

แบบฟอร์มข้อเสนอฉบับสมบูรณ์ (Full Proposal) สำหรับโครงการ  
ประกอบการเสนอของบประมาณบูรณาการวิจัยและนวัตกรรม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564

ชื่อโครงการวิจัย/โครงการย่อย (ภาษาไทย) การพัฒนาตัวบ่งชี้และเกณฑ์ในการประเมินความสุขในการเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

(ภาษาอังกฤษ) The Development of Indicators and Happiness Assessment towards Digital Classroom Management of Secondary Students, Demonstration School of Suan Sunandha Rajabhat University

ชื่อชุดโครงการวิจัย (ภาษาไทย) นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ดิจิทัลโดยการใช้ความสุขในการเรียนเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

(ภาษาอังกฤษ) Innovative Digital Learning Management with the basis of Happiness Learning in Suan Sunandha Rajabhat Demonstration School

ส่วน ก : ลักษณะโครงการวิจัย/ชุดโครงการวิจัย

ใหม่

ต่อเนื่อง

ระยะเวลา ..... ปี .....เดือน ปีนี้เป็นปีที่ 0 (ระยะเวลาดำเนินการวิจัยไม่เกิน 5 ปี)

ประเภทโครงการ

โครงการวิจัย

โครงการย่อย

ประเภทงานวิจัย

พื้นฐาน (basic Research)

พัฒนาและประยุกต์ (Development)

วิจัยเชิงปฏิบัติการ (Operational Research)

วิจัยทางด้านคลินิก (Clinical Trial)

วิจัยต่อยอด (Translational research)

การขยายผลงานวิจัย (Implementation)

ประเภทการใช้งบประมาณ

หน่วยงานดำเนินการวิจัยเอง

จัดจ้างหน่วยงานอื่นวิจัย

**ส่วน ข : องค์ประกอบในการจัดทำ**

**1. ผู้รับผิดชอบ**

คำนำหน้า	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งในโครงการ	หน่วยงาน	สัดส่วนการมีส่วนร่วม
นาย	จามร สิริภรณ์	หัวหน้าโครงการ	รร.สาธิต	50
นางสาว	สาวตรี ผิวงาม	ผู้ร่วมวิจัย	รร.สาธิต	25
นางสาว	ชลลดา ชูวณิชานนท์	ผู้ร่วมวิจัย	คณะมนุษยฯ	25

**2. สาขาที่สอดคล้องกับงานวิจัย**

2.1 สาขาการวิจัยหลัก OECD 5. สังคมศาสตร์  
 สาขาการวิจัยย่อย OECD 5.3 สังคมศาสตร์ : ศึกษาศาสตร์  
 ด้านการวิจัย สังคม/มนุษยศาสตร์

2.2 สาขา ISCED 01 Education  
 011 Education  
 0111 Education science

**3. คำสำคัญ (keyword)**

คำสำคัญ (TH) ตัวบ่งชี้, เหนือในการประเมินความสุขในการเรียน, การจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล  
 คำสำคัญ (EN) Indicators ,Happiness Assessment ,Digital Learning Management

**4. เป้าหมายการวิจัย**

สร้างตัวบ่งชี้และเกณฑ์ในการประเมิน ความสุขในการเรียนที่มีการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล

**5. ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย**

ด้วยสถานการณ์ที่มีการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ที่ประเทศจีนเมื่อเดือนธันวาคม 2562 ทำให้ประเทศต่าง ๆ ประกาศปิดสถานศึกษา ขณะที่ประเทศไทย ก็ได้รับผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจทุกประเภท ทั้งธุรกิจสินค้าอุปโภคบริโภค สินค้าเกินความจำเป็น รวมถึง อุตสาหกรรมบริการ ตลอดจนการดำเนินชีวิตประจำวันของคนในสังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ นอกจากนี้ ยังส่งผลกระทบต่อระบบการจัดการเรียนการสอนของไทยในทุกระดับชั้น ท าให้สถานศึกษาต้องถูกปิดไปด้วยเพื่อลด ช่องทางการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส ขณะที่รัฐบาลได้ออกประกาศและมีมาตรการเฝ้าระวังเพื่อป้องกันการ แพร่กระจายของเชื้อไวรัส อาทิ ประกาศสถานการณ์ฉุกเฉินในพื้นที่ที่วราชอาณาจักร โดยอาศัยอำนาจตาม พระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน พ.ศ. 2548 กำหนดให้มีการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) ห้ามการใช้อาคารสถานที่ของโรงเรียนและสถาบันการศึกษาทุกประเภท เพื่อจัดการเรียน การสอน การสอบ ฝึกอบรม หรือการทำกิจกรรมใด ๆ ที่มีผู้เข้าร่วมเป็นจำนวนมาก เว้นแต่เป็นการดำเนินการ สื่อสารแบบทางไกลหรือด้วยวิธีอิเล็กทรอนิกส์และคณะรัฐมนตรีมีมติเห็นชอบให้เลื่อนวันเปิดเทอมภาคเรียนที่ 1 ไปเป็นวันที่ 1 กรกฎาคม 2563 ทำให้ประเทศไทยได้มีโอกาสทบทวนบทเรียนจากต่างประเทศเพื่อเตรียมตัว ให้พร้อมในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ที่เปลี่ยนแปลงไป และมีความสอดคล้องกับมาตรการป้องกันการระบาดของโรค กล่าวคือ สถานศึกษาและครูผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งที่ต้องส่งเสริมให้นักเรียน/ นักศึกษาในทุกกระดับ ได้มีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยการนำรูปแบบการเรียนการสอนที่มีการจัดทำสื่อและนำเครื่องมือต่าง ๆ ที่ทันสมัยมาใช้และสามารถถ่ายทอดให้ผู้เรียนได้เข้าใจและมีความรู้เข้าถึงได้ง่ายขึ้น ใน

รูปแบบการเรียนรู้แบบออนไลน์ ถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้จากวิธีการเรียนแบบเดิมที่นั่งเรียนในชั้นเรียน แต่เป็นการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล ซึ่งจะครอบคลุมวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบ ด้วยการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัลเป็นสิ่งใหม่ในสถานการณ์ที่ทำให้ต้องเกิดการปรับตัวในทุกระดับชั้นของการศึกษา โดยเริ่มจากระดับนโยบาย การบริหาร การดำเนินการ จนถึงขั้นปฏิบัติการ การปรับตัวข้างต้นส่งผลกระทบต่อทั้งผู้บริหาร ผู้สอน และผู้เรียน ทำให้มีการศึกษาวิจัยในวงการการศึกษาถึงสถานการณ์ดังกล่าว มีการศึกษาวิจัยความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ภายใต้สถานการณ์ระบาดไวรัส Covid-19(วิทัศน์,2563) ผลการศึกษาพบว่า ผู้สอนบางส่วนไม่พร้อมในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ พร้อมเรียกร้องความช่วยเหลือจากโรงเรียนและรัฐบาล สถาบันวิจัยและบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ (เอยูโพล) เปิดเผยผลวิจัยเชิงสำรวจเรื่องการเรียนรู้ออนไลน์ในสถานการณ์ Covid-19 (มิถุนายน 2563) พบว่ากว่าร้อยละ 75.1 รู้สึกเครียดจากการเรียนออนไลน์ โดยสาเหตุที่ทำให้เครียด 3 อันดับแรก ได้แก่ ร้อยละ 52.8 การเรียนออนไลน์ทำให้ความตั้งใจและสมาธิต่อการเรียนลดน้อยลง รองลงมาร้อยละ 45.7 ความไม่เข้าใจในเนื้อหาวิชาที่เรียน และร้อยละ 31.4 วิชาบางวิชามีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับการเรียนการสอนออนไลน์ นอกจากนี้ยังพบว่า ปัญหาอุปสรรคที่พบจากการเรียนออนไลน์ พบว่ามีความสอดคล้องกับสาเหตุที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างเกิดความเครียด ผลวิจัยข้างต้นทำให้คณะผู้วิจัยเห็นว่า ควรมีการสร้างพัฒนาตัวบ่งชี้และเกณฑ์การประเมินความสุขในการเรียนที่มีการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล ที่จะส่งผลกระทบต่อระบบการเรียนรู้และเทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมความสุขในการเรียนให้นักเรียนได้ ด้วยมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เป็นมหาวิทยาลัยผลิตบัณฑิตครูศาสตร์อีกทั้งมีภารกิจหลักในการวิจัยเพื่อสร้างนวัตกรรมและองค์ความรู้ คณะผู้วิจัยจึงมีความมุ่งมั่นที่จะศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้และเกณฑ์การประเมินความสุขในการเรียนที่มีการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อเป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างความสุขในการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพของผู้สอน ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและเป็นปัจจัยในการพัฒนาทักษะเพื่ออนาคตของบุคคลได้อย่างยั่งยืน

## 6. วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้และเกณฑ์การประเมินความสุขในการเรียนที่มีการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล
2. เพื่อศึกษาความสุขในการเรียนที่มีการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล

## 7. ขอบเขตของการวิจัย

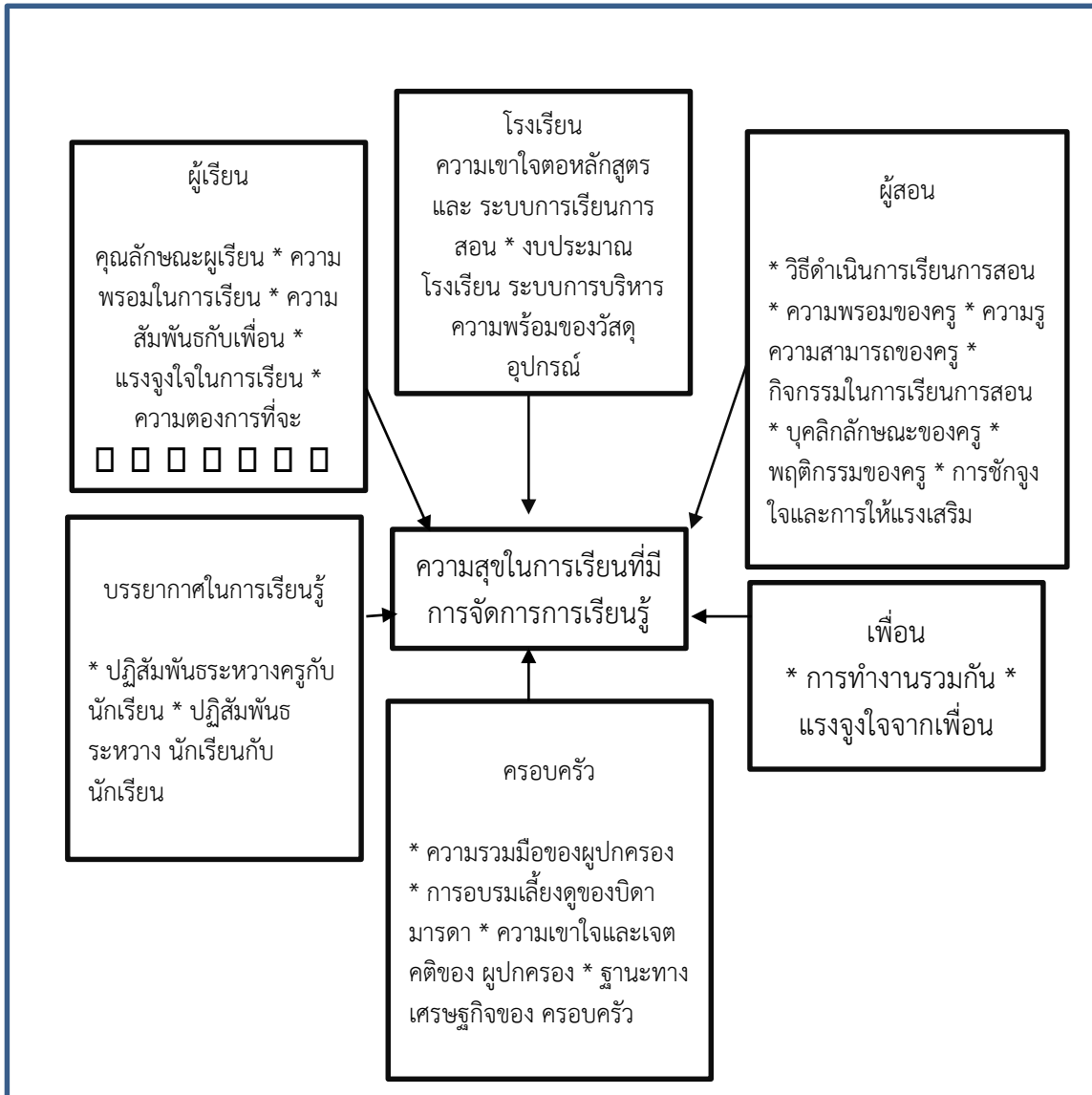
ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยพัฒนาและประยุกต์(Research&Development) เพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้และเกณฑ์การประเมินความสุขในการเรียนที่มีการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีการศึกษา2563

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิทางจิตวิทยา และนักเรียนชั้นมัธยมของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีการศึกษา2563

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1.ผู้ทรงคุณวุฒิทางจิตวิทยา โดยใช้การสุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling) โดยบุคคลที่ผู้วิจัยกำหนดให้เป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ อาจารย์ที่มีการจบการศึกษาในระดับปริญญาโททางด้านจิตวิทยา และอาจารย์แนะแนว 2.นักเรียนชั้นมัธยมของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีการศึกษา2563 โดยใช้การสุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อคัดกลุ่มตัวอย่างที่เคยเรียนด้วยการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล และสามารถเข้าร่วมการวิจัยและพัฒนาได้

### 8. ทฤษฎี สมมุติฐาน และกรอบแนวคิดของโครงการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับความสุขในการเรียนที่มีการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัลของนักเรียน ผู้วิจัยนำมาสร้างเป็นกรอบแนวคิด เพื่อใช้เป็นกรอบในการพัฒนาตัวบ่งชี้ความสุขในการเรียนที่มีการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัลของนักเรียน



### 9. การทบทวนวรรณกรรม/สารสนเทศ (information) ที่เกี่ยวข้อง

2.1 ความหมายของตัวบ่งชี้ จากการศึกษา ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีผู้ให้ความหมายคำว่า ตัวบ่งชี้หรือ ดัชนี บ่งชี้หรือดัชนีไว้มากมาย เช่น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ(2535 : 17 - 18) ได้ให้ความหมายของคำ วา “ดัชนี”ไว้หลายลักษณะ ดังนี้

- 1)ขอความที่บ่งบอกหรือเครื่องมือที่ใช้ในการบ่งบอกถึงการ มีความสุข หรือสภาวะของระบบ
- 2) สิ่งชี้บ่งบอกให้เห็นสิ่งใดสิ่งหนึ่งใดค่อนข้างแม่นยำ ไม่ มากเกินไป
- 3) ตัวเลขที่สร้างขึ้นมาเพื่อใช้วัดหรือเปรียบเทียบความแตกต่างที่ต้องการวัด ในช่วง เวลาใดเวลาหนึ่ง

4) ตัวเลขที่สร้างขึ้นมาใช้วัดหรือเปรียบเทียบความแตกต่างที่มีอยู่และการ เปรียบเทียบนี้ อาจจะเป็นการ เปรียบเทียบระหว่างเวลาหนึ่ง หรือระหว่างสถานที่หนึ่งกับอีก 8 สถานที่หนึ่ง หรือเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เพื่อชี้ความเปลี่ยนแปลง สภาพปัญหา ที่เกิดขึ้น และความเบี่ยงเบนไปจากเป้าหมายที่ตั้งไว้

ศิริชัย กาญจนาวาสี (2537 : 68) ให้ความหมายของคำว่า ตัวบ่งชี้ หมายถึง ตัวประกอบ ตัวแปร หรือค่าที่สังเกตได้ ซึ่งใช้บ่งบอกสถานภาพ หรือสะท้อนลักษณะการดำเนินงาน หรือ ผลการดำเนินงาน ตัวอย่างเช่น ตัวบ่งชี้ผลสำเร็จของการเรียนการสอนระดับมัธยมศึกษา ตอนปลาย อาจเป็น GPA ของนักเรียน อัตราการสอบ เข้าเรียนในมหาวิทยาลัยได้ อัตราการ ใต้งานทำ เป็นต้น ตัวบ่งชี้สภาวะเศรษฐกิจของสังคม เช่น ดัชนีราคาสินค้า อัตราดอกเบี้ย อัตราเงินเฟ้อ อัตราการว่างงาน อัตราการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ เป็นต้น ตัวบ่งชี้เป็นสิ่งที่มีความผูกพันกับเกณฑ์และมาตรฐาน ซึ่งใช้เป็นตัวตัดสินความสำเร็จ หรือคุณค่าของการ ดำเนินงาน หรือผลการดำเนินงานที่ได้รับ

อุทุมพร จามรมาน (2541 : 98) ให้ความหมายของคำว่า ดัชนีบ่งชี้ (Index, Indicator) หมายถึง ค่าที่แสดงปรากฏการณ์หรือการดำเนินงาน หรือผลงานของสิ่งที่ต้องการชี้ เช่น ความสำเร็จของการบริหารจัดการมหาวิทยาลัย ประสิทธิภาพของการสอน เป็นต้น หรือดัชนี (Index, Indicator) ตัวชี้ ตัวบ่งชี้ (Indicator) เป็นสิ่งที่บอกถึงข้อมูลที่นำมาใช้เพื่อชี้ให้เห็น อะไรบางอย่าง เช่น ดัชนีชี้ประสิทธิภาพทางการบริหารจัดการ คุณภาพของผลผลิต ประสิทธิภาพของโครงการ ความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ขององค์กรกับแผนชาติ ความชัดเจนของแนวคิด ความคุ้มค่าของการลงทุน เป็นต้น

อาทิตยา ดวงมณี (2540 : 13) ให้ความหมายของตัวบ่งชี้ว่า คือสารสนเทศที่บ่งบอก สภาวะหรือสภาพการณ์ในลักษณะใดลักษณะหนึ่งของสิ่งที่เราสนใจ ซึ่งสารสนเทศดังกล่าว อาจอยู่ในรูปของข้อความ ตัวประกอบ ตัวแปร หรือค่าที่สังเกตได้เป็นตัวเลข โดยลักษณะ ดังกล่าวเป็นการนำข้อมูลตัวแปร หรือข้อเท็จจริงมาสัมพันธ์กันเพื่อให้เกิดค่าหรือคุณค่า ที่สามารถชี้ให้เห็นลักษณะของสภาพการดำเนินงานหรือผลการดำเนินงานนั้น ๆ ในช่วงเวลาใด เวลาหนึ่ง เมื่อเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้

นงลักษณ์ วิรัชชัย และสุวิมล ว่องวานิช (2541 : 51) ให้ความหมายของคำว่า ตัวบ่งชี้ (Indicator) หมายถึง กลุ่มคาสถิติที่นำมารวมกัน เพื่อบ่งชี้สภาพเศรษฐกิจหรือสภาพที่ต้องการ ศึกษา

ศักดิ์ชาย เพชรชวย (2541 : 18) ให้ความหมายของคำว่า ตัวบ่งชี้ (Indicators) หมายถึง สารสนเทศที่บ่งบอกสภาพการณ์ หรือสภาวะอย่างใดอย่างหนึ่งในเชิงปริมาณ หรือเชิงคุณภาพ ซึ่งสารสนเทศดังกล่าวอยู่ในรูปของค่าที่สังเกตได้เป็นตัวเลข ข้อความ องค์ประกอบ ตัวแปร หรือปัญหาที่เกิดขึ้นในช่วงใดช่วงหนึ่ง โดยการนำตัวแปร หรือข้อเท็จจริงที่สัมพันธ์กัน เพื่อให้เกิดคุณค่า ซึ่งสามารถที่จะชี้ให้เห็นถึงสภาพการดำเนินงานที่ต้องการศึกษาเมื่อเทียบกับเกณฑ์ และมาตรฐานที่ตั้งไว้

คำว่า Indicator ตามความหมายของ Oxford Dictionary หมายถึง ตัวชี้หรือ ตัวบ่งชี้ทางของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และใน Webster's Dictionary หมายถึง ตัวชี้ใดตัวชี้หนึ่ง หรือตัวบ่งชี้ทางใดถูกต้องแม่นยำใดมากหรือน้อย

(Johnstone. 1981 : 2) จอห์นสโตน (Johnstone. 1981 : 15 - 17) ได้แบ่งประเภทของตัวบ่งชี้โดยคำนึงถึง ตัวแปรที่นำมาใช้ในการสร้างเป็นตัวบ่งชี้ออกเป็น 3 ประเภท คือ 1) ตัวบ่งชี้ที่เป็นตัวแทน (Representative Indicators) ใช้มากในงานวิจัย งานบริหารและงานวางแผน 2) ตัวบ่งชี้เดี่ยว (Disaggregative Indicators) เป็นการเลือกเพียงตัวแปรใดตัวแปรหนึ่งมาอธิบายเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และ 3) ตัวบ่งชี้รวมหรือตัวบ่งชี้ผสม (Composite Indicators) เป็นตัวบ่งชี้ที่มีการรวมตัวแปร เดี่ยวหลายตัวด้วยวิธีทางคณิตศาสตร์ แล้วถ่วงน้ำหนักของตัวแปรแต่ละตัวคำนวณค่าตัวบ่งชี้ รวมออกมา เพื่อให้ได้ภาพรวมของระบบการศึกษา นอกจากนั้น จอห์นสโตน (Johnstone) ได้สรุปความหมายของตัวบ่งชี้ไว้ 5 ประการ คือ

- 1) ตัวบ่งชี้ต้องให้สารสนเทศเกี่ยวกับสภาพที่ศึกษาอย่างกว้าง ไม่จำเป็นต้องแม่นยำถูกต้อง
- 2) ตัวบ่งชี้มีลักษณะเป็นตัวแปรรวมสร้างขึ้นจากการรวมตัวแปรที่ให้สารสนเทศแต่ละด้าน ประกอบกันเป็นภาพกว้าง ๆ ของสิ่งที่จะศึกษา

- 3) คาของตัวบ่งชี้บอกถึงปริมาณและเมื่อแปล ความหมายต้องนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์/ มาตรฐานที่กำหนดขึ้นในตอนพัฒนาตัวบ่งชี้
- 4) ตัวบ่งชี้ต้องให้สารสนเทศ ณ จุดเวลา / ช่วงเวลาเฉพาะเมื่อนำตัวบ่งชี้จากช่วงเวลาต่างกันมา เทียบกัน จะต้องแสดงภาพการเปลี่ยนแปลงของสิ่งที่ต้องการศึกษาได้ และ
- 5) ตัวบ่งชี้เป็น หน่วยพื้นฐานสำหรับการพัฒนาทฤษฎี

จากการศึกษาความหมายของตัวบ่งชี้ดังกล่าวข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ตัวบ่งชี้หมายถึง สารสนเทศที่บ่งบอกสถานภาพหรือสะท้อนลักษณะของทรัพยากรการดำเนินงานหรือ ผลการ ดำเนินงานในเชิงปริมาณหรือคุณภาพโดยการนำข้อมูลหรือตัวแปรมาสัมพันธ์กันให้เกิดคุณค่า ชี้ให้เห็นสภาพการณ์ที่ต้องการศึกษาหรืออธิบาย ซึ่งอาจอยู่ในรูปข้อความ ตัวประกอบ ตัวแปร หรือค่าที่สังเกตได้

## 2.2 ตัวบ่งชี้ ความสุขในการเรียน

2.2.1 ความสุขของนักเรียน คนเรายอมต้องการมีชีวิตที่มีคุณภาพ ดังที่ สิปพนนท เกตุทัต (อาจใน จารุพร นิติพจน,2539) ได้กล่าวไว้ว่า “ชีวิตที่มีคุณภาพ คือชีวิตที่มีความสุข” ซึ่งชีวิตที่มีคุณภาพของเด็กก็ 10 จะรวมไปถึงชีวิตในด้านการศึกษาที่มีความสุขด้วยนั่นเองการมี ความสุขของเด็กนักเรียนในที่นี้ มี ผู้ใดให้นิยามไว้ว่า คนที่มีความสุข คือ คนที่มีความสุขกายและสุขใจ มีความรักต่อทุกสรรพสิ่ง มี การแบ่งปัน ไม่เบียดเบียน มีอิสรภาพปลอดพ้นจากการตกเป็นทาสอบายมุข สามารถดำรงชีวิต ได้อย่างพอเพียง และความสุขที่เกิดจากการเรียนรู้เป็นความสุขที่ตอบสนอง การใฝ่รู้ ตอบสนอง การกระทำและสร้างสรรค์ เขาใจความสัมพันธ์ระหว่างความจริง ความงาม ความประพุดติชอบ (กรมวิชาการ, 2541; วิชัย วงษ์ใหญ่, 2540; สุนน อมรวิวัฒน์, 2542; คณะอนุกรรมการการ ปฏิรูปการเรียนรู้, 2543)

2.2.2 ลักษณะ ความสุขในการเรียนพระธรรมปฎก (. . ปยุต.โต) (กรมวิชาการ,2541) ได้แยกการเรียนรู้ว่ามี ความสุข มี 2แบบ คือ 1) ความสุขที่อาศัยปัจจัยภายนอก คือ มีกัลยาณมิตร เช่น ครูอาจารย์ เป็นต้น ที่ สร้างบรรยากาศแห่งความรักความเมตตาและช่วยให้สนุก แต่อันนี้เป็นความสุขที่เกิดจาก สภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศเอื้อ ซึ่ง แม้จะสำคัญมากแต่ต้องระวัง ถ้าไม่ดี ความสุขแบบนี้ จะทำให้เด็กอ่อนแอ ยิ่งถ้ากลายเป็นการเอาใจหรือตามใจ ก็จะทำให้เด็กอ่อนแอไป และเกิด ลักษณะที่พึ่งพา 2) ความสุขจากปัจจัยภายใน คือ การเรียนรู้ในเมื่อบุคลิกภาพเกิดการ ใฝ่รู้ และใฝ่ สร้างสรรค์แล้วเขามีความสุขจากการสนองความใฝ่รู้ใฝ่สร้างสรรค์นั้น ซึ่งเป็นความสุขที่เกิดจาก ภายในตัว เขาเอง ซึ่งเป็นอิสระ และเขาจะเข้มแข็งขึ้น ความสุขแบบนี้ทำให้คนเข้มแข็ง เพราะยิ่ง ทำเขายิ่งมีความสุข ตรงนี้ สำคัญ คือ ถ้าเรามีการศึกษาที่ผิดที่ให้แก่คนใฝ่แสพ คนก็จะต้องดิ้นสนองความ ใฝ่แสพ ได้รับการบำรุงบำเรอ สบายแล้วไม่ต้องทำจึงจะมีความสุข แต่เมื่อไรต้องทำก็คือ ความ ทุกข์ในทางตรงข้าม ถ้าเราให้การศึกษาที่ถูกต้อง คนเกิดความใฝ่รู้ ใฝ่ทำ ใฝ่สร้างสรรค์ เขาก็ จะมีความสุขเมื่อเรียนรู้และเมื่อยิ่งทำก็มีความสุข และยิ่งมีความเข้มแข็ง เพราะฉะนั้น การศึกษา จำทำให้คนเข้มแข็งขึ้น มีความสุขมากขึ้น และพัฒนายิ่งขึ้น

2.2.3 ผลดี – ผลเสียของ ความสุขในการเรียนนอกจากลักษณะการเกิดความสุขในการเรียนแล้ว พระธรรมปฎก (. . ปยุต.โต) (กรมวิชาการ,2541) ยังได้กล่าวถึงการเรียนอย่างมีความสุขว่าสามารถทำให้เกิดได้ทั้งผลดีและ ผลเสีย ดังนี้ 2.2.3.1ผลดี ความสุขอาศัยปัจจัยภายนอกที่เราปรารถนา ก็คือการสื่อสารสัมพันธ์ กันระหว่างครูกับเด็ก หรือเด็ก กับเด็ก เป็นต้น ในบรรยากาศแห่งความรักใคร่ไมตรีซึ่งมีผลดี หลายประการ โดยเฉพาะ 1) เด็กมีความสุข สดชื่น ร่าเริง เบิกบาน ทำให้มีสุขภาพจิตดี 2) มีบรรยากาศที่ชื่นชม ออบอุน เกิดกำลังใจ ส่งเสริมความใฝ่รู้ เอื้อต่อ การศึกษา 3) เด็กที่เจริญเติบโตในบรรยากาศแห่งความรักก็จะรักผู้อื่น แฝความรักและ ความสัมพันธ์ที่ดีกว้างออกไป และพร้อมที่จะช่วยเหลือผู้อื่น ในการนำเอาปัจจัยภายนอกด้านความสัมพันธ์ที่ดี มีความรักความอบอุ่นเข้ามา สร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ที่มีความสุขนั้น ตัวครูเป็นต้น ที่เป็นปัจจัยภายนอกนั้นจะต้อง มีความชัดเจนในเป้าหมายที่จะส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ครูหรือกัลยาณมิตรจึงมีสิ่งที่จะต้องทำ 2 อย่างในเวลาเดียวกัน คือ 1) ดูแลระวังไม่ไห้สถานการณ์แห่งการเรียนรู้เฉหรือเขวออกไป จนเป็นการ ส่งเสริมความใฝ่แสพ และการหาความสุขจากการแสพ (ปัจจัยภายนอกที่ผิด)

2) ช่วยชักนำสถานการณ์แห่งการเรียนรู้ขึ้น ให้เชื่อมโยงไปสู่การพัฒนาความ ใฝ่รู้ใฝ่ทำและการมีความสุขจากการศึกษาและสร้างสรรค์ (ปัจจัยภายในที่ต้องการ) 2.2.3.2 ผลเสีย ทั้งนี้พึงตระหนักว่า ความสัมพันธ์ด้วยความรักหรือเมตตาไมตรีให้ เรียนอย่างมีความสุขนั้น ถาขาดดุลยภาพแล้วเลยเถิดไป เช่น กลายเป็นโอ้ก็จะพลาด อาจเกิด โทษ คือ 1) เด็กจะโนมไปในทางที่จะทำให้คนอื่นตามใจ เรียกรอง จะเอาแต่ใจตัว หรือตองให้พะเนาะพะนอ 2) อาจเกิดนิสัยชอบพึ่งพา และมีความสุขแบบพึ่งพา 3) โนมเอียงไปในทางที่อ่อนแอลง 4) ถาความรักกลายเป็นการเอาอกเอาใจหรือมุ่งให้สนุกสนานอย่างขาด เป้าหมายอาจกลายเป็นการกระตุ้นความใฝ่เสพบริโภค ทำให้เขวจากการศึกษาไปเลย วิธีการปฏิบัติที่ถูกต้อง 1. การสร้างบรรยากาศแห่งความรักให้เด็กมีความสุขนั้นไม่ใช่จุดมุ่งหมาย แต่เป็นการสร้างปัจจัยเอื้อต่อการก้าวสู่เป้าหมาย คือเพื่อหนุนการเรียนรู้และการทำอะไรที่เป็น การสร้างสรรค์ 2. ให้เด็กอยู่บรรยากาศแห่งความรัก หรือได้รับความรักในลักษณะที่ไม่รวม ศูนย์เข้าหาตัว แต่ให้ขยายความรักออกไปรักครู รักเพื่อน ฯลฯ และอยากช่วยเหลือผู้อื่น 3. แทนที่จะทำให้เกิดลักษณะพึ่งพา จะต้องให้เกิดความสัมพันธ์แบบพึ่งพา อาศัยซึ่งกันและกัน อันเป็นลักษณะของสังคมที่พึงปรารถนา 4. มีตัวดูแลไม่ให้อ่อนแอลงแต่ช่วยให้ก้าวต่อไปโดยให้ครูหรือปัจจัย ภายนอกนั้น ทำหน้าที่ 1) ช่วยทำให้สถานการณ์นั้นเชื่อมโยงไปสู่การพัฒนาปัจจัยภายนอก คือ ความใฝ่รู้ ใฝ่สร้างสรรค์ในตัวเด็ก 2) เป็นตัวกลางที่เป็นสื่อเจียบช่วยให้เด็กได้สัมผัสกับความจริงแห่ง ธรรมชาติของโลกและชีวิต ที่เขาจะต้องพัฒนาความสามารถที่จะเกี่ยวข้องจัดการและรับผิดชอบ ด้วยตนเอง 5. สถานการณ์การเรียนรู้สนุก 1) ตองไม่ดำเนินไปในลักษณะที่ทำให้เด็กเกิดความเคยชินกับการที่จะ เป็นผู้บริโภคนบริการแห่งความสนุก หรือรอเสพความสนุก แต่ตองให้ เป็นไปในลักษณะที่จะ ช่วยเหลือเด็กพัฒนาความสามารถที่จะเรียนอย่างสนุกขึ้นไตนเอง ในสภาพแวดล้อมทั่วไปในโลก แห่งความปณจริงข้างนอก 2) ตองไม่ดำเนินไปในลักษณะที่ทำให้เด็กกลายเป็นติดในความสนุก หรือเห็นแก่ความสนุกแล้วเขวออกไปสู่การเสริมผู้้าความใฝ่เสพ แต่ตองดำเนินไปในลักษณะที่ ความสนุกนั้นจะเป็นปัจจัยส่งตอไปสู่การพัฒนาความใฝ่รู้และใฝ่สร้างสรรค์

2.2.4 องค์ประกอบของการเรียนที่มีความสุข (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ,2540) การเรียนรู้ที่มีความสุข ประกอบด้วย 6 แนวคิด ดังนี้ 1) เด็กแต่ละคนได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์คนหนึ่งที่มีหัวใจและสมองเด็ก เหล่านี้ควรจะมีสิทธิ์ที่จะเป็นตัวของตัวเองเขาเองที่ไม่เหมือนใคร มีลักษณะเฉพาะตัว มี ความคิด มีความสนใจในสิ่งต่าง มีความรู้สึก รัก โกรธ เสียใจ หรือดีใจ เช่นเดียวกับผู้ใหญ่ ตัวโต มีความสามารถเฉพาะตัว มีจุดเด่น จุดด้อย ที่แตกต่างไปจากคนอื่นมีสิทธิ์ได้รับการ ปฏิบัติจากผู้ใหญ่อย่างมนุษย์คนหนึ่ง ที่สำคัญที่สุด คือ เด็กไม่ไช่หาสรองรับอารมณ์ของใคร เขา ควรจะได้มีโอกาสเลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจของเขา เขาควรจะมีโอกาสได้เลือกอนาคตของเขาเอง ผู้ใหญ่ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ครู หรือวงศาคุณาญาติ ควรจะเป็นเพียงผู้ให้คำปรึกษาไม่ใช่ผู้ออกคำสั่งและให้คำแนะนำไม่ไช่ขงการ การตัดสินใจเลือกการเรียน เพื่อ ดำเนินชีวิตของเขา ควรจะเป็นสิทธิ์โดยชอบธรรมของเขา 2) ครู มีความเมตตา จริงใจและอ่อนโยนตอเด็กทุกคนโดยทั่วถึง มีความเข้าใจใน ทฤษฎีแห่งพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็กทุกคน เข้าถึงความรู้สึกละเอียดอ่อน ความคิดอันไร่ ชอบเขต และความฝันอันกว้างไกลของเด็กแต่ละคนและเปิดโอกาสให้เขาได้สานความฝันและ ดำเนินไปตามความใฝ่ฝันนั้นจนบรรลุเป้าหมายชีวิต ครูควรจะให้ ความเอาใจใส่ตอเด็กทุก คนเท่าเทียมกันไม่เลือกชั้นวรรณะ ไม่เลือกที่รักมักที่ชัง มีความยุติธรรม สม่าเสมอ มีความยุติธรรม และวางตัวเป็นแบบอย่างที่ดี มีอารมณ์มั่นคง สดชื่นแจ่มใส มีสำนึกในการเป็นผู้ใหญ่ มี การเตรียมตัวเพื่อการสอนใหม่มีคุณภาพอยู่เสมอ มีความเสียสละและอดทน มีความมุ่งมั่นที่จะ ช่วยเด็กใหญ่จักตนเอง รู้จักแก้ปัญหาและเรียนรู้วิธีที่จะนำตัวเองไปสู่ความเจริญรุ่งเรืองอย่างมี สติและเพียบพร้อมด้วยคุณธรรม 3) เด็กเกิดความรัก และภูมิใจในตนเอง รู้จักปรับตัวได้ทุกที่ ทุกเวลา รู้จักตัวเอง เห็นคุณค่าของชีวิตและความเปนมมนุษย์ของตน รับรู้ความหมายของการมีชีวิตอยู่ ยอมรับทั้งจุด ดี และจุดด้อยของตนเอง และคิดหาวิธีปรับปรุงแก้ไขเข้าใจธรรมชาติของความเปลี่ยนแปลง และวิธีปรับปรุงตนเองให้อยู่ในแวดลอมนั้นๆ ไดโดยไม่เสียสุขภาพจิต รู้จักเกรงใจและให้ เกียรติผู้อื่นมีเหตุผล และใจกว้าง พร้อมที่จะดำเนินชีวิตในบทบาทของผู้ใหญ่ที่มีความ รับผิดชอบ 4) เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสเลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจ เพื่อจะได้ ค้นพบความสามารถของตนเองซึ่งซ่อนเร้นการพัฒนาอยู่ มีกำลังใจที่

จะต่อเติมความฝันของตน ให้สมบูรณ์ ได้รับวิทยาการแ ขงต่างๆ จะเป็นประโยชน์ทั้งนั้น ถ้าเขาใส่ใจ มุ่งมั่นให้เขาได้ มี โอกาสเรียน เพื่อรู้อย่างลึกซึ้งและกว้างไกล (learn to know) เรียนให้เข้าใจและทำได้ รู้เคล็ดลับ ของการทำสิ่งต่าง ๆ ให้ประสบผลสำเร็จ (learn to do)และเรียนรู้อุ้จนรู้จักและเข้าใจวิถีคิดและ ปฏิบัติของคนในอาชีพนั้นๆ เสมือนเป็นคนที่อยู่อาชีพนั้นจริงๆ (learn to be) ทั้งยังสามารถนำ ความรู้ที่ได้รับนั้นมาประยุกต์เข้ากับตัวเองได้อย่างกลมกลืน และสร้างสรรค์ เพื่อความสุขของ ตนเองและคนรอบข้าง 5) บทเรียนสนุก แปลกใหม่ จูงใจให้ติดตามและเราใจให้อุ้ยากค้นคว้าหาความรู้ เพิ่มเติมด้วยตนเองในสิ่งที่สนใจ รู้จักคิดและพัฒนาความคิดจากความรู้ที่ได้รับขยายวงไปสู่ความรู้ใหม่ เกิดความอยากรู้อยากเห็น อยากรทดลองเพื่อให้เห็นผลสมจริง อยากรศึกษาให้ลึกซึ้ง เพิ่มเติม เกิดความตื่นเตนและภาคภูมิใจ รักการเรียน มีระบบในการเรียนและเห็นประโยชน์ของการเรียนซึ่งไม่ได้ขีดวงจำกัดแต่อยู่ในห้องเรียนแต่อาจสัมพันธ์กับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม รวมทั้ง ความเป้นไปในชีวิต และปรากฏการณ์ต่างๆที่สัมพันธ์กับชีวิตในแต่ละท้องถิ่น 6) สิ่งที่เราเรียนรู้อุ้สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ไม่จำกัดเฉพาะอยู่ในบทเรียนแต่ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ใสภาพความเป็นจริง เกิดประโยชน์และมีความหมายต่อตัวเขา ทั้งยังสามารถพยากรณ์คาดคะเน หรือตั้งข้อสันนิษฐานอันจะนำไปสู่การค้นคว้า เพื่อพิสูจน์ ความเป้นจริง รู้จักสืบเสาะหาคำตอบ ขอสงสัยต่างๆ จากแหล่งวิทยาการ รู้จักวิเคราะห์ เหตุการณ์หรือสภาพการณ์ต่างๆ ได้อย่างมีเหตุผล มีความคิดเป้นของตนเอง มีจุดยืนที่แนนอน และมีความเชื่อมั่นในตนเองพอที่จะไม่ตกเป้นเครื่องมือของใคร หรือเป้นเหยื่อคำหลอกลวงจาก ผู้ไม่ประสงค์ดี รู้วิธีดำเนินชีวิตอย่างมีคุณค่า และสามารถให้ความช่วยเหลือและแนะนำผู้อื่นได้ เมื่อเขาเติบโตขึ้น

2.2.5 แนวทางของกระบวนการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดความสุข (สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2540) แนวทางของกระบวนการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดความสุข ได้แก่ 1) บทเรียนเริ่มจากง่ายไปยาก และมีความต่อเนื่อง 2) วิธีการเรียนสนุก จูงใจและไม่กดดัน 3) พัฒนาและส่งเสริมการคิด 4) สัมพันธ์กับธรรมชาติ 5) กิจกรรมหลายทางสำหรับทุกคน 6) สื่อเร้าใจและตรงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน 7) ประเมินพัฒนาการของเด็กโดยรวมไม่เน้นแต่ด้านวิชาการ การที่จะให้เด็กได้เรียนรู้อย่างมีความสุขนี้ ย่อมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายๆ องค์ประกอบที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งหากสามารถรวมกันสร้างความสมดุล ในการเรียนรู้ให้กับเด็กได้แล้ว เด็กย่อมเกิดความสุขในการเรียนและใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ อย่างมีความสุข

**10. ระดับความพร้อมที่มีอยู่ในปัจจุบัน**

**10.1 ระดับความพร้อมทางเทคโนโลยี (Technology Readiness Level: TRL) (สำหรับเป้าหมายที่ 1, 2)**

TRL ณ ปัจจุบัน ไม่ระบุ

อธิบาย [Click here to enter text.](#)

TRL เมื่องานวิจัยเสร็จสิ้น ไม่ระบุ

อธิบาย .....

**10.2 ระดับความพร้อมทางสังคม (Societal Readiness Level: SRL) (สำหรับเป้าหมายที่ 2)**

SRL ณ ปัจจุบัน 1. identifying problem and identifying societal readiness

อธิบาย การวิเคราะห์ปัญหาการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล/ความสุขในการเรียน และกำหนดความพร้อมของความรู้และเทคโนโลยีทางด้านสังคมที่มี

SRL เมื่องานวิจัยเสร็จสิ้น 4. problem validated through pilot testing in relevant environment to substantiate proposed impact and societal readiness

อธิบายมีการตรวจสอบแนวทางการแก้ปัญหาโดยการทดสอบในโรงเรียนซึ่งถือเป็นพื้นที่นำร่องเพื่อยืนยันผลกระทบตามที่คาดว่าจะ เกิดขึ้น และดูความพร้อมขององค์ความรู้และเทคโนโลยี

**11. ศักยภาพองค์ความรู้เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่จะพัฒนา**



**11.1) ศักยภาพทางการตลาดของเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่จะพัฒนา สำหรับเป้าหมายที่ 1 (หากระบุเป็นตัวเลขได้ โปรดระบุ)**

**11.1.1) ขนาดและแนวโน้มของตลาด/โอกาสทางการตลาด**

ผลของการศึกษาวิจัยมีโอกาสด้านการตลาดเนื่องจากเป็นส่วนหนึ่งของนวัตกรรมใหม่ แต่นักวิจัยตั้งใจให้เป็นนวัตกรรมที่ให้เปล่าเพื่อช่วยพัฒนาความสุขในการเรียนรู้ดิจิทัล ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและเป็นปัจจัยในการพัฒนาทักษะเพื่ออนาคตของบุคคลได้อย่างยั่งยืน

**11.1.2) ลักษณะเฉพาะ/ความใหม่ของผลงานวิจัยที่แตกต่างจากที่มีในปัจจุบัน**

เนื่องจากสถานการณ์ COVID-19 ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อการจัดการเรียนการสอน เกิดการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัลขึ้น อีกทั้งยังไม่มีเกณฑ์การประเมินความสุขในการเรียนจากการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล ทำให้ผลงานวิจัยนี้มีลักษณะเฉพาะและแตกต่างจากผลงานที่มีในปัจจุบัน

**11.2) ผลกระทบของโครงการที่มีต่อสังคม ในรูปแบบของการกระจายรายได้ (Income distribution) และการแก้ไขปัญหาของชุมชน สำหรับเป้าหมายที่ 2**

**11.2.1) ความต้องการของชุมชน/ปัญหาของชุมชน**

เนื่องจากผลงานวิจัยนี้ เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนจากการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล โดยการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัลเป็นสิ่งที่สามารถคาดการณ์ได้ว่าจะมีการขยายตัวมากขึ้นในอนาคต ดังนั้น ผลงานวิจัยนี้จะพัฒนาความสุขในการเรียนรู้ดิจิทัล ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและเป็นปัจจัยในการพัฒนาทักษะเพื่ออนาคตของบุคคลในชุมชนได้อย่างยั่งยืน

**11.2.2) ผลกระทบที่เกิดจากงานวิจัยในรูปแบบของการลดผลกระทบทางลบ หรือขยายผลกระทบทางบวก (หากระบุเป็นตัวเลขได้ โปรดระบุ)**

ผลงานวิจัยนี้ช่วยลดผลกระทบทางลบที่เกิดจากการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล และทำให้เกิดความเข้าใจในการพัฒนาความสุขในการเรียนรู้ดิจิทัล ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและเป็นปัจจัยในการพัฒนาทักษะเพื่ออนาคตของบุคคลในชุมชนได้อย่างยั่งยืน

**12. วิธีการดำเนินการวิจัย**

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิจัย โดยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน Mix Method โดยดำเนินการศึกษาเชิงคุณภาพ โดยใช้เทคนิค เดลฟาย (DelPhi Technique) ในการพัฒนาตัวบ่งชี้ความสุขในการเรียนรู้ดิจิทัล ก่อนจะพัฒนาเกณฑ์การประเมินและตรวจสอบด้วยวิธีเชิงปริมาณด้วยการประเมินความสุขในการเรียนรู้ดิจิทัล

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยมี 2 กลุ่ม คือ

1. ผู้ทรงคุณวุฒิทางจิตวิทยา โดยใช้การสุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling) โดยบุคคลที่ผู้วิจัยกำหนดให้เป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ อาจารย์ที่มีการจบการศึกษาในระดับปริญญาโททางด้านจิตวิทยา และอาจารย์แนะแนว
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยใช้การสุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อคัดกลุ่มตัวอย่างที่เคยเรียนด้วยการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยแบบสอบถาม จำนวน 3 แบบสอบถาม

1. แบบสอบถามปลายเปิดปลายปิด ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธีสัง แบบสอบถามไปยังกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ออกกลับ
2. แบบสอบถามรอบที่ 2 แบบสอบถามปลายเปิดปลายปิด ชนิดมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ
3. แบบสอบถามรอบที่ 3 แบบสอบถามปลายปิด ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

**13. สถานที่ทำการวิจัย**

ในประเทศ/ ต่างประเทศ	ชื่อประเทศ/ จังหวัด	พื้นที่ที่ทำวิจัย	ชื่อสถานที่
ในประเทศ	กรุงเทพมหานคร	ห้องปฏิบัติการ	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ในประเทศ	กรุงเทพมหานคร	ภาคสนาม	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

14. ระยะเวลาการวิจัย

ระยะเวลาโครงการ 1 ปี 0 เดือน  
วันที่เริ่มต้น 1 ตุลาคม 2563 วันที่สิ้นสุด 30 กันยายน 2564

แผนการดำเนินงานวิจัย (ปีที่เริ่มต้น - สิ้นสุด)

ปี (งบประมาณ)	กิจกรรม													ร้อยละของ กิจกรรมใน ปีงบประมาณ		
		ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.			
2564	ประชุมทีมนักวิจัย ศึกษาประเด็นวิจัยที่สำคัญ สรุป/เขียนข้อเสนอโครงการวิจัย	x														10
2564	รวบรวมข้อมูล ทบทวนวรรณกรรม ศึกษาเอกสาร ตำราวิชาการที่สอดคล้องกับโครงการวิจัย (เมื่อได้รับการสนับสนุนทุนฯ)	x	x													10
2564	ดำเนินการวิจัยตามรูปแบบ/ระเบียบวิธีวิจัย		x	x	x	x	x	x	x	x						50
2564	ประชุมชุดโครงการวิจัย โครงการวิจัย (ย่อย) รายงานผลความก้าวหน้าของการดำเนินงาน			x		x		x		x						10
2564	รายงานผลการศึกษาค้นคว้าวิจัยของโครงการ เขียนบทความวิจัย ประมวลผลชุดโครงการวิจัย										x	x	x			10
2564	สรุปผลและจัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์ ส่งรายงานผลการวิจัยฉบับสมบูรณ์ เขียนบทความวิจัยนำเสนอ												x	x		10
	<b>รวม</b>															100

15. งบประมาณของโครงการวิจัย

15.1 แสดงรายละเอียดประมาณการงบประมาณตลอดโครงการ (กรณีของงบประมาณเป็นโครงการต่อเนื่อง ระยะเวลาดำเนินการวิจัยมากกว่า 1 ปี ให้แสดงงบประมาณตลอดแผนการดำเนินงาน)

ปีที่ดำเนินการ	ปีงบประมาณ	งบประมาณที่เสนอขอ
ปีที่ 1	2563	
ปีที่ 2	2564	
<b>รวม</b>		

15.2 แสดงรายละเอียดประมาณการงบประมาณปีที่เสนอขอ

ประเภทงบประมาณ	รายละเอียด	งบประมาณ (บาท)
งบดำเนินการ : ค่าตอบแทน	ค่าตอบแทนผู้เชี่ยวชาญ	2,000
	ค่าตอบแทนทำงานล่วงเวลา1คน วันหยุดราชการ10วันชม.ละ60บาทวันละ5 ชม.	4,000
งบดำเนินการ : ค่าใช้สอย	ค่าจ้างผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ (3คน*1,000บาท*2ครั้ง)	6,000
	ค่าจ้างพิมพ์รายงาน	5,000
	ค่าจ้างเตรียมอุปกรณ์ระหว่างการเก็บข้อมูล	4,000
	ค่าจ้างจัดรูปเล่ม/เอกสารเผยแพร่	2,000
งบดำเนินการ : ค่าวัสดุ	ค่าถ่ายเอกสารเพื่อทบทวนเอกสาร/เอกสารที่ เกี่ยวข้อง	400
<b>รวม</b>	<b>สองหมื่นสามพันสี่ร้อยบาทถ้วน</b>	<b>23,400</b>

15.3 เหตุผลความจำเป็นในการจัดซื้อครุภัณฑ์ (พร้อมแนบรายละเอียดครุภัณฑ์ที่จะจัดซื้อ)

ชื่อครุภัณฑ์	ครุภัณฑ์ที่ขอสนับสนุน			ลักษณะการใช้งานและความจำเป็น	การใช้ประโยชน์ของครุภัณฑ์นี้เมื่อโครงการสิ้นสุด
	สถานภาพ	ครุภัณฑ์ใกล้เคียงที่ใช้ ณ ปัจจุบัน (ถ้ามี)	สถานภาพการใช้งาน ณ ปัจจุบัน		
	ไม่มีครุภัณฑ์นี้				
	ไม่มีครุภัณฑ์นี้				

16. ผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบจากงานวิจัย (Output/Outcome/Impact)

ผลงานที่คาดว่าจะได้รับ	รายละเอียดของผลผลิต	จำนวนนับ						หน่วยนับ	ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	ผลกระทบที่คาดว่าจะได้รับ
		ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	ปี 2566	ปี 2567	รวม			
1. ต้นแบบผลิตภัณฑ์ – ระดับอุตสาหกรรม	เกณฑ์การประเมินความสุขในการเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล		1					ต้นแบบ	ผู้จัดการการเรียนรู้ดิจิทัลมีต้นแบบในการประเมินความสุขในการเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล	ผู้สอนมีความมั่นใจในการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล / ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ดิจิทัล / ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพัฒนาทักษะเพื่ออนาคตของบุคคลได้อย่างยั่งยืน

ผลงานที่คาดว่าจะได้รับ	รายละเอียดของผลผลิต	จำนวนนับ						หน่วยนับ	ผลลัพธ์ที่จะได้รับ	ผลกระทบที่ได้รับ
		ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	ปี 2566	ปี 2567	รวม			
13. องค์ความรู้ใหม่	เกณฑ์การประเมินความสุขในการเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล		1					เรื่อง	องค์ความรู้ใหม่ทำให้ผู้เกี่ยวข้องมีแนวทางในการประเมินความสุขในการเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล	การจัดการการเรียนรู้ดิจิทัลเกิดการพัฒนา / สถาบันการศึกษาให้ความสำคัญกับความสุขในการเรียนมากขึ้น ส่งผลต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และช่วยพัฒนาทักษะเพื่ออนาคตของบุคคลได้อย่างยั่งยืน

17. สถานที่ใช้ประโยชน์

ในประเทศ/ ต่างประเทศ	ชื่อประเทศ/ จังหวัด	ชื่อสถานที่
ในประเทศ	กรุงเทพมหานคร	สถานศึกษา
ในประเทศ	กรุงเทพมหานคร	หน่วยงานภาครัฐและเอกชน
ต่างประเทศ		

18. แผนการถ่ายทอดเทคโนโลยีหรือผลการวิจัยสู่กลุ่มเป้าหมาย (ถ้ามี)

เผยแพร่ผลงานวิจัยในรูปแบบ บทความวิจัย และจัดทำรายงานการวิจัยในห้องสมุดของสถานศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครฯ

19. การตรวจสอบทรัพย์สินทางปัญญาหรือสิทธิบัตรที่เกี่ยวข้อง

- ไม่มีการตรวจสอบทรัพย์สินทางปัญญา และ/หรือ สิทธิบัตรที่เกี่ยวข้อง
- ตรวจสอบทรัพย์สินทางปัญญาแล้ว ไม่มีทรัพย์สินทางปัญญา และ/หรือ สิทธิบัตรที่เกี่ยวข้อง
- ตรวจสอบทรัพย์สินทางปัญญาแล้ว มีทรัพย์สินทางปัญญา และ/หรือ สิทธิบัตรที่เกี่ยวข้อง

รายละเอียดทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้อง

หมายเลขทรัพย์สินทางปัญญา	ประเภททรัพย์สินทางปัญญา	ชื่อทรัพย์สินทางปัญญา	ชื่อผู้ประดิษฐ์	ชื่อผู้ครอบครองสิทธิ์

20. มาตรฐานการวิจัย (ถ้ามี)

- มีการใช้สัตว์ทดลอง
- มีการวิจัยในมนุษย์
- มีการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานด้านเทคโนโลยีชีวภาพสมัยใหม่
- มีการใช้ห้องปฏิบัติการที่เกี่ยวกับสารเคมี

21. หน่วยงานร่วมลงทุน ร่วมวิจัย รับจ้างวิจัย หรือ Matching Fund

ประเภท	ชื่อหน่วยงาน/บริษัท	แนวทางร่วมดำเนินการ	การร่วมลงทุน	จำนวนเงิน (In cash (บาท))
ภาคการศึกษา (มหาวิทยาลัย/ สถาบันวิจัย)			ไม่ระบุ	
ภาคอุตสาหกรรม (รัฐวิสาหกิจ/ บริษัทเอกชน)			ไม่ระบุ	

\*กรณีมีการลงทุนร่วมกับภาคเอกชน ให้จัดทำหนังสือแสดงเจตนาการร่วมทุนวิจัยพัฒนาประกอบการเสนอขอ

22. ลงลายมือชื่อ หัวหน้าโครงการวิจัย/ชุดโครงการวิจัย พร้อมวัน เดือน ปี

ลงชื่อ.....**จามร สิริภรณ์ระ**.....

( จามร สิริภรณ์ระ )

หัวหน้าโครงการวิจัย/ชุดโครงการวิจัย

วันที่ 10 เดือนตุลาคม พ.ศ.2563