักษณะและขอบเขตของความเป็นพลเมืองให้เป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ดังนั้นการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลนอกจากจะต้องมีทักษะและความรู้ที่หลากหลายในการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์และช่องทางการสื่อสารประเภทต่างๆ อย่างไรก็ตามทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตประจำวันไม่เพียงพอต่อคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์ หากแต่จะต้องใช้เทคโนโลยีดังกล่าวในทางที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคลอื่นและสังคม เช่น การเคารพสิทธิและหน้าที่ของผู้อื่น ตลอดจนมีพฤติกรรมในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีมารยาท อย่างเหมาะสม มีกฎกติกา มีวินัย และความรับผิดชอบต่อการกระทำของตน ไม่สร้างความเดือดร้อน ความรำคาญ ความเครียด ความกังวลใจ รวมถึงเป็นสาเหตุของ

ปัญหาทางสภาพจิตของบุคคลอื่นและตัวเอง

ในการสร้างให้ผู้เรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคมและมีมารยาทในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมนั้นจำเป็นต้องมีต้นแบบให้ผู้เรียนเพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีในเรื่องดังกล่าว กระบวนการของความเป็นผู้นำก็เป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้ความรู้ทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคมอันจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นในสังคมดิจิทัล การสอนทักษะการเป็นผู้นำสำหรับผู้เรียนเป็นส่วนสำคัญในการเลี้ยงดูและการศึกษาก็เป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้เรียน ความเป็นผู้นำจึงเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนทุกคน (Shinde, 2010 quote in Al-Jammal, 2015) การพัฒนาผู้เรียนให้มีความเป็นผู้นำจะต้องมีกระบวนการเรียนการสอนที่เป็นสิ่งสำคัญเพื่อจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและขยายความรู้ไปยังผู้อื่น Eisenkraft (2003 quoted in Jeff & Julie, 2013) กล่าวว่ากระบวนการสอนแบบสืบสอบในชั้นขยายความคิด เป็นการนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือแนวคิดที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติม หรือนำแบบจำลองหรือข้อสรุปที่ไปใช้อธิบายสถานการณ์หรือเหตุการณ์อื่นๆ ซึ่งก็จะช่วยให้เชื่อมโยงกับเรื่องราวต่างๆ และทำให้เกิดความรู้สึกกว้างขวางขึ้น การเรียนรู้แบบสืบสอบนี้ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจโดยอาศัยกระบวนการกลุ่มและมีการถ่ายโอนการเรียนรู้ไปยังผู้อื่น ทั้งนี้ผู้สอนจะต้องมีการจัดเตรียมโอกาสให้ผู้เรียนได้นำสิ่งที่ได้เรียนมาไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ผู้สอนจะเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปสร้างเป็นความรู้ที่เรียกว่า “การถ่ายโอนการเรียนรู้” ซึ่งการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ก็เป็นการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่ผสมผสานวิธีโดยให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดประสบการณ์ร่วมกันระหว่างทั้งการเรียนรู้ในห้องเรียนและการเรียนรู้ออนไลน์ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยดำเนินการทำให้



ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ทุกแห่งทั้งในและนอกชั้นเรียนซึ่งเหมาะกับการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้ การใช้เทคโนโลยีจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

จากความสำคัญและองค์ความรู้โดยรวมที่ได้กล่าวมานั้น นำไปสู่แนวคิดของการวิจัยครั้งนี้ โดยงานวิจัยนี้ได้ขยายขอบเขตการศึกษาจาก Boy Scouts of America และโครงการลูกเสือเสริมสร้างทักษะชีวิต โดยมีลูกเสือซึ่งได้ชื่อว่าเป็นผู้ที่บำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม เป็นผู้ทำหน้าที่ริเริ่มจุดประกายให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคม ผู้สอนจะเป็นผู้ให้การสนับสนุนการให้ความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการสร้างการรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคมเพื่อให้ลูกเสือกลุ่มนี้ได้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการเสริมสร้างศักยภาพของตนเองให้รู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคมอย่างแข็งแกร่ง ทั้งนี้ เพื่อให้งานวิจัยมีความยั่งยืนได้การดำเนินงานจะต้องขยายผลไปสู่บุคคลอื่นในโรงเรียนด้วยกระบวนการทางลูกเสือเพื่อให้ลูกเสือมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสูงขึ้น มีพฤติกรรมในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีมารยาทอย่างเหมาะสมปลอดภัย มีกฎกติกาความเป็นส่วนตัวของบุคคล รวมถึงการใช้ถ้อยคำที่สุภาพในเครือข่ายสังคม โดยมีกระบวนการของความเป็นผู้นำในการกระตุ้นและแนะนำให้ผู้อื่นเกิดความตระหนักในด้านการใช้เครือข่ายสังคม และมีมารยาทในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมในทางที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคลอื่นและสังคม และเกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมดิจิทัลที่ดีขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

2. เพื่อศึกษาความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานที่เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพโดยการศึกษาเอกสาร และการสัมภาษณ์ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ มีขั้นตอนและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

1. ศึกษา วิเคราะห์ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคม การพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำ รูปแบบการเรียนรู้แบบสืบสอบและรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน การเป็นพลเมืองดิจิทัล ภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลและแนวคิดเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกันนำข้อมูลจากสิ่งที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานทั้งทางทฤษฎีแนวคิดมาพิจารณาและพัฒนาเป็นแบบสัมภาษณ์

2. สัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับหลักการ องค์ประกอบของรูปแบบ ขั้นตอน และกิจกรรมเรียนรู้ที่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ และข้อเสนอแนะ โดยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 7 คน แบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยได้ 2 กลุ่ม ซึ่งมีคุณสมบัติ ดังนี้

2.1 ผู้เชี่ยวชาญที่มีคุณวุฒิทางเทคโนโลยีการศึกษาไม่ต่ำกว่าปริญญาโทและมีประสบการณ์ในการสอนในระดับปริญญาบัณฑิตมากกว่า 3 ปีขึ้นไป จำนวน 3 คน



2.2 ผู้เชี่ยวชาญที่มีคุณวุฒิด้านลูกเสือมีวุฒิทางลูกเสือ L.T.C ขึ้นไป จำนวน 4 คน

3. เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสัมภาษณ์ ซึ่งประกอบด้วยข้อคำถามเกี่ยวกับหลักการ องค์ประกอบของรูปแบบ ขั้นตอน และกิจกรรมเรียนรู้ที่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

4. สรุป วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ จากนั้นนำมาออกแบบเป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ และสร้างแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

5. นำรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือที่ได้ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบฯ ซึ่งประกอบด้วย 5 ด้านดังนี้ 1) ภาพรวม 2) องค์ประกอบ 3) ขั้นตอนการเรียนรู้ 4) เครื่องมือ และ 5) การประเมินผล ซึ่งผู้ประเมินเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านลูกเสือ รวมจำนวน 5 คน ใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะจง (Purposive Sampling) แบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยได้ 2 กลุ่ม ซึ่งมีคุณสมบัติ ดังนี้

5.1 ผู้เชี่ยวชาญที่มีคุณวุฒิทางเทคโนโลยีการศึกษาไม่ต่ำกว่าปริญญาเอกและมีประสบการณ์ในการสอนในระดับปริญญาบัณฑิตมากกว่า 5 ปี ขึ้นไป จำนวน 3 คน

5.2 ผู้เชี่ยวชาญที่มีคุณวุฒิด้านลูกเสือมีวุฒิทางลูกเสือ L.T.C ขึ้นไป จำนวน 2 คน

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล เก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้วิธีสัมภาษณ์

โดยใช้แบบสัมภาษณ์แนวทางในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้วยการนัดหมาย และทำการสัมภาษณ์แบบเผชิญหน้า (Face to face interview) จำนวน 6 คน และสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ จำนวน 1 คน เริ่มดำเนินการเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือนมกราคม-เมษายน พ.ศ. 2562

7. การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ด้วยข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ องค์ประกอบ ขั้นตอน และกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับรูปแบบฯ โดยนำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ด้วยวิธีการจัดบันทึกและบันทึกเสียง และนำมาสร้างข้อสรุป วิเคราะห์ความสอดคล้องของข้อมูลที่ได้แบบบรรยายความเรียงเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย จากนั้นวิเคราะห์ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบฯ โดยผู้เชี่ยวชาญ ด้วยวิธีการหาค่าคะแนนเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากการประเมินมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert)

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการออกแบบรูปแบบ

การเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยศึกษาวิเคราะห์ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ซึ่งมีองค์ประกอบ 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) เครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ 2) เนื้อหา 3) แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม 4) กิจกรรมการเรียนรู้ 5) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และ 6) การวัดและการประเมินผล ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้



องค์ประกอบที่ 1 เครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ เป็นเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้ร่วมกัน ติดต่อสื่อสาร ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันเป็นลักษณะของการผสมผสานการเรียนแบบออนไลน์ (Online) ร่วมกับการเรียนแบบเผชิญหน้า (Face to Face) เครื่องมือที่ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ในงานวิจัย มี 2 เครื่องมือดังนี้

1. Google Classroom เป็นเครื่องมือการเรียนรู้อันหนึ่งที่ทำให้ผู้สอนได้ชี้แจงข้อกำหนดในการเรียนของแต่ละบทเรียน รวมถึงเอกสารประกอบการเรียน แหล่งเรียนรู้ต่างๆ ที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กับบทเรียนในแต่ละหัวข้อและรวมถึงการตอบคำถามของลูกเสือในแต่ละบทเรียน อีกทั้งสามารถตรวจสอบเวลาเรียนของลูกเสือได้

2. Facebook Messenger เป็นเครื่องมือที่ใช้แสดงความคิดเห็นภายในหมู่ของลูกเสือ ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ของลูกเสือและสามารถทำงาน

ร่วมกันได้เป็นหมู่

องค์ประกอบที่ 2 เนื้อหา เป็นเนื้อหาในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล โดยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาให้สอดคล้องในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ ซึ่งเนื้อหาประกอบด้วย 4 เรื่องดังนี้ 1) สิทธิและความรับผิดชอบ 2) การสื่อสารในสังคมดิจิทัล 3) ความปลอดภัยในสังคมดิจิทัล และ 4) แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล

องค์ประกอบที่ 3 แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้เนื้อหาวิชาในขณะที่ถูกเสียมมีปฏิสัมพันธ์กับแหล่งข้อมูลต่างๆ โดยมุ่งให้ความรู้ทั้งเนื้อหาวิชาและสารสนเทศจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายและส่งเสริมการเรียนรู้แบบสืบสอบผสมผสาน

องค์ประกอบที่ 4 กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมในการเรียนรู้แบบสืบสอบผสมผสาน ระหว่าง



ภาพที่ 1 รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ



การเรียนรู้แบบเผชิญหน้าในห้องเรียนกับการเรียนรู้แบบออนไลน์ สามารถติดต่อสื่อสาร และส่งงานได้ด้วยเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ มีขั้นตอนการจัด กิจกรรม 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขึ้นกำหนดปัญหา เป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียนผู้สอนจะตั้งคำถามหรือปัญหา หรือให้ลูกเลือดยุติการสอนตามที่ผู้สอนกำหนด 2) ขั้นสำรวจและค้นหา ขั้นนี้จะต่อเนื่องจากขั้นกำหนดปัญหา ให้ลูกเลือกศึกษาข้อมูลจากคำถามหรือปัญหาที่ผู้สอนกำหนดจากแหล่งเรียนรู้ที่ผู้สอนได้จัดเตรียมไว้และทำความเข้าใจในคำถามหรือปัญหาดังกล่าว 3) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป ขั้นนี้ให้ลูกเลือกนำข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้ามาวิเคราะห์ แปลผล สรุปผล และเขียนสะท้อนคิดผ่านเครื่องมือเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ 4) ขั้นแสดงความคิดเห็น ขั้นนี้เป็นการนำความรู้ที่ได้เชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือแนวคิดที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติมพูดคุยแลกเปลี่ยนในห้องสนทนาของหมู่เพื่อหาแนวทางการดำเนินงาน 5) ขั้นถ่ายทอดความรู้ ขั้นนี้ลูกเลือกได้นำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ผู้สอนเป็นผู้กระตุ้นให้ลูกเลือกนำความรู้ที่ได้รับไปขยายผลและถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่น เช่น การทำวิดีโอ ละครสั้น เสียงตามสาย การรณรงค์ภายในโรงเรียน ประชาสัมพันธ์ผ่านเว็บไซต์ หรือโปสเตอร์ เป็นต้น 6) ขั้นนำเสนอผลงาน เมื่อลูกเลือกได้ทำกิจกรรมถ่ายทอดความรู้แล้วแต่ละหมู่จะรายงานผลและนำเสนอผลงานจากการขยายผลและถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่น และ

7) ขั้นติดตามและประเมินผล เป็นการประเมินการเรียนรู้ของลูกเลือว่าหลังจากที่ลูกเลือกได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ ลูกเลือกมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเป็นอย่างไร

องค์ประกอบที่ 5 สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เป็นการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบผสมผสานทั้งในห้องเรียนปกติแบบเผชิญหน้า (Face to Face) และแบบออนไลน์โดยจัดห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ลูกเลือกสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน

องค์ประกอบที่ 6 การประเมินผล การประเมินผลตามสภาพความจริง ด้วยการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และประเมินภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล มีขั้นตอนการประเมิน ดังนี้

1) การประเมินผลก่อนการเรียนรู้ 2) การประเมินผลระหว่างการเรียนรู้ และ 3) การประเมินผลหลังการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ประเมิน ได้แก่ 1) แบบทดสอบเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล 2) แบบวัดภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล 3) แบบสอบถามความเห็นและพฤติกรรมของลูกเลือกหลังจากที่ได้เผยแพร่ความรู้ 4) แบบสังเกตพฤติกรรมของลูกเลือก

ตอนที่ 2 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเลือกปรากฏดังตาราง 1



ตาราง 1 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านที่ 1 ภาพรวมของรูปแบบ	4.45	0.47	ระดับมากที่สุด
ด้านที่ 2 องค์ประกอบของรูปแบบ	4.60	0.33	ระดับมากที่สุด
ด้านที่ 3 ขั้นตอนการเรียนรู้ของรูปแบบ	4.66	0.36	ระดับมากที่สุด
ด้านที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ในรูปแบบ	4.45	0.39	ระดับมากที่สุด
ด้านที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้ของรูปแบบ	4.60	0.51	ระดับมากที่สุด

จากตาราง 1 พบว่า รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.55$, S.D.=0.41)

อภิปรายผล

รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือมีประเด็นที่สามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ลูกเสือ ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) เครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกันออนไลน์ 2) เนื้อหา 3) แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม 4) กิจกรรมการเรียนรู้ 5) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และ 6) การวัดและการประเมินผล โดยได้มีการพัฒนารูปแบบฯ อย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การสังเคราะห์ หลักการของรูปแบบ องค์ประกอบต่างๆ โดยมีแนวคิดการเรียนรู้แบบสืบสอบ การเรียนรู้แบบผสมผสานมาเป็นกรอบแนวคิดพื้นฐานในการสังเคราะห์ ซึ่งสอดคล้องกับ Harvey (2003) ได้ทำการศึกษามุมมองของการเรียนรู้แบบผสมผสาน พบว่าปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กันและพึงพา

อาศัยกัน ทำให้สามารถออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบผสมผสานได้อย่างมีความหมาย ได้แก่ 1) สถาบัน 2) จิตวิทยาการสอน 3) เทคโนโลยี 4) การออกแบบส่วนต่อประสาน 5) การประเมินผล 6) การบริหารจัดการ 7) การสนับสนุนทรัพยากร และ 8) จริยธรรม ทั้งนี้ เพื่อให้ได้รูปแบบการเรียนรู้แบบสืบสอบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์เนื้อหาต่างๆ อย่างเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน ตั้งแต่การสังเคราะห์องค์ประกอบของภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล องค์ประกอบของรูปแบบขั้นตอนการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ทำการสัมภาษณ์ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและด้านลูกเสือ จำนวน 7 คน ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นในเรื่องการสร้างภาวะผู้นำของลูกเสือว่าจะต้องเน้นในเรื่องของการปฏิบัติ เน้นการทำกิจกรรม เพื่อให้ลูกเสือได้ฝึกและแสดงความเป็นผู้นำ การเรียนการสอนในห้องเรียนควรมีกิจกรรมในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลที่ให้ลูกเสือได้ฝึกปฏิบัติจริง นำกฎและคำปฏิญาณของลูกเสือไปประยุกต์กับเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลและนำเครื่องมือทางเทคโนโลยีประยุกต์เข้ากับกิจกรรมลูกเสือ เช่น การใช้ QR code, Augmented Reality (AR), การใช้แผนที่



เข็มทิศ ด้วย Google map เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับอุลิสซา (2556) กล่าวว่าการเรียนรู้เชิงรุกด้วยการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) การเรียนรู้เท่าทันสื่อเป็นการเรียนเรื่องกระบวนการคิดจึงไม่สามารถใช้การสอนหรือการบรรยายได้ จำเป็นต้องใช้การลงมือปฏิบัติจริงเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขึ้นภายในตน จากนั้นผู้วิจัยทำการออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ และนำรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อประเมินความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบฯ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีความเหมาะสมต่อการส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลให้กับลูกเสือ และสามารถนำไปใช้ได้จริง

2. ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือที่ผู้วิจัยได้ออกแบบขึ้น คุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประเมินความเหมาะสมของรูปแบบอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมสูงสุด คือ ด้านที่ 3 ขั้นตอนการเรียนรู้ รองลงมา คือ ด้านที่ 2 องค์กรประกอบ และด้านที่ 5 การประเมินผลการเรียน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมต่ำสุด คือ ด้านที่ 1 ภาพรวม และด้านที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ นอกจากนี้ ผู้เชี่ยวชาญยังให้ความเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อการพัฒนาแบบฯ ให้ดียิ่งขึ้นและการนำแบบฯ ไปใช้ในสถานการณ์จริง โดยสรุปได้ดังนี้ ในด้านที่ 1 ภาพรวม ผู้วิจัยสามารถออกแบบรูปแบบออกมาได้ดี ถ้าสามารถทำได้จริงจะเป็นประโยชน์ต่อกิจการลูกเสือไทย และกระทรวงศึกษาธิการ มีข้อควรระวังสำหรับการวิจัยคือ เวลาเปลี่ยน สังคมเปลี่ยน ลูกเสือเปลี่ยน รูปแบบฯ จะต้องออกแบบให้มีความยืดหยุ่นมาก ๆ และสิ่งสำคัญคือระยะเวลาที่ใช้ในการสร้างภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล

ให้กับลูกเสือ ด้านที่ 2 องค์กรประกอบ เพิ่มบริบทเนื้อหาในด้านมารยาททางออนไลน์ในสังคมของต่างประเทศเข้าไปด้วย ด้านที่ 3 ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ ปรับชื่อขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้มีความสอดคล้องและกระชับมากขึ้น ด้านที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ การใช้ Google classroom มาช่วยในการจัดการเรียนการสอนทำให้สามารถตรวจสอบเวลาเข้าเรียนของลูกเสือได้ ด้านที่ 5 การประเมินผลการเรียน ควรมีการวัดผลจากบุคคลที่ลูกเสือได้ไปถ่ายทอดความรู้ เพื่อเก็บข้อมูลว่าลูกเสือมีภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลเป็นอย่างไร

จากที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ได้รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และสามารถนำไปใช้ได้จริง รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล เป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลให้กับลูกเสือ โดยมีองค์ประกอบภาวะของผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล 5 ด้าน ได้แก่ 1) มีความรับผิดชอบ 2) ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี 3) มีจริยธรรม 4) คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล และ 5) รับผิดชอบต่อสังคม เห็นคุณค่าของผู้อื่น Shea, 1997 ; Schinkten, 2018 ; ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ, 2561 ; มหาวิทยาลัยมหิดล, 2559 ; กรวรรณ โพธิ์ทอง, 2559 ; วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2558 ; กิตติรานีย์ ขวงพร, 2558 ; ประเวศ ะสี, 2557 ; กมลวรรณ เกษะนันท์, 2555 ; และบุญธรรม กิจปริตตาริสุทธิ, 2553 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบสอบ ซึ่งเป็นการดำเนินการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดคำถาม เกิดความคิด และลงมือแสวงหาความรู้ เพื่อนำมาประมวลหาคำตอบหรือข้อสรุปด้วยตนเอง มีผู้สอนช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน (ทิตินา แคมมณี, 2554) โดยผสมกับการเรียนรู้



แบบผสมผสานซึ่งเป็นการเรียนที่มีความหลากหลายในการเลือกใช้เทคโนโลยีการสอนเข้ามาผสมผสานระหว่างกัน ทั้งในกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนและกิจกรรมการเรียนออนไลน์ โดยผ่านระบบบริหารจัดการการเรียนรู้ และหรือเทคโนโลยีเครือข่ายสังคมเข้ามาช่วยดำเนินการให้การเรียนการสอนแบบผสมผสานสามารถขยายการมีส่วนร่วมในการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นด้วย (ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ, 2557)

จากผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือได้รับการพัฒนาขึ้นภายใต้การสังเคราะห์แนวคิดทฤษฎี และหลักการที่สอดคล้องเหมาะสม มีประสิทธิภาพในการนำมาใช้ในการส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทของลูกเสือได้ จากผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบฯโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่ารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้ง 5 ด้าน และมีขั้นตอนที่สามารถช่วยเสริมสร้างภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลให้กับลูกเสือ โดยเฉพาะขั้นตอนการถ่ายทอดความรู้ ลูกเสือได้จะแสดงความเป็นผู้นำ นำสิ่งที่ได้จากการเรียนเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลไปขยายผลและถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่น ในหลายๆ วิธี เช่น การทำวิดีโอ ทำเพจ Facebook แสดงละครสั้น เสียงตามสาย ทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ การรณรงค์ภายในโรงเรียน การประชาสัมพันธ์ผ่านเว็บไซต์ เป็นต้น สอดคล้องกับ Shinde (2010 quote in Al-Jammal, 2015) การสอนความเป็นผู้นำของผู้เรียนคือการจัดกิจกรรมหรือกิจกรรมนอกหลักสูตรเป็นประจำให้ผู้ปกครองและครูจัดกิจกรรมหลายอย่างเพื่อปลูกฝังคุณลักษณะและทักษะความเป็นผู้นำซึ่งจะไม่เพียงแต่สอนเกี่ยวกับความสำคัญของการเป็นผู้นำเท่านั้น แต่ยังคงสอน

ทักษะการเป็นผู้นำใหม่ ๆ และส่งเสริมสิ่งที่มีอยู่เดิม ประกอบกับงานวิจัยของอุทุมพร ชื่นวิญญา (2554) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ผสมผสานรูปแบบ INFOHIO DIALOGUE และกระบวนการการเรียนรู้แบบสืบสอบเพื่อเสริมสร้างการรู้สารสนเทศของผู้เรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าขั้นตอนการเรียนรู้อธิบายช่วยเสริมสร้างการรู้สารสนเทศของนักเรียน และงานวิจัยของญาณี นาถมพลอย (2555) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้บนสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการสืบสอบแบบชื่นชมจากกรณีตัวอย่างที่มีต่อทักษะการคิดขั้นสูงด้านการดำเนินชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผู้เรียนที่เรียนจากกิจกรรมการเรียนรู้บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยการสืบสอบอย่างชื่นชมจากกรณีตัวอย่างมีทักษะการคิดขั้นสูงด้านการดำเนินชีวิต ดังนั้น จึงสรุปได้ว่ารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยและแนวคิดของนักการศึกษาหลายท่าน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมในการส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือและสามารถนำไปเป็นต้นแบบในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ได้

ข้อเสนอแนะ

1. รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือสามารถนำไปใช้ในการสอนรายวิชาลูกเสือในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัล ระดับลูกเสือสามัญ (ประถมศึกษาปีที่ 4-6) และลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ (มัธยมศึกษาปีที่ 1-3) โดยให้ความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลและจัดกิจกรรมฝึกปฏิบัติให้ลูกเสือได้ถ่ายทอดความรู้แก่ผู้อื่นเพื่อฝึกความเป็นผู้นำ



2. รูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ ทำให้ลูกเสือได้ตระหนักในเรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลมากขึ้นและใช้ความเป็นผู้นำตามกระบวนการของลูกเสือถ่ายทอดความรู้เรื่องมารยาทในสังคมดิจิทัลไปยังผู้อื่น

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ โพธิ์ทอง. (2559). ผลของภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีของผู้บริหารโรงเรียนและบรรยากาศโรงเรียนโดยมีการรู้ เทคโนโลยีและการบูรณาการเทคโนโลยีในการสอนของครูเป็นสื่อกลางต่อประสิทธิผลครูใน โรงเรียนดีศรีตำบล ระดับมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย ฉบับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 10(3). 255-269.
- กมลวรรณ เกษะนันท์. (2555). กลยุทธ์การพัฒนาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารระดับกลางของโรงเรียน ในเครือคณะภคินีเซนต์ปอล เดอ ชาร์ต ในประเทศไทย. *ดุสิตบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, กรุงเทพฯ.
- กิตติราณี ขวงพร. (2554). การพัฒนาแบบวัดทักษะภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต. *มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, กรุงเทพฯ.
- ญาติ นาแกมพลอย. (2555). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้บนสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการสืบสอบแบบซึ่งชมจากกรณีตัวอย่างที่มีต่อการคิดขั้นสูงสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3: การวิเคราะห์เครือข่าย สังคมออนไลน์. *มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, กรุงเทพฯ.
- ทศนา แชมมณี. (2554). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 14. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญธรรม กิจปรีดาวิสุทธิ. (2553). *เทคนิคการสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประเวศ ะสี. (2557). *ระบบการสร้างผู้นำสำหรับประเทศไทยยุคใหม่*. นครปฐม: ศูนย์จิตตปัญญา มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ปราวีณา สุวรรณรัฐโชติ. (2557). การออกแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยเทคโนโลยีเครือข่ายสังคมเพื่อขยายการมีส่วนร่วมในการเรียนของผู้เรียน. ใน *ประกอบ กรณีกิจ, จินตวีร์ คล้ายสังข์, บรรณาธิการ, รวมบทความเรื่องเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา: นวัตกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน (หน้า. 47-62)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปราวีณา สุวรรณรัฐโชติ. (2561). *วัดชี้้นคัมภีร์คนยุคดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมการพัฒนา นวัตกรรม ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มหาวิทยาลัยมหิดล. (2559). *หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum)*, สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2562, จาก <http://e-learning.guest.in.th/course>



- วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์. (2558). *มารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต (Netiquette)*. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2559, จาก <http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwit-taya/digital/Netiquette.pdf>
- อุทุมพร ชื่นวิญญา. (2554). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ผสมผสานรูปแบบ INFOHIO DIALOGUE และกระบวนการการเรียนรู้แบบสืบสอบ เพื่อเสริมสร้างการรู้สารสนเทศ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1*. คุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- อุติษา ครุฑะเสน. (2556). *แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน*. คุษฎีบัณฑิต, มหาลัยสวนดุสิต, กรุงเทพฯ.
- อุษา บิ๊กกินส์. (2555). การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ. *สุทธิปริทัศน์*, 26(80): 147-161.
- Al-Jammal, K. (2015). Student Leadership: Basic Skills and Appropriate Activities International. *Journal of Innovative Research & Development*, 4(13): 20-39.
- Jeff, M.C., & Julie, S.B. (2013). Teachers' Transformation to Inquiry-Based Instructional Practice. *Creative Education*, 4(2): 132-142.
- Harvey, S. (2003). Building Effective Blended Learning Programs. *Educational Technology*, 43(6): 51-54.
- Schinkten, O. (2018). *What is digital etiquette?*. Retrieved December 19, 2019, from <https://www.lynda.com/Classroom-Management-tutorials/What-digital-etiquette/440956/476077-4.html>
- Shea, V. (1997). *The Core Rules of Netiquette*. Retrieved March 19, 2019, from <http://www.albion.com/netiquette/introduction.html>
- Stacey, E., & Gerbic, P. (2007). Teaching for blended learning—Research perspectives from on-campus and distance students. *Education and Information Technologies*, 12(3): 165-174.