

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ด้วยสถานการณ์ที่มีการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ที่ประเทศจีนเมื่อเดือน ธันวาคม 2562 ทำให้ประเทศต่าง ๆ ประกาศปิดสถานศึกษา ขณะที่ประเทศไทย ก็ได้รับผลกระทบต่อการดำเนิน ธุรกิจทุกประเภททั้งธุรกิจสินค้าอุปโภคบริโภคสินค้าสิ้นค้าเกินความจำเป็น รวมถึง อุตสาหกรรมบริการ ตลอดจนการ ดำเนินชีวิตประจำวันของคนในสังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ นอกจากนี้ ยังส่งผลกระทบต่อระบบการจัดการเรียน การสอนของไทยในทุกระดับชั้น ทำให้สถานการศึกษาต้องถูกปิดไปด้วยเพื่อลด ช่องทางการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส ขณะที่รัฐบาลได้ออกประกาศและมีมาตรการเฝ้าระวังเพื่อป้องกันการ แพร่กระจายของเชื้อไวรัส อาทิ ประกาศ สถานการณ์ฉุกเฉินในพื้นที่ทั่วราชอาณาจักร โดยอาศัยอำนาจตาม พระราชกำหนดการบริหารราชการใน สถานการณ์ฉุกเฉิน พ.ศ. 2548 กำหนดให้มีการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) ห้ามการใช้อาคาร สถานที่ของโรงเรียนและสถาบันการศึกษาทุกประเภทเพื่อจัดการเรียน การสอน การสอบ ฝึกอบรม หรือการทำ กิจกรรมใด ๆ ที่มีผู้เข้าร่วมเป็นจำนวนมาก เว้นแต่เป็นการดำเนินการ สื่อสารแบบทางไกลหรือด้วยวิธี อิเล็กทรอนิกส์และคณะรัฐมนตรีมีมติเห็นชอบให้เลื่อนวันเปิดเทอมภาคเรียนที่ 1 ไปเป็นวันที่ 1 กรกฎาคม 2563 ทำให้ประเทศไทยได้มีโอกาสทบทวนบทเรียนจากต่างประเทศเพื่อเตรียมตัว ให้พร้อมในการจัดการเรียนการสอน รูปแบบใหม่ที่เปลี่ยนแปลงไป และมีความสอดคล้องกับมาตรการป้องกันการระบาดของโรคดังกล่าวคือ สถานศึกษา และครูผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งที่ต้องส่งเสริมให้เด็กนักเรียน/ ผู้เรียนในทุกระดับ ได้มีโอกาสได้รับ การศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยการนำรูปแบบการเรียนการสอนที่มีการจัดทำสื่อและนำเครื่องมือต่าง ๆ ที่ทันสมัยมา ใช้และสามารถถ่ายทอดให้ผู้เรียนได้เข้าใจและมีความรู้เข้าใจได้ง่ายขึ้น ในรูปแบบการเรียนรู้แบบออนไลน์ ถือเป็น นวัตกรรมทางการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้จากวิธีการเรียนแบบเดิมที่นั่งเรียนในชั้นเรียน แต่เป็นการ จัดการเรียนรู้อัจฉริยะ ซึ่งจะครอบคลุมวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบ

ปัจจุบันการจัดการศึกษาในประเทศไทยมีการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้เหมาะสม กับ

บริบทและการเปลี่ยนแปลงไปของสังคมโลกมากขึ้น ให้ความสำคัญกับการพัฒนาด้านทักษะของผู้เรียนเพื่อส่งเสริม ให้มีสมรรถนะที่สามารถก้าวเข้าสู่ระดับสากล ซึ่งการพัฒนาผู้เรียนในยุคที่ประเทศไทยกำลังพัฒนาทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง เพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงและความเจริญเติบโตทางด้านเทคโนโลยี ซึ่งในสิ่งที่สำคัญที่สุดนี้ก็คือต้องพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้พร้อมรับมือกับด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคม เพื่อให้สามารถมีความสามารถใน

การเลือกรับและให้ข้อมูล การแสวงหาข้อมูลจึงเป็นสิ่งสำคัญกับคนในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก สำหรับในการจัดการเรียนการสอนนั้นผู้สอนไม่สามารถที่จะถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนได้ทุกอย่าง ผู้เรียนต้องแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากห้องเรียน ทั้งที่เป็นความรู้วิชาการ ความรู้รอบรู้ ประสบการณ์ที่พัฒนามาสู่ความรู้ เพื่อนำมาใช้แก้ปัญหาที่พบเจอในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม ซึ่งผู้เรียนต้องใช้ทักษะด้านความคิดในการสร้างโอกาสที่ได้จะได้ซึ่งความรู้ดีๆ โดยทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญมากนั่นก็คือทักษะความคิดเชิงบวก การพัฒนาทักษะและการตั้งศักยภาพเชิงบวกออกมาใช้ประโยชน์ ยิ่งทำให้เกิดการพัฒนาและความเจริญก้าวหน้าที่เหมาะสมสำหรับการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบันเป็นอย่างมาก

การคิดเชิงบวก (Positive Thinking) เป็นกระบวนการทางความคิดของบุคคลอันเกิดจากการที่คนเรานั้นมีรูปแบบการรับรู้และการรู้คิด (Perception and Cognitive Style) ไปในทิศทางที่ตีมองและรับรู้สิ่งต่างๆ ตามสภาพความเป็นจริง เป็นเหตุเป็นผล ด้วยอารมณ์ที่ผ่อนคลาย จึงทำให้มีพฤติกรรมการแสดงออกที่เหมาะสม ดึงตามและเชิงบวกซึ่งเป็นพื้นฐานที่ทำให้คนเราเกิดการตัดสินใจและแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้ง ยังเป็นจุดเริ่มต้นของความฉลาดทางอารมณ์และความคิดเชิงบวกด้วย ซึ่งความคิดในเชิงบวกนั้นทำให้ผู้คิดเกิดความรู้สึกไปในทิศทางบวกและจะแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมที่ดีส่งผลทำให้ทั้งตนเองและสังคมคนรอบข้างมีความสุข (นิภา แก้วศรีงาม, 2547: 76) เมื่อบุคคลมีความคิดเชิงบวกจะทำให้เป็นบุคคลที่มีสุขภาพจิตดีและมีความมั่นคงทางอารมณ์การมองในแง่ดีไม่เฉพาะแต่การมองสิ่งแวดล้อมภายนอกเท่านั้น แต่รวมถึงการมองตนเอง มองโลกภายนอก และมองอนาคตว่าเต็มไปด้วยความหวังและความสำเร็จ ส่วนความผิดพลาดก็จะมองว่าเป็น แรงผลักดันอย่างหนึ่งที่ส่งผลต่อความเจริญเติบโตก้าวหน้าและความสำเร็จของตนเอง (เทอดศักดิ์เดชคง, 2547: 28) แม้การคิดเชิงบวกจะเป็นสิ่งที่มีคุณค่าต่อการดำรงชีวิตของบุคคล แต่ความเหมาะสมในการนำแนวคิดเรื่อง การคิดเชิงบวกซึ่งมีรากฐานมาจากสังคมตะวันตกมาใช้กับสังคมตะวันออกก็เป็นสิ่งที่ต้องพิจารณาและคำนึงถึง เนื่องจากหัวใจสำคัญของการคิดเชิงบวกตั้งอยู่บนพื้นฐานของมุมมองที่มีต่อความสุขในชีวิตรวมไปถึงความเชื่อมั่น และศรัทธาต่อตนเอง และพลังอำนาจทางจิตวิญญาณที่สูงกว่า (เวนเทอร์ลลา, 2545) ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีความแตกต่างกันไปตามบริบททางสังคม เลี้ยว วังและคู (Leu, J., Wang, J., & Koo, K., 2011: 1-5)กล่าวถึงวัฒนธรรมของ เอเชียที่เกี่ยวข้องกับมุมมองของความสุขที่มีความแตกต่างจากวัฒนธรรมของชาวตะวันตก โดยส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากความแตกต่างด้านศาสนา กล่าวคือ คำสอนของพุทธศาสนามุ่งเน้นหลักการเรื่องความทุกข์และการดับ ทุกข์ด้วยการกำหนดรู้ตามสภาพที่มันเป็นจริง มีมุมมองที่มีต่อความสุขมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่ยั่งยืน สอดคล้องกับแนวคิดของลัทธิเต๋าที่มีหลักการของการสร้างความสมดุล เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นตัวกำหนดมุมมองในเรื่อง ของความสุขในชีวิตอันเป็นรากฐานที่สำคัญของการคิดเชิงบวก ด้วยเหตุนี้การนำแนวคิดเรื่องการคิดเชิงบวกมาใช้ในการเรียนการสอนให้เกิดประโยชน์สูงสุดจึงจำเป็นต้องมีการปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบททางสังคม

ด้วยมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เป็นมหาวิทยาลัยผลิตบัณฑิตครูศาสตร์อีกทั้งมีภารกิจหลักในการวิจัยเพื่อสร้างนวัตกรรมและองค์ความรู้ คณะผู้วิจัยจึงมุ่งมั่นในการศึกษาและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้การสอนที่จะส่งเสริมทักษะความคิดเชิงบวกของผู้เรียนที่สอดคล้องกับยุคการเรียนรู้การสอนผ่านเครื่องมือดิจิทัลในปัจจุบัน ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เป็นปัจจัยในการพัฒนาทักษะความคิดขั้นสูงของบุคคลได้อย่างยั่งยืน

## 1.2 วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาทักษะการคิดเชิงบวกของผู้เรียนในการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล  
เพื่อศึกษาการสอนทักษะการคิดเชิงบวกในการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล  
เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงบวกในการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล

## 1.3 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้/ทักษะการคิดเชิงบวกในการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลถูกนำไปใช้อย่างมีส่วนร่วม
2. การสร้างกระบวนการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะความคิดเชิงบวก ถ่ายทอดให้บุคคลที่สนใจได้ศึกษาและนำไปใช้

## 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

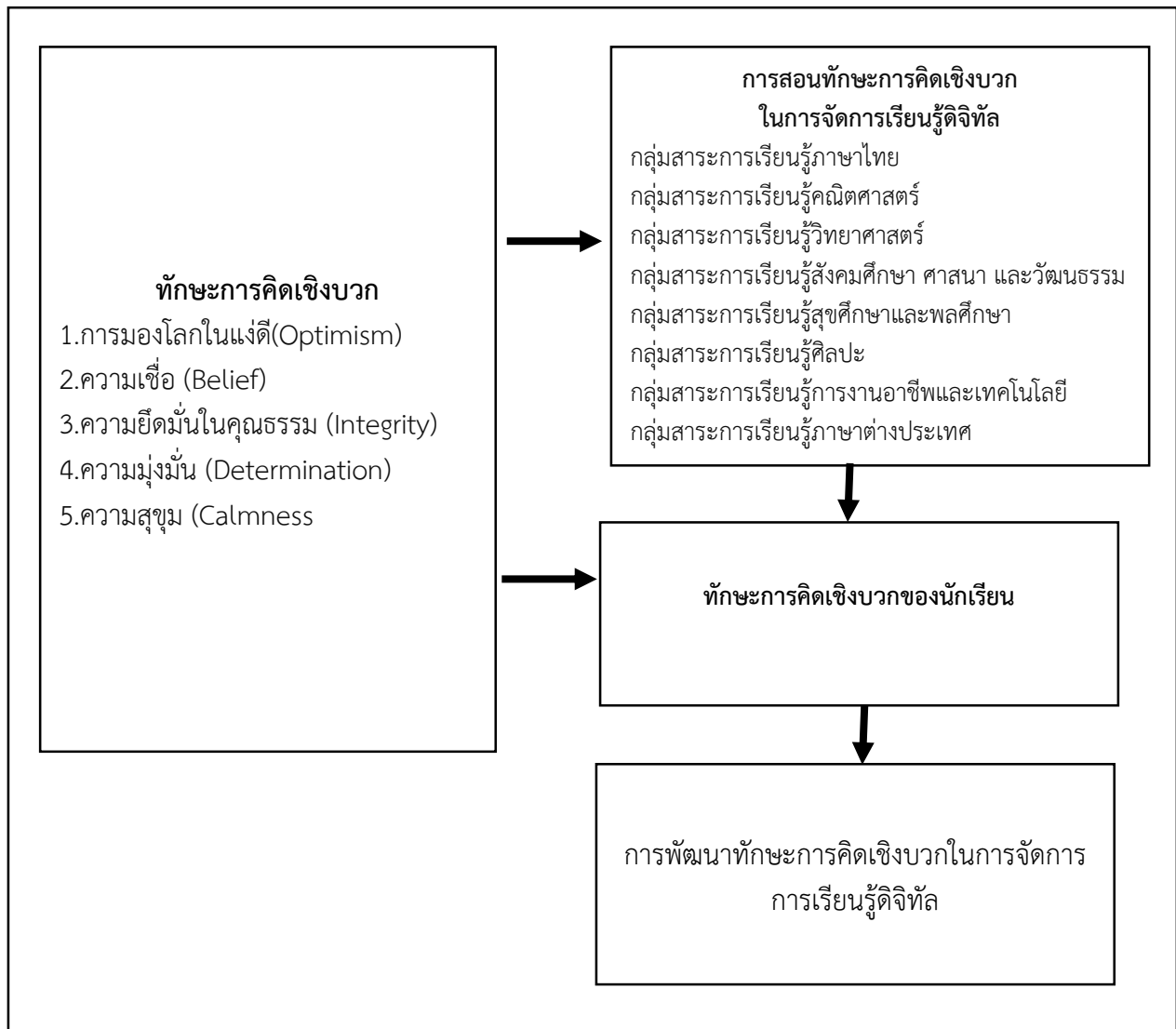
ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยพัฒนาและประยุกต์ (Research & Development) เพื่อสร้างกระบวนการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงบวกของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีการศึกษา 2564

**ประชากรที่ใช้ในการวิจัย** ได้แก่ คณาจารย์และนักเรียน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีการศึกษา 2564

**กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย** ได้แก่ คณาจารย์และนักเรียน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ในปีการศึกษา 2564 โดยการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง

## 1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการคิดเชิงบวก ผู้วิจัยนำมาสร้างเป็นแนวคิด เพื่อใช้เป็นกรอบในการศึกษาเพื่อสร้างกระบวนการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่จะพัฒนาทักษะการคิดเชิงบวก ได้ดังแผนภาพ



## บทที่ 2

### ผลงานวิจัยและงานเขียนอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับทักษะแนวคิดขั้นสูง
2. แนวคิดเกี่ยวกับทักษะการคิดเชิงบวก
3. แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนการสอน
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. ทักษะแนวคิดขั้นสูง (Creative thinking)

การจัดการเรียนการสอนในยุคของการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีหรือในยุคศตวรรษที่ 21 นั้น นอกจากใน

ภาคการศึกษาที่มีบทบาทสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนแล้วนั้น ยังมีหน่วยงานภายนอกอื่นๆ ที่ส่งเสริมการพัฒนาการศึกษา เช่น บริษัทแอปเปิ้ล บริษัทไมโครซอฟ บริษัทวอลต์ดิสนีย์ องค์กรวิชาชีพระดับประเทศ ร่วมกับสำนักงานด้านการศึกษารัฐ ที่รวมตัวกันก่อตั้งเป็นเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 หรือเรียกย่อๆ ว่าเครือข่าย P21 ซึ่งจุดประสงค์ของการจัดตั้งหน่วยงานนี้เพื่อต้องการพัฒนาเยาวชนให้มีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกแห่งศตวรรษที่ 21 จึงได้มีการพัฒนารอบแนวคิดการเรียนรู้โดยมีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม หรือ เรียกย่อๆ ว่า 3R และ 4C ซึ่งองค์ประกอบของ 3R ได้แก่ Reading (การอ่าน), Writing (การเขียน), Arithmetic (คณิตศาสตร์) และองค์ประกอบของ 4C ได้แก่ Critical Thinking (การคิดวิเคราะห์), Communication (การสื่อสาร), Collaboration (การร่วมมือ) และ Creativity (การคิดอย่างมีวิจารณญาณ) รวมถึงทักษะชีวิต อาชีพ และทักษะด้านการสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ กับการบริหารจัดการด้านการศึกษารูปแบบใหม่ (สำนักแผนและประกันคุณภาพการศึกษา, 2557)

Doyle (2017) ได้ให้ความหมายของคำว่าความคิดขั้นสูง ไว้ว่า Creativity มาจากภาษาละตินคือคำว่า “Creo” มาจาก to create และ to make หมายถึง สร้างหรือทำให้เกิดความคิดขั้นสูง คือ ปรากฏการณ์ที่บุคคลเชิงบวกสิ่งใหม่ เช่น ผลผลิตการแก้ปัญหา นวัตกรรมหรืองานศิลปะ เป็นต้น ซึ่งคำว่าความใหม่นั้นขึ้นอยู่กับผู้เชิงบวกหรือสังคมสิ่งแวดล้อมที่สิ่งใหม่นั้นเกิดขึ้น การตีความคำว่า “ความใหม่” ประกอบด้วยสิ่งประดิษฐ์ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน สิ่งประดิษฐ์ที่อาจปรากฏอยู่ที่อื่น แต่มีผู้เชิงบวกขึ้นใหม่โดยอิสระทางความคิด มีการปรับกระบวนการผลิตที่แตกต่างออกไป คิดวิธีการใหม่ในการแก้ไขปัญหา และเปลี่ยนแนวคิดที่แตกต่างจากผู้อื่น

Sternberg (2011, p 479) ความคิดขั้นสูง คือ ความคิด แนวทาง ทักษะคติ ความเข้าใจและการมองปัญหาในรูปแบบใหม่ เกิดเป็นผลลัพธ์ของความคิดขั้นสูง เช่น ดนตรี การแสดง วรรณกรรม ละคร สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรมทางเทคนิค แต่ความคิดขั้นสูงบางครั้งก็มองไม่เห็นชัดเจน เช่น การตั้งคำถามบางอย่างที่ช่วยขยายกรอบแนวคิดที่ให้คำตอบบางอย่างหรือการมองปัญหาแบบนอกรอบ

อารี พันธมณี (2557, น.2-3) ความคิดขั้นสูงสามารถพัฒนาได้ด้วยการสอน และการฝึกปฏิบัติที่ถูกต้องวิธี ควรส่งเสริมความคิดขั้นสูงให้กับผู้เรียนตั้งแต่ในวัยเด็ก การพัฒนาทักษะความคิดขั้นสูงทำให้เกิดการจินตนาการขั้นสูง ศักยภาพด้านความคิดขั้นสูงของนักเรียนกำลังพัฒนา หากช่วงนี้นักเรียนได้รับประสบการณ์ หรือกิจกรรมที่เหมาะสม และต่อเนื่องเท่ากับเป็นการวางรากฐานที่มั่นคง สำหรับการพัฒนาความคิดขั้นสูงในอนาคต

## 2. ทักษะการคิดเชิงบวก

การคิดเชิงบวก (Positive Thinking) เป็นกระบวนการทางความคิดของบุคคลอันเกิดจากการที่คนเรานั้น มีรูปแบบการรับรู้และการรู้คิด (Perception and Cognitive Style) ไปในทิศทางที่ตีมองและรับรู้สิ่งต่างๆ ตามสภาพความเป็นจริง เป็นเหตุเป็นผล ด้วยอารมณ์ที่ผ่อนคลาย จึงทำให้มีพฤติกรรมการแสดงออกที่เหมาะสม ดึงดูดและเชิงบวกซึ่งเป็นพื้นฐานที่ทำให้คนเราเกิดการตัดสินใจและแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้ง ยังเป็นจุดเริ่มต้นของความฉลาดทางอารมณ์และความคิดเชิงบวกด้วย ซึ่งความคิดในเชิงบวกนั้นทำให้ผู้คิดเกิดความรู้สึกไปในทิศทางบวกและจะแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมที่ดีส่งผลทำให้ทั้งตนเองและสังคมรอบข้างมีความสุข (นิภา แก้วศรีงาม, 2547: 76) เมื่อบุคคลมีความคิดเชิงบวกจะทำให้เป็นบุคคลที่มีสุขภาพจิตดีและมีความมั่นคงทางอารมณ์การมองในแง่ดีไม่เฉพาะแต่การมองสิ่งแวดล้อมภายนอกเท่านั้น แต่รวมถึงการมองตนเอง มองโลกภายนอก และมองอนาคตว่าเต็มไปด้วยความหวังและความสำเร็จ ส่วนความผิดพลาดก็จะมองว่าเป็น แรงผลักดันอย่างหนึ่งที่ส่งผลต่อความสำเร็จเติบโตก้าวหน้าและความสำเร็จของตนเอง (เทอดศักดิ์เดชคง, 2547: 28) แม้การคิดเชิงบวกจะเป็นสิ่งที่มีคุณค่าต่อการดำรงชีวิตของบุคคล แต่ความเหมาะสมในการนำแนวคิดเรื่อง การคิดเชิงบวกซึ่งมีรากฐานมาจากสังคมตะวันตกมาใช้กับสังคมตะวันออกก็เป็นสิ่งที่ต้องพิจารณาและคำนึงถึง เนื่องจากหัวใจสำคัญของการคิดเชิงบวกตั้งอยู่บนพื้นฐานของมุมมองที่มีต่อความสุขในชีวิตรวมไปถึงความเชื่อมั่น และศรัทธาต่อตนเอง และพลังอำนาจทางจิตวิญญาณที่สูงกว่า (เวนเทอร์ลลา, 2545) ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีความแตกต่างกันไปตามบริบททางสังคม เลียว วังและคู (Leu, J., Wang, J., & Koo, K., 2011: 1-5)กล่าวถึงวัฒนธรรมของ เอเชียที่เกี่ยวข้องกับมุมมองของความสุขที่มีความแตกต่างจากวัฒนธรรมของชาวตะวันตก โดยส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากความแตกต่างด้านศาสนา กล่าวคือ คำสอนของพุทธศาสนาเน้นหลักการเรื่องความทุกข์และการดับ ทุกข์ด้วยการกำหนดรู้ตามสภาพที่มันเป็นจริง มีมุมมองที่มีต่อความสุขมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่ยั่งยืน สอดคล้องกับแนวคิดของลัทธิเต๋าที่มีหลักการของการสร้างความสมดุล เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นตัวกำหนดมุมมองในเรื่อง ของความสุขในชีวิตอันเป็นรากฐานที่สำคัญของการคิดเชิงบวก ด้วยเหตุนี้การนำแนวคิดเรื่องการคิดเชิงบวกมาใช้ ให้เกิดประโยชน์สูงสุดจึงจำเป็นต้องมีการปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบททางสังคม

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ตัวชี้วัดของความคิดเชิงบวกและได้นำมาสังเคราะห์

ตัวบ่งชี้	บุญเกียรติ โชค วัฒนา	สุธานี นาค สันธุ์	สุพัตรา สุภาพ (2553)	อารมณ ภูวิทย์พันธุ์ (2556)	เจน เทรลล่า (2545)	คาร์ทัน (2008)	ลอยด์ (2008)	โลมอน (2008)	แมซซี (2002)
การมองโลกในแง่ดี		✓	✓		✓		✓	✓	✓
ความกระตือรือร้น	✓			✓	✓				✓
ความเชื่อ		✓	✓		✓	✓	✓	✓	
ความยึดมั่นในคุณธรรม	✓	✓		✓	✓		✓		✓
ความกล้าหาญ		✓			✓				
ความมั่นใจ	✓		✓		✓	✓			
ความมุ่งมั่น			✓	✓	✓	✓		✓	
ความอดทน					✓	✓			✓
ความสุขุม	✓			✓	✓	✓	✓	✓	
การสำรวจความตั้งใจ		✓			✓		✓		✓
การเคารพให้เกียรติ ตนเองและผู้อื่น		✓		✓			✓	✓	
การรู้จักอ่อน จุดแข็ง ของตนเอง	✓		✓						
การแสวงหาความรู้			✓					✓	
มนุษยสัมพันธ์ที่ดี			✓				✓	✓	

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ตัวชี้วัดของการคิดเชิงบวกออกมาได้ 5 ตัวชี้วัด โดยสังเคราะห์จากตัวชี้วัดที่ถูกนำเสนอมากกว่า 75% ของงานวิจัยที่ได้ศึกษา ได้แก่

1. การมองโลกในแง่ดี(Optimism) หมายถึง ความเชื่อและความคาดหวังว่าจะเกิดสิ่งที่ดีแม้ว่าจะตก อยู่ในสถานการณ์ที่ยากลำบาก คับขันหรือทำหายนก็ตาม
2. ความเชื่อ (Belief) หมายถึง ความเชื่อมั่นและศรัทธาในตนเอง ต่อผู้อื่น และ/หรือต่อพลังอำนาจ ทางจิตวิญญาณที่สูงกว่า ซึ่งคอยให้การสนับสนุนการชี้แนะแนวทาง
3. ความยึดมั่นในคุณธรรม (Integrity) หมายถึง การกระทำภายใต้คำมั่นสัญญาที่มีต่อความซื่อสัตย์ ความเปิดเผย และความยุติธรรม ตามมาตรฐานของบุคคลนั้นๆ
4. ความมุ่งมั่น (Determination) หมายถึง การมุ่งดำเนินให้สำเร็จตามเป้าหมาย วัตถุประสงค์หรือ สิ่งที่จำเป็นในชีวิตอย่างไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย
5. ความสุขุม (Calmness) หมายถึง การดำรงไว้ซึ่งความเยือกเย็นและเฝ้หาความพอเหมาะ พอควร ในการโต้ตอบกับความยากลำบาก ความท้าทายหรือวิกฤตการณ์ต่างๆ

### 3. เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนการสอน

สุภารักษ์ จุตระกูล (2559) กล่าวถึงแนวคิดการเรียนรู้ดิจิทัลไว้ว่าเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในระดับสากล โดยสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นสื่อออนไลน์ที่สำคัญกับกลุ่มเด็กในยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นกลุ่มที่อยู่ในช่วงวัยเรียน กลุ่มนักเรียน นักศึกษา กลุ่มเรานี้ถูกเรียกว่าเป็นกลุ่มดิจิทัลเนทีฟ เพราะการใช้งาน

สื่อสังคมออนไลน์ของพวกเขาเหล่านั้นใช้เพื่อหาข้อมูลประกอบการเรียนรู้หรือเป็นการติดตามข่าวสารทั่วไป แต่ในขณะเดียวกันนั้นการเข้าถึงข้อมูลของกลุ่มวัยนี้ผ่านสื่อดิจิทัลนั้นอาจจะส่งผลกระทบต่อไม่ว่าจะเป็นในด้านการขาดความรู้เท่าทันสื่อ การเข้าถึงข้อมูลที่ไม่เหมาะสม หรืออาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต ภัยเหล่านี้จะเป็นผลกระทบต่อ การควบคุมและการตรวจสอบ

บัญญัติ พุทธสวัสดิ์ (2559) กล่าวไว้ในงานวิจัยว่ากลุ่มคนที่เป็นดิจิทัลเนทีฟในด้านของการศึกษา เป็น

กลุ่มของผู้เรียนที่มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตและมีความเข้าใจในเทคโนโลยีมาตั้งแต่อายุ 8 – 9 ปี กิจกรรมโดยทั่วไปที่เป็นกิจกรรมเชิงกายภาพ (Physical) เช่น การพบปะพูดคุย การเล่นเกม ดนตรี การใช้งาน อินเทอร์เน็ตตลอดเวลา โดยสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่กลุ่มวัยดิจิทัลเนทีฟนี้ให้ความสนใจ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ไลน์ (Line) เป็นเครื่องมือในการติดต่อเพื่อ และอาจารย์ รูปแบบกระบวนการที่พร้อมปรับใช้แนวคิดเชิงคำนวณอย่างเป็นระบบ (Computational Thinking: CT) แยกเป็นรายละเอียดได้ดังนี้

1) การแยกส่วนประกอบ (Decomposition) เป็นทักษะในการวิเคราะห์แยกย่อยส่วนประกอบเพื่อ ศึกษาความซับซ้อนของปัญหา ที่จะให้ได้ว่ามาซึ่งผลลัพธ์ โดยดิจิทัลเนทีฟสามารถที่จะเข้าใจได้ว่าสื่อหรือเครื่องมือแต่ ละอย่างมีส่วนประกอบอะไรบ้าง สามารถแยกย่อยออกมาเป็นย่อยเล็กได้แค่ไหน จะทำให้สามารถวิเคราะห์หาส่วน ที่สนใจหรือส่วนที่สงสัยอยู่ในขณะนั้นได้

2) การจดจำรูปแบบ (Pattern Recognition) เป็นทักษะการมองหารูปแบบของปัญหาหรือ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นซ้ำๆ เช่น การประเมินการคาดการณ์ การดูแนวโน้ม (Forecast) สถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นได้

3) การหารูปแบบลักษณะทั่วไป (Pattern Generalization and Abstraction) คือ การมอง ภาพรวม

เพื่อหารายละเอียดปลีกย่อย เช่น การใช้งานแอปพลิเคชันในการกำหนดระยะทางหรือเวลาเดินทางไปสถานที่ เป้าหมาย

4) การออกแบบลำดับการทำงาน (Algorithm Design) การออกแบบลำดับการทำงาน วิธีการ ทำงาน

กระบวนการทำงานซ้ำในระบบงานเดิม โดยมีการลำดับขั้นตอนความคิด

**องค์ประกอบของการเรียนที่มีความสุข** (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ,2540) การเรียนรู้ที่ มีความสุข ประกอบด้วย 6 แนวคิด ดังนี้

1) เด็กแต่ละคนได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์คนหนึ่งที่มีหัวใจและสมองเด็ก เหล่านี้ควรจะมีสิทธิ์ ที่จะเป็นตัวของตัวเองเขาเองที่ไม่เหมือนใคร มีลักษณะเฉพาะตัว มี ความคิด มีความสนใจในสิ่งต่าง มีความรู้สึก รัก โกรธ เสียใจ หรือดีใจ เช่นเดียวกับผู้ใหญ่ ตัวโต มีความสามารถเฉพาะตัว มีจุดเด่น จุดด้อย ที่แตกต่างไปจากคนอื่นมีสิทธิ์ได้รับการ ปฏิบัติจากผู้ใหญ่อย่างมนุษย์คนหนึ่ง ที่สำคัญที่สุด คือ เด็กไม่ไข ทาสรองรับอารมณ์ของใคร เขา ควรจะได้มีโอกาสเลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจของเขา เขา ควรจะมีโอกาสได้เลือก อนาคตของเขาเอง ผู้ใหญ่ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ครู หรือวงศาคนญาติ ควรจะเป็ นเพียงผู้ให้คำปรึกษาไม่ใช่ผู้ออกคำสั่ง และให้คำแนะนำไม่ไขบงการ การตัดสินใจเลือกการเรียน เพื่อ ดำเนินชีวิตของเขา ควรจะเป็นสิทธิ์โดยชอบธรรมของเขา



2) ครู มีความเมตตา จริงใจและอ่อนโยนต่อเด็กทุกคนโดยทั่วถึง มีความเข้าใจใน ทฤษฎีแห่งพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็กทุกคน เข้าถึงความรู้สึกละเอียดอ่อน ความคิดอันไร้ ขอบเขต และความฝันอันกว้างไกลของเด็กแต่ละคนและเปิดโอกาสให้เขาได้สานความฝันและ ดำเนินไปตามความใฝ่ฝันนั้นจนบรรลุเป้าหมายชีวิต ครูควรจะให้ความเอาใจใส่ต่อเด็กทุก คนเท่าเทียมกันไม่เลือกชั้นวรรณะ ไม่เลือกที่รักมักที่ชัง มีความยุติธรรม สม่่าเสมอ มีความ ยุติธรรม และวางตัวเป็นแบบอย่างที่ดี มีอารมณ์มั่นคง สดชื่นแจ่มใส มีสำนึกในการเป็นผู้ให้ มี การเตรียมตัวเพื่อการสอนให้มีคุณภาพอยู่เสมอ มีความเสียสละและอดทน มีความมุ่งมั่นที่จะ ช่วยเด็กใหญ่จักตนเอง รู้จักแก้ปัญหาและเรียนรู้วิธีที่จะนำตัวเองไปสู่ความสำเร็จรู้งเรื่องอย่างมี สติและเพียบพร้อมด้วยคุณธรรม

3) เด็กเกิดความรัก และภูมิใจในตนเอง รู้จักปรับตัวได้ทุกที่ ทุกเวลา รู้จักตัวเอง เห็นคุณค่าของชีวิตและความเป้นมนุษย์ของตน รับรู้ความหมายของการมีชีวิตอยู่ ยอมรับทั้งจุด ดี และจุดด้อยของตนเอง และคิดหาวิธีปรับปรุงแก้ไขเข้าใจธรรมชาติของความเปลี่ยนแปลง และรู้วิธีปรับปรุงตนเองให้อยู่ในแวดลอมนั้นๆ ไดโดยไม่เสียสุขภาพจิต รู้จักเกรงใจและให้ เกียรติผู้อื่นมีเหตุผล และใจกว้าง พร้อมที่จะดำเนินชีวิตในบทบาทของผู้ใหญ่ที่มีความ รับผิดชอบ

4) เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสเลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจ เพื่อจะได้ ค้นพบความสามารถของตนเองซึ่งซ่อนเร้นการพัฒนาอยู่ มีกำลังใจที่จะต่อเติมความฝันของตน ให้สมบูรณ์ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน การแ ขงนงต่างๆ จะเป็นประโยชน์ทั้งนั้น ถ้าเขาใส่ใจ มุ่งมั่นให้เขาได้มี โอกาสเรียน เพื่อรู้อย่างลึกซึ้งและกว้างไกล (learn to know) เรียนให้เข้าใจและทำได้ รู้เคล็ดลับ ของการทำสิ่งต่างๆ ให้ประสบผลสำเร็จ (learn to do)และเรียนรูจันรู้จักและเข้าใจวิธีคิดและ ปฏิบัติของคนในอาชีพนั้นๆ เสมือนเป้นคนที่อยู่อาศัยนั้นจริงๆ (learn to be) ทั้งยังสามารถนำ ความรู้ที่ได้รับนั้นมาประยุกต์เข้ากับตัวเองได้อย่างกลมกลืนและสร้างสรรค์ เพื่อความสุขของ ตนเองและคนรอบข้าง

5) บทเรียนสนุก แปลกใหม่ จูงใจให้ติดตามและเราใจให้อยากค้นคว้าหาความรู้ เพิ่มเติมด้วยตนเองในสิ่งที่สนใจ รู้จักคิดและพัฒนาความคิดจากความรู้ที่ได้รับขยายวงไปสู่ ความรู้ใหม่ เกิดความอยากรู้อยากเห็น อยากทดลองเพื่อให้เห็นผลสมจริง อยากศึกษาให้ลึกซึ้ง เพิ่มเติม เกิดความตื่นเต้นและภาคภูมิใจ รักการเรียน มีระบบในการเรียนและเห็นประโยชน์ของการเรียนซึ่งไม่ได้ขีดวงจำกัดแต่อยู่ในห้องเรียนแต่อาจสัมพันธ์กับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม รวมทั้ง ความเป้นไปในชีวิต และปรากฏการณ์ต่างๆ ที่สัมพันธ์กับชีวิตในแต่ละท้องถิ่น 6) สิ่งที่เรียนรูสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ไม่จำกัดเฉพาะอยู่ในบทเรียนแต่ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ในสภาพความเป็นจริง เกิดประโยชน์และมีความหมายต่อตัวเขา ทั้งยังสามารถพยากรณ์คาดคะเน หรือตั้งข้อสันนิษฐานอันจะนำไปสู่การค้นคว้า เพื่อพิสูจน์ ความเป็นจริง รู้จักสืบเสาะหาคำตอบ ขอสงสัยต่างๆ จากแหล่งวิทยาการ รู้จักวิเคราะห์ เหตุการณ์หรือสภาพการณ์ต่างๆ ได้อย่างมีเหตุผล มีความคิดเป้นของตนเอง มีจุดยืนที่แน่นอน และมีความเชื่อมั่นในตนเองพอที่จะไม่ตกเป้นเครื่องมือของใคร หรือเป้นเหยื่อคำหลอกลวงจาก ผู้ไม่ประสงค์ดี รู้วิธีดำเนินชีวิตอย่างมีคุณค่า และสามารถให้ความช่วยเหลือและแนะนำผู้อื่นได้ เมื่อเขาเติบโตขึ้น

**แนวทางของกระบวนการเรียนการสอนเพื่อให้เด็กเกิดความสุข (สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2540) แนวทางของกระบวนการเรียนการสอนเพื่อให้เด็กเกิดความสุข ได้แก่**

1) บทเรียนเริ่มจากง่ายไปยาก และมีความต่อเนื่อง

- 2) วิธีการเรียนสนุก จูงใจและไม่กดดัน
- 3) พัฒนาและส่งเสริมการคิด
- 4) สัมพันธ์กับธรรมชาติ
- 5) กิจกรรมหลายทางสำหรับทุกคน
- 6) สื่อเราใจและตรงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน
- 7) ประเมินพัฒนาการของเด็กโดยรวมไม่เน้นแต่ด้านวิชาการ

การที่จะให้เด็กได้เรียนรู้อย่างมีความสุขนี้ ย่อมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายๆ องค์ประกอบที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งหากสามารถรวมกันสร้างความสมดุล ในการเรียนรู้ให้กับเด็กได้แล้ว เด็กย่อมเกิดความสุขในการเรียนและใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ อย่างมีความสุข

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลโดยการใช้ความสุขในการเรียนเป็นฐาน ในครั้งนี้ผู้วิจัย ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

### งานวิจัยในประเทศ

สำราญ สิริภคมงคล (2554) ท าวิจัยเรื่อง การพัฒนามาตรวัดความสุขในการเรียนส าหรับ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสา นักงานคณะกรรมการศึกษาขั้น ฐานฐานจา นวน 2,400คน ทา การสุ่มแบบ 3 ชั้น ตอน (Three-stage random sampling) เครื่องมือที่ใช้เป็ นมาตรวัดความสุขใน การเรียนส าหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย จากการศึกษาพบว่ มาตราวัดความสุขในการเรียน ส าหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มีองค์ประกอบ 4องค์ประกอบ คือ (1) ด้านคุณภาพใน การสอนของครู (2) ด้านความสามารถแสดงออกทางอารมณ์ของครู(3) ด้านโรงเรียนสนับสนุน การเรียนการสอน และ(4) ด้านการเรียนการสอนที่มีความสุขมี31 ตัวชี้วัดค่า IOC แต่ละข้อ ค่า ถาม ะหว่า ง 0.8-1.0 ค่าความเที่ยงทั้งฉบับ เท่ากับ 0.959 3. ผลการตรวจสอบคุณภาพของมาตรวัด ด้วย โมเดล IRT พบว่ มีค่าอา นาจจา แนกระหว่า ง 1.27 ถึง 2.23 ค่า Threshold ะหว่า ง -2.22 ถึง +2.36 4. ผลการวิเคราะห์การทา หนักที่ต่างกันของข้อสอบระหว่า ง เพศ พบวามีจ านวน 9 ข้อค ำถามที่ ทา หนักที่ต่างกัน

วชิฎาแก้วแก้ว(2554)ได้พ้ ฒั นาโมเดลเชิงสาเหตุความสุขของนักเรียนระดับ ชั้น ประถมศึกษาปี ที่ 5 และ 6 กับ นักเรียนระดับ ชั้น มัธยมศึกษาปีที่2และ 3 เครื่องมือที่ใช้เป็ น แบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่ ปัจจัยที่มี หนาตอิทธิพลต่อความสุขของนักเรียนมากที่สุด คือ ปัจจัย ฒุณโรงเรียน ส่วนตัวแปรที่ส่งผลต่อความสุข ของนักเรียน ได้มูก่ปัจจัยฒุณตนเอง ปัจจัยฒุณ ครอบครัวและปัจจัยฒุณโรงเรียน ฐ่งมีน้ำ หนัก ตัวแปรที่แตกต่าง กน

ภมรพรรณ ยุระยารต์(2554) ท าศึกษาและพัฒนาความผาสุกทางจิตใจของนิสิต นักศึกษาในมหาวิทยาลัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย พบว่ ความผาสุก ทางจิตใจของนิสิตประกอบด้วย 9 องค์ ะกอบ ได้มูก่ ดารยอรับตนเองการมีอิสระแห่งตน ความงอกงามส่วนบุคคลการมีจุดมุ่งหมายในชีวิต การ มองโลกในแง่ดีการเห็นคุณค่าในตนเอง การมีจิตวิญญาณ ความสามารถในการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับ บุคคลอื่น และการสร้าง คุณประโยชน์แก่สังคม โมเดลความผาสุกทางใจมีความเหมาะสมพอดีกับข้อมูลเชิงประจักษ์มี น้ำ

หนก้องคับ ระกอบมาตรฐานอยุ่ นเกณฑลู่ งอบ่างมินย้สา คญุ่ ทางสถิติตีระดบ้ .05และสามารถ วัตดองค้ประกอบ ความผาสุกทางจิตใจของนิสิตน้กศึกษาในมหาวิทาลัยได้

ปีทมา ทองสม (2554) ทา การศึกษาการพฒั นาดชน้ชู้ว้ด้ความสุขในการเรียนของ น้กศึกษาหลก้สูตร พยาบาลศาสตรบณั้ จิตสังกค้กระทรวงสาธาณสุขผลการศึกษาพบว้ ดชน้ชู้ว้ด้ ความสุขของน้กศึกษาหลก้สูตร พยาบาลศาสตรบณั้ จิตสังกค้กระทรวงสาธาณสุขมี5 องค้ประกอบ ไดม้ก้องค้ประกอบด้านความพึงพอใจในการ เรียนองค้ประกอบด้านความสนใจใฝ่ เรียนรู้ งบค้ ระกอบคณุนทศันคคิต้ต่อว้ชาชีพองค้ ระกอบคณุนความพึงพอใจ ในตนเองและองค้ ระกอบ คณุนความวิตกกง้วลของงค้ ระกอบท้งห้เป็นทัว้แปรที่ร่วมกน้อธิบายความสุขในการ เรียนของ น้กศึกษาพยาบาลศาสตรบณั้ จิตและโมเดลมีความสอดคลอ้กมกลืนกบ้ข้อมูลเชิงประจักษ์โดยมี ค่า  $2 \chi^2 = 222.83$ ,  $df = 226$ ,  $GFI = 0.99$ ,  $AGFI = 0.98$  และการม้คราะห์ความสุขในการเรียนพบว้ น้กศึกษาพยาบาลศา สตรบณั้จิต มีความสุขในการเรียนอยุ่ นระดบ้ มากมีค่าเท่ากับ 3.59ระดบ้ ชน้ เรียนมีความสัมพันธ์กับความสุขใน การเรียนทุกองค้ ระกอบอยุ่ งมินย้สา คญุ่ ทางสถิติตีระดบ้ 0.01 และคะแนนเฉลี่ยสะสมมีความสัมพันธ์ทางลบ ต่อองค้ ระกอบคณุนความวิตกกง้วลเท่ากับ -0.101 อยุ่ งมินย้สา คญุ่ ทางสถิติตีระดบ้ 0.01 ผลการพัฒนาโมเดล ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของ ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนของน้กศึกษาพยาบาลศาสตรบณั้ จิต พบว้ โมเดลมี ความสอดคลอ้กมกลืนกบ้ข้อมูลเชิงประจักษ์มี ค่า  $2 \chi^2 = 117.97$ ,ค่า  $df = 119$ , ค่า  $GFI = 0.995$  และ ค่า  $AGFI = 0.981$  ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนมี6 องค้ ระกอบไดม้ก้องค้ลักษณะอาจารย์ ลักษณะการเรียน การสอนลักษณะน้กศึกษาลักษณะวิทยาลัยลักษณะน้กศึกษาร่วมวิทาลัยและ ลักษณะบิดามารดา/ผู้ปกครองโดย ลักษณะบิดามารดา/ผู้ปกครองและลักษณะน้กศึกษาร่วม วิทาลัย มีอิทธิพลท้งทางตรงและทางอ้อมต่อความสุขใน การเรียนของน้กศึกษาพยาบาลศาสตร บณั้จิต อยุ่ งมินย้สา คญุ่ ทางสถิติตีมีค่าเท่ากับ 0.205 และ0.189 ตามล าดับ

กนกวรณ วังมณั้(2554)การพฒั นาความสุขของว้รุ่นไทยโดยไข้โปรแกรมพฒั นา ตนเอง ทา การ ศึกษาบ้ น้กเรียนชน้ มธยมศึกษาปีที่1-3 โรงเรียนจัน ทร่หุนบา เพญ์ จา นวน 638 คน คัดเลือกน้กเรียนที่มีค่า คะแนนความสุขตั้งแต่เปอร์เซนไทลที่ 25 โดยไข้ม้บบวด้ความสุขของว้รุ่น ผลการศึกษา พบว้ ว้รุ่นไทยมี ความสุขโดยรวมอยุ่ นระดบ้ มากเมื่อพิจารณาเป็นรายคณุน พบว้ คณุนความพึงพอใจในชีวิต คณุนสัมพันธ์ภาพที่ดี ต่อบุคคลอื่นและเห็นอกเห็นใจผ้ชู้ และคณุน ความกระตือรือร้นกบ้ สิ่งต่าง ๆ ในชีวิต อยุ่ นระดบ้ มาก คณุนการ สองโลกในแง่ดีคณุนการเห็น คุณค่าในตนเอง คณุนสุขภาวะที่ดีและคณุนความเชื่อมั่น ในความสามารถของตนเองอย ู่ ะดบ้ ปานกลาง

ธารณ้ทองงอก (2555)การพฒั นาตว้บ้งผู้การเรียนรู้อยุ่ งมีความสุขของน้กเรียนใน โรงเรียนสังกค้เมืองพ ทัยางจ้หวด้ชลบุรีทา การศึกษาองค้ ระกอบการเรียนรู้อยุ่ งมีความสุขมี5 องค้ประกอบ คือ ด้านตว้บ้งเรียนด้าน เพื่อน ด้านโรงเรียน ด้านครอบครัว และด้านชุมชน ท้ง 5 องค้ประกอบ มี 20 ตว้บ้งผู้และ73 ตว้บ้งผู้ย่อ่ ผลการ ตรวจจับความตรงเชิงโครงสร้างด้วย การวิเคราะห์ท้งค้ประกอบเชิงยีนยันอันดับสอง (Second order factor analysis) พบว้ โมเดลมีความสอดคลอ้กบ้ข้อมูลเชิงประจักษ์(  $2 \chi^2 = 533.972$ ;  $df = 161$ ;  $CFI = .96$ ;  $GFI = .929$ ;  $RMSEA = 0.58$ )และเกณฑ์ กติในการประเมินการเรียนรู้อยุ่ งมีความสุขของน้กเรียนมธยมศึกษา ในโรงเรียนสังก ค้เมืองพทัยางจ้หวด้ชลบุรี โดยรวม มีเกณฑ์ปกติที่ระดบ้การเรียนรู้อยุ่ งมีความสุข มากที่สุด 3.88

## งานวิจัยในต่างประเทศ

Hasher (2007) ท าการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพพัฒนาแบบประเมินความสุขภาวะ ของนักเรียน ท าศึกษา สุขภาวะของเด็กและวัยรุ่น ตามแนวคิดสุขภาวะเชิงอัตวิสัยของ Diener (1994); Ryff and Keyes (1995) สร้างมาตรวัดความสมดุลของอารมณ์ตามแนวคิด Costa and McCrae (1992) และสุขภาวะในโรงเรียน ตามแนวคิดของ Konu and Rimela (2002) ใช้แบบวัดของ PANAS-Scale ของ Watson et al. (1988) ในการ ประเมินสุขภาวะของนักเรียนการใช้ชีวิตใน โรงเรียน พัฒนาจากสุขภาวะในโรงเรียน มี 6 มิติ(บวกและลบอยู่ ึ่งละ สามมิติ)ของ Grob et al. (1991) ประกอบด้วย เจตคติทางบวกของชีวิต ความสนุกในชีวิต การเห็นคุณค่าใน ตนเอง ปัญหา การไม่พอใจในร่างกายและการตอบสนองและอารมณ์ซึมเศร้า

Gutman and Feinstein (2008) ศึกษา สุขของนักเรียนในโรงเรียนประถม ตาม แนวคิดของ UNICEF ที่ศึกษา สุขของนักเรียนของเด็กทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา ใน ด้านตัวผู้เรียน โรงเรียน และ ครอบครัว จากการศึกษาตัวนักเรียนและโรงเรียนที่มีผลต่อความสุข ของนักเรียน มี 4 องค์ประกอบ คือ สุขภาพจิต ทางบวก สุขภาวะทางอารมณ์ พฤติกรรมนิยม และ พฤติกรรมต่อต้าน

Uusitalo-Malmivaara (2014)ศึกษาความสุขทั่วไปและความสุขในโรงเรียนของนักเรียน ฟินแลนด์ (Global and school-related happiness in finnish children) โดยใช้แนวคิดความสุขหรือ สุขภาวะเชิงอัตวิสัย ตามแนวคิดของ Diener (1984); Seligman (2002); Seligman (2005) ประกอบด้วยคุณร่างกาย (Physical) สุขภาพจิต (Mental health)และสุขภาวะทางอารมณ์ (Emotion WB) ท าศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง ความ สุขทั่วไปกับความสุขในโรงเรียนจากแบบวัดความสุข (Subjective happiness scale)ของ Lyubomirsky and Lepper (1999) เป็นแบบมาตราประมาณค่า 7 ระดับ และเครื่องมือวัดความสุขของนักเรียนในโรงเรียน (The school children's happiness inventory: SCHI) เป็ นการวัดการยอมรับตนเอง (Self-esteem) ผลกระทบ (Affect) และความเศร้า (Depression)

Mehta (1993)อ้างถึงใน บพิตร อิศระ, 2550) ท าศึกษาวิจัยเชิงทดลอง ในการจัดกิจกรรม การเรียนการ สอนแบบร่วมมือในวิชาคณิตศาสตร์กับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ ด้วยการสอนตาม แผนการสอนที่วางไว้ แล้วท า การทดสอบนักเรียนแต่ละคนใน ्ह้่อหาวิชาที่สอน ทา การวัดเจตคติและความพึง พอใจของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีความสุขและ รู้สึกสนุกสนานที่ใ้เรียนแบบร่วมมือ

จากงานวิจัยเกี่ยวกับความสุขในการเรียนทั้งในประเทศและต่างประเทศ ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนา นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลโดยการใช้ความสุขในการเรียนเป็นฐาน

### บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิจัย โดยใช้วิธีผสมผสานของผลทักษะการคิดเชิงบวกของผู้เรียนจากการทำกิจกรรมในชั้นเรียนตามกระบวนการแผนการจัดการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล รวมทั้งการสัมภาษณ์กระบวนการสอนทักษะการคิดขั้นสูงของคณาจารย์ทั้ง 8 หมวดสาระ ก่อนจะนำข้อมูลมาวิเคราะห์ อีกครั้งตามขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย สามารถอธิบายรายละเอียดการดำเนินการวิจัยได้ ดังนี้

**ประชากรที่ใช้ในการวิจัย** ได้แก่ คณาจารย์และนักเรียน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีการศึกษา 2564

**กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย** ได้แก่ คณาจารย์และนักเรียน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ในปีการศึกษา 2564 โดยการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง

#### ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับทักษะการคิดเชิงบวกในการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบและสร้างแบบประเมินทักษะการคิดเชิงบวกในการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล และข้อคำถามกึ่ง

โครงสร้างสำหรับศึกษากระบวนการเรียนการสอนของอาจารย์ 8 กลุ่มสาระ

ขั้นตอนที่ 3 ส่งแบบประเมินให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ ทดลองใช้กับกลุ่มทดลองจำนวน 30 คนเพื่อหาค่าความตรงและความเที่ยง

ขั้นตอนที่ 4 นำแบบประเมินส่งคณะกรรมการจริยธรรมวิจัยในมนุษย์ เพื่อรับการประเมิน

ขั้นตอนที่ 5 เมื่อผ่านการประเมิน เก็บข้อมูลจากคณาจารย์และนักเรียน

ขั้นตอนที่ 6 วิเคราะห์ผล

ขั้นตอนที่ 7 รวบรวมอภิปรายผลกับผู้ใช้ประโยชน์จากงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 8 สรุปผลการวิจัยและเผยแพร่ผลการวิจัย

#### เครื่องมือในการวิจัย

##### 1. แบบสัมภาษณ์เชิงลึก

ผู้วิจัยได้ใช้การสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างเป็นเครื่องมือในการศึกษาเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลโดยตรงจากประชากรกลุ่มตัวอย่าง โดยกำหนดหัวข้อสำหรับสอบถาม พูดคุย กับผู้ให้ข้อมูลอย่างกว้าง ๆ และสัมภาษณ์ในเชิงลึกได้ทันทีเมื่อพบข้อมูลที่น่าสนใจตรงประเด็นที่กำลังทำการศึกษา โดยมีแนวคำถามในการสัมภาษณ์ เพื่อให้ผู้ถูกถามได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นด้วยตนเอง

##### 2. แบบสอบถามทักษะการคิดเชิงบวก

ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวชี้วัดทักษะการคิดเชิงบวก และได้นำมาสังเคราะห์ดังตารางต่อไปนี้

ตัวบ่งชี้	บุญเกียรติ โชค วัฒนา	สุธานี นาค สันธุ์	สุพัตรา สุภาพ (2553)	อาภรณ์ ภูวิทย์พันธุ์ (2556)	เจน เทรลล่า (2545)	คาร์ทัน (2008)	ลอยด์ (2008)	โลมอน (2008)	แมจซี (2002)
การมองโลกในแง่ดี		✓	✓		✓		✓	✓	✓
ความกระตือรือร้น	✓			✓	✓				✓
ความเชื่อ		✓	✓		✓	✓	✓	✓	
ความยึดมั่นในคุณธรรม	✓	✓		✓	✓		✓		✓
ความกล้าหาญ		✓			✓				
ความมั่นใจ	✓		✓		✓	✓			
ความมุ่งมั่น			✓	✓	✓	✓		✓	
ความอดทน					✓	✓			✓
ความสุขุม	✓			✓	✓	✓	✓	✓	
การสำรวจความตั้งใจ		✓			✓		✓		✓
การเคารพให้เกียรติ ตนเองและผู้อื่น		✓		✓			✓	✓	
การรู้จักอ่อน จุดแข็ง ของตนเอง	✓		✓						
การแสวงหาความรู้			✓					✓	
มนุษยสัมพันธ์ที่ดี			✓				✓	✓	

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ตัวชี้วัดของการคิดเชิงบวกออกมาได้ 5 ตัวชี้วัด โดยสังเคราะห์จากตัวชี้วัดที่ถูกนำเสนอมากกว่า 75% ของงานวิจัยที่ได้ศึกษา ได้แก่

1. การมองโลกในแง่ดี(Optimism) หมายถึง ความเชื่อและความคาดหวังว่าจะเกิดสิ่งที่ดีแม้ว่าจะตก อยู่ในสถานการณ์ที่ยากลำบาก คับขันหรือทำทนายก็ตาม
2. ความเชื่อ (Belief) หมายถึง ความเชื่อมั่นและศรัทธาในตนเอง ต่อผู้อื่น และ/หรือต่อพลังอำนาจ ทางจิตวิญญาณที่สูงกว่า ซึ่งคอยให้การสนับสนุนการชี้แนะแนวทาง
3. ความยึดมั่นในคุณธรรม (Integrity) หมายถึง การกระทำภายใต้คำมั่นสัญญาที่มีต่อความซื่อสัตย์ ความเปิดเผย และความยุติธรรม ตามมาตรฐานของบุคคลนั้นๆ
4. ความมุ่งมั่น (Determination) หมายถึง การมุ่งดำเนินให้สำเร็จตามเป้าหมาย วัตถุประสงค์หรือ สิ่งที่เป็นในชีวิตอย่างไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย
5. ความสุขุม (Calmness) หมายถึง การดำรงไว้ซึ่งความเยือกเย็นและเฝ้หาความพอเหมาะ พอควร ในการโต้ตอบกับความยากลำบาก ความท้าทายหรือวิกฤตการณ์ต่างๆ

จึงได้นำตัวชี้วัดข้างต้น มาสร้างเป็นแบบสอบถามทักษะการคิดเชิงบวกในการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล

## แผนการดำเนินงานวิจัย

ปี (งบประมาณ)	กิจกรรม
2565	ประชุมทีมนักวิจัย ศึกษาประเด็นวิจัยที่สำคัญ สรุป/เขียนข้อเสนอโครงการวิจัย
2565	รวบรวมข้อมูล ทบทวนวรรณกรรม ศึกษาเอกสาร ตำราวิชาการที่สอดคล้องกับโครงการวิจัย (เมื่อได้รับการสนับสนุนทุน)
2565	ดำเนินการวิจัยตามรูปแบบ/ระเบียบวิธีวิจัย
2565	ประชุมชุดโครงการวิจัย / โครงการวิจัยย่อย รายงานผลความก้าวหน้าของการดำเนินการ
2565	รายงานผลการศึกษาวิจัยของโครงการ เขียนบทความ ประมวลผลชุดโครงการวิจัย
2565	สรุปผลและจัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์ ส่งรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ เขียนบทความวิจัยนำเสนอ

