

ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ : แบบวัดและโปรแกรมสร้างเสริมสำหรับนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ACTIVE CITIZENSHIP : SCALES AND ENHANCING PROGRAM
FOR SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS UNDER THE OFFICE
OF THE BASIC EDUCATION COMMISSION

นลินี จินกุล

ความเป็นพลเมืองที่นั้ : แบบวัดและโปรแกรมสร้างเสริมสำหรับนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวัด ประเมิน และวิจัยการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ACTIVE CITIZENSHIP : SCALES AND ENHANCING PROGRAM
FOR SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS UNDER THE OFFICE
OF THE BASIC EDUCATION COMMISSION



NALINEE JEENGHOL

A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of DOCTOR OF PHILOSOPHY
(Doctor of Philosophy Program in Educational Measurement Evaluation and Research)
Faculty of Education, Srinakharinwirot University

2023

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ความเป็นพลเมืองที่รับรู้ : แบบวัดและโปรแกรมสร้างเสริมสำหรับนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ของ
นลินี จินกุล

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวัด ประเมิน และวิจัยการศึกษา
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์จัตตราชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนตา ตูลย์เมธากา)	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์)
..... ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.วิไลลักษณ์ ลังกา)	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนิดา ศกุนตนาค)
 กรรมการ
	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวิกา ตั้งประภา)

ชื่อเรื่อง	ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ : แบบวัดและโปรแกรมสร้างเสริมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ผู้วิจัย	นลินี จินกุล
ปริญญา	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มนตา ตูย์เมธากา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์ ดร. วิไลลักษณ์ ลังกา

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้ 1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2. เพื่อพัฒนาแบบวัดและตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 3. เพื่อพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ และ 4. เพื่อประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย การวิจัยและพัฒนาดำเนินการ แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ระยะที่ 1 ศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้และพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา ผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน และกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,989 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์พฤติกรรมบ่งชี้ และแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์เนื้อหา การวิเคราะห์ตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม และทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ และการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน ผลการวิจัยพบว่า (1) ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย ชีวิตของชุมชนและสังคม การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย และการเสนอแนะทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม รวม 32 ตัวบ่งชี้ (2) แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ เป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ จำนวน 40 ข้อ มีคุณภาพตามคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา ดังนี้ มีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.263 ถึง 0.847 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.952 มีค่าพารามิเตอร์ความชัน (α) ระหว่าง 0.48 ถึง 1.90 ค่าพารามิเตอร์เทรซโฮลด์ (β) ระหว่าง -6.37 ถึง 3.49 ข้อคำถามส่วนใหญ่มีค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบที่แสดงถึงความแม่นยำในการประมาณค่าที่ระดับความสามารถของผู้สอบ (θ) ในช่วง -1.6 ถึง 0.0 ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบวัดสามารถประมาณค่าได้แม่นยำในช่วงความสามารถของผู้สอบ (θ) -1.6 ถึง -0.4 แบบวัดมีความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างที่ได้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สอง พบว่า โมเดลมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ (ค่าไค-สแควร์ = 1161.62, df = 336 (p-value < .001), GFI = 0.965, AGFI = 0.945, RMR = 0.030, RMSEA = 0.035, CFI = 0.985) ระยะที่ 2 พัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ โดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ ผู้ให้ข้อมูลคือ ครู จำนวน 6 คน และนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 12 คน ผู้ประเมินคุณภาพโปรแกรมฯ คือ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้ และแบบประเมินคุณภาพโปรแกรมฯตามเกณฑ์มาตรฐาน 5 ด้าน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า (1) ประสบการณ์ผู้ใช้ในมิติด้านบทบาท อารมณ์ การรับรู้ เจตคติ และพฤติกรรม ความต้องการและความคาดหวังของครูและนักเรียนเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมฯ ใน 8 ประเด็น ได้แก่ 1) ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง 2) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ 3) บรรยากาศในการเรียนรู้ที่ทุกคนเข้ามามีส่วนร่วม 4) ผู้เรียนได้ฝึกการคิดขั้นสูง 5) มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย 6) เรียนรู้จากสถานที่จริง 7) ทำกิจกรรมเพื่อสังคม และ 8) สะท้อนผลการเรียนรู้เป็นระยะ โดยโปรแกรมสร้างเสริมฯที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 1) ที่มาและความสำคัญ 2) หลักการของโปรแกรม 3) วัตถุประสงค์ของโปรแกรม 4) ทฤษฎี หลักการและแนวคิด 5) โครงสร้างเนื้อหาสาระของกิจกรรม 6) วิธีการจัดกิจกรรม 7) การวัดและประเมินผล 8) นิยามศัพท์เฉพาะ 9) แนวทางการนำโปรแกรมสร้างเสริมไปใช้ 10) คุณสมบัติของวิทยากรผู้นำกระบวนการ 11) กำหนดการจัดกิจกรรม 12) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 13) แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (2) โปรแกรมสร้างเสริมฯ มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.67, S.D = 0.30) ระยะที่ 3 ประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมฯ ผู้ให้ข้อมูล คือ ครู จำนวน 6 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 60 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ โปรแกรมสร้างเสริมฯ และแบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ Hotelling's T² และวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณ ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้หลังเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมฯ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมฯอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Hotelling's T² = 68.778, df = 29, p-value < .001) นักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (F = 2392.281, p-value < .001) นักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความพึงพอใจต่อโปรแกรมสร้างเสริมฯ อยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.52, S.D. = 0.09) ครูและนักเรียนกลุ่มผู้ใช้เห็นว่าโปรแกรมสร้างเสริมฯที่พัฒนาขึ้นสามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้เพิ่มขึ้นได้ และสามารถนำประสบการณ์การเรียนรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตได้จริง

คำสำคัญ : ความเป็นพลเมืองตื่นรู้, แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้, โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้, คุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา

Title	ACTIVE CITIZENSHIP : SCALES AND ENHANCING PROGRAM FOR SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS UNDER THE OFFICE OF THE BASIC EDUCATION COMMISSION
Author	NALINEE JEENGOOL
Degree	DOCTOR OF PHILOSOPHY
Academic Year	2023
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Manaathar Tulmethakaan
Co Advisor	Associate Professor Wilailak Langka , Ph.D.

The purposes of this research were: (1) to study the behaviors of active citizenship among senior high school students; (2) to examine the psychometric properties of the active citizenship scale; (3) to develop an enhanced program on active citizenship; and (4) to evaluate program effectiveness. This research had three phases: The behavioral indicators were the active citizenship scale and psychometric properties. The key informants were five experts. The sample was 1,989 senior high school students at secondary schools in Bangkok. The research instrument was a behavioral interview form, an active citizenship scale, and the data were analyzed by content analysis. The research results were: (1) the active citizenship of high school students was democratic values, community and social life, collaborative democracy, and social change with 32 indicators; (2) an active citizenship scale, and a situational scale with 40 items. The key informants were six teachers and 12 high school students. This program was evaluated by 15 experts. The research instruments were a user experience interview form and standard evaluation. The data were analyzed by content analysis, mean, and standard deviation. The research results were: (1) user experiences in eight areas: (1) learners practice; (2) learners participate in organized learning; (3) learning atmosphere; (4) learners practice advanced thinking; (5) learning in a variety of ways; (6) learning in real places; (7) social activities; and (8) periodic reflection. The enhancement program consisted of (1) background and importance; (2) principles; (3) program objectives; (4) theories, principles and concepts; (5) content structure; (6) methods of organizing activities; (7) measurement and evaluation; (8) definitions of specific terms; (9) guidelines for implementing the program; (10) qualifications of process leaders; (11) activity schedule; (12) learning activity plan; and (13) active citizenship scale; (2) overall quality was at the highest level. The effectiveness of the enhancement program was assessed. The key informants were six teachers and 60 high school students. The research instrument was a user experience interview, active citizenship scale, enhanced program and questionnaire. The research results were: (1) students in the experimental group participated in the enhanced program had active citizenship after the enhanced program higher than before the program at .05. The students in the experimental group who participated in the enhanced program had higher active citizenship than the students in the control group at .05, and the students in the experimental group were satisfied with the enhanced program at the highest level. Teachers and students in the user experience group agreed that the enhancement program developed active citizenship and to apply their learning experiences.

Keyword : Active citizenship, Active citizenship scale, Enhancing program, Psychometric Property

กิตติกรรมประกาศ

ความสำเร็จของผู้ทำปริญญาบัตรนี้ ได้รับความกรุณาอย่างดีจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนตา ตูลย์เมธากการ รองศาสตราจารย์ ดร.วิไลลักษณ์ ลังกา อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาบัตรนี้ ที่ได้กรุณาให้ความเมตตา เอาใจใส่ ให้คำปรึกษาแนะนำ ช่วยเหลือดูแล และให้กำลังใจเป็นอย่างดีมาโดยตลอด และความปรารถนาดีที่ท่านอาจารย์ทั้งสองมอบให้ สิ่งทั้งปวงเหล่านี้ถือเป็นสิ่งที่มีค่ายิ่งสำหรับผู้วิจัย ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการสอบปริญญาบัตร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวิกา ตั้งประภา และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พนิดา ศกุนตนาค ที่ได้กรุณาเสียสละเวลาอันมีค่าในการให้คำแนะนำปรึกษา เสนอแนะข้อคิดเห็นที่มีประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ เพื่อให้ปริญญาบัตรนี้ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยซาบซึ้งในความเมตตากรุณา และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาวัดผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒทุกท่าน ที่ได้กรุณาให้การอบรมสั่งสอน ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ประสบการณ์ที่ดีและมีคุณค่าอย่างยิ่งกับผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณท่านผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณาตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ และให้ข้อเสนอแนะ อันเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงและแก้ไขเครื่องมือให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณครูและนักเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานทุกคน ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลวิจัยทุกขั้นตอนการศึกษา

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ สาขาการวัด ประเมินและวิจัยการศึกษา รหัส 61 ทุกคน ที่คอยเป็นกำลังใจให้คำแนะนำ คำปรึกษาและมีส่วนช่วยให้ปริญญาบัตรสำเร็จลุล่วงด้วยดี

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ขอขอบคุณในครอบครัวทุกคนที่คอยห่วงใย เป็นกำลังใจ เป็นแรงผลักดัน ให้การสนับสนุนในทุกเรื่องกับผู้วิจัย ขอขอบคุณพี่ ๆ และน้อง ๆ เพื่อนร่วมงานทุกคน ที่คอยตามไถ่เป็นกำลังใจให้เสมอมา จนประสบความสำเร็จในครั้งนี้ ขอให้คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากปริญญาบัตรฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาแด่คุณบิดา มารดา ครูอาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณที่คอยให้การอบรมสั่งสอนตลอดมา

นลินี จินกุล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญรูปภาพ	ฅ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
คำถามการวิจัย.....	8
ความมุ่งหมายของงานวิจัย.....	9
ความสำคัญของการวิจัย	9
ขอบเขตของการวิจัย	11
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	14
กรอบแนวคิดในงานวิจัย	21
สมมติฐานในการวิจัย.....	25
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	26
ตอนที่ 1 ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizenship).....	26
1.1 นิยามและความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้	27
1.2 คุณลักษณะและตัวบ่งชี้ของความเป็นพลเมืองตื่นรู้.....	32
1.3 ความสำคัญของการเป็นพลเมืองตื่นรู้	48
1.4 มาตรการวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้	51

1.5 แนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดี.....	55
1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองดี.....	57
ตอนที่ 2 การพัฒนาแบบวัดและการตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา.....	61
2.1 การพัฒนาแบบวัดทางจิตวิทยา.....	61
2.2 การตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา.....	66
ตอนที่ 3 การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดี.....	79
3.1 ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory).....	79
3.2 การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning).....	85
ตอนที่ 4 การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience Research).....	100
4.1 นิยามและความหมาย.....	100
4.2 มิติและองค์ประกอบของประสบการณ์ผู้ใช้.....	101
4.3 การออกแบบการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้.....	103
4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้.....	108
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	113
ระยะที่ 1 การศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้และพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย และตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัด.....	116
ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดี.....	116
ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองดี และตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทาง จิตวิทยา.....	119
ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย โดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ และการประเมินคุณภาพ โปรแกรมสร้างเสริม.....	133
ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้.....	133

ชั้นตอนที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย	138
ชั้นตอนที่ 3 การประเมินคุณภาพของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	140
ระยะที่ 3 การประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	143
ชั้นตอนที่ 1 การอบรมการใช้โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลายกับครูกลุ่มผู้ใช้	143
ชั้นตอนที่ 2 การศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	145
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	152
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย	155
ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาแบบวัดและตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัดความ เป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	168
ส่วนที่ 1 ผลการพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย	168
ส่วนที่ 2 ผลการหาคุณภาพของแบบวัดด้านความเที่ยงตรงตามเนื้อหา อำนาจจำแนก และ ความเชื่อมั่น ด้วยทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory: CTT) ...	169
ส่วนที่ 3 ผลการตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายด้วยทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (Item Response Theory: IRT)	171
ส่วนที่ 4 ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง ด้วยวิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบ เชิงยืนยัน (CFA) ของโมเดลการวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้	178
ส่วนที่ 5 ผลการตรวจสอบความเชื่อมั่น	185

ตอนที่ 3 ผลการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลายโดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้.....	186
ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้และความต้องการเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้.....	186
ส่วนที่ 2 ผลการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย.....	200
ส่วนที่ 3 ผลการประเมินคุณภาพของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	222
ตอนที่ 4 ผลการประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	232
ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ของครูกลุ่มผู้ใช้ที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริมความ เป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	232
ส่วนที่ 2 ผลการศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	237
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	263
สรุปผลการวิจัย.....	265
อภิปรายผลการวิจัย	272
ข้อเสนอแนะ	288
1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้	288
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	290
บรรณานุกรม	292
ภาคผนวก.....	310
ภาคผนวก ก	311
ภาคผนวก ข	317
ภาคผนวก ค	357

ภาคผนวก ง.....371

ประวัติผู้เขียน.....374



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 นิยามและความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้.....	28
ตาราง 2 คุณลักษณะและองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองตื่นรู้	33
ตาราง 3 คุณลักษณะของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ 4 ลักษณะ (Take Part, 2011)	42
ตาราง 4 ผลลัพธ์ของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Take Part, 2011).....	43
ตาราง 5 สรุปการวิเคราะห์หัวข้อที่ว่าคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองตื่นรู้.....	45
ตาราง 6 มาตรฐานในการวัดและประเมินความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในประเทศและต่างประเทศ	52
ตาราง 7 การตรวจสอบความเที่ยงตรงตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม	66
ตาราง 8 การตรวจสอบความเชื่อมั่นตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม	69
ตาราง 9 การตรวจสอบอำนาจจำแนกตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม.....	73
ตาราง 10 นิยามและความหมายของการเรียนรู้เชิงรุก.....	86
ตาราง 11 เปรียบเทียบลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุกกับการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้อื่น	89
ตาราง 12 มิติประสบการณ์ผู้ใช้ทางบวกและทางลบที่มีต่อผลิตภัณฑ์	102
ตาราง 13 ตัวอย่างข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์พฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้	117
ตาราง 14 จำนวนประชากรที่ศึกษา จำแนกตามขนาดของโรงเรียน.....	120
ตาราง 15 จำนวนตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยจำแนกตามขนาดโรงเรียน จำนวนโรงเรียน จำนวน ห้องเรียน และจำนวนนักเรียน	121
ตาราง 16 โครงสร้างและจำนวนข้อคำถามของแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย	128
ตาราง 17 จำนวนนักเรียนและครูที่เป็นผู้ใช้ (users).....	134
ตาราง 18 ตัวอย่างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์การศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ สำหรับครู.....	135
ตาราง 19 ตัวอย่างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์การศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ สำหรับนักเรียน.....	136

ตาราง 20 ตัวอย่างโครงสร้างเนื้อหาสาระของกิจกรรมในโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดี ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	139
ตาราง 21 แบบแผนการทดลอง 2 กลุ่มวัดก่อนและหลังและมีกลุ่มควบคุม	147
ตาราง 22 การปรับปรุงองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดีตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ..	158
ตาราง 23 การปรับปรุงตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ	162
ตาราง 24 ค่าอำนาจจำแนก (r_{xy}) ของแบบวัดความเป็นพลเมืองดี (n = 200).....	170
ตาราง 25 ค่าความเชื่อมั่น (α) ของแบบวัดความเป็นพลเมืองดี (n = 200)	170
ตาราง 26 การประมาณค่าพารามิเตอร์ของข้อคำถามจากแบบวัดความเป็นพลเมืองดีของ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้ Graded – Response Model (GRM)	171
ตาราง 27 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง (n = 1,989).....	178
ตาราง 28 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สองของโมเดลตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดี	180
ตาราง 29 ค่าความเชื่อมั่นแบบความสอดคล้องภายใน ความเชื่อมั่นของตัวแปรแฝง (Construct Reliability) และความเชื่อมั่นจากการวิเคราะห์ Graded-Response Model ของตัวบ่งชี้ความเป็น พลเมืองดี (n = 1,989)	185
ตาราง 30 องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใน โปรแกรมสร้างเสริม	206
ตาราง 31 การกำหนดกิจกรรม วัตถุประสงค์ของกิจกรรมสาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ แนวทางการ จัดกิจกรรม และระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	208
ตาราง 32 ผลการประเมินคุณภาพของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	223
ตาราง 33 รายละเอียดการปรับปรุงโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ	228
ตาราง 34 รายละเอียดการปรับปรุงโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายฉบับสมบูรณ์ จากข้อเสนอแนะของครูกลุ่มผู้ใช้	235

ตาราง 35 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (n = 60).....	237
ตาราง 36 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนความเป็นพลเมืองดีนุ้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	238
ตาราง 37 ผลการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของตัวแปรตามทั้ง 4 องค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดีนุ้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกลุ่มทดลองก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม	241
ตาราง 38 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุนามของคะแนนความเป็นพลเมืองดีนุ้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม ด้วยการทดสอบสถิติ Hotelling's T ²	242
ตาราง 39 การทดสอบการกระจายตัวแบบโค้งปกติของค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองดีนุ้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ระหว่างก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม	244
ตาราง 40 ผลการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการเข้าร่วมโปรแกรม	247
ตาราง 41 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุนามของคะแนนความเป็นพลเมืองดีนุ้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการเข้าร่วมโปรแกรม	249
ตาราง 42 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีนุ้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	251

สารบัญรูปร่างภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย	24
ภาพประกอบ 2 ผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการศึกษา (คุณลักษณะของคนไทย 4.0)	32
ภาพประกอบ 3 โครงสร้างของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในยุโรป	42
ภาพประกอบ 4 กิจกรรมนอกหลักสูตรในการจัดการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้.....	57
ภาพประกอบ 5 ลำดับขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย	65
ภาพประกอบ 6 โมเดลการตอบสนองข้อสอบแบบ 3 พารามิเตอร์.....	75
ภาพประกอบ 7 วงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์.....	82
ภาพประกอบ 8 มิติของกระบวนการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก.....	92
ภาพประกอบ 9 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	115
ภาพประกอบ 10 องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	168
ภาพประกอบ 11 โค้งสารสนเทศของข้อสอบ ข้อที่ 4	174
ภาพประกอบ 12 โค้งสารสนเทศของข้อสอบ ข้อที่ 13	175
ภาพประกอบ 13 โค้งสารสนเทศของข้อสอบ ข้อที่ 19	175
ภาพประกอบ 14 โค้งสารสนเทศของข้อสอบ ข้อที่ 37	176
ภาพประกอบ 15 โค้งฟังก์ชันสารสนเทศของเครื่องมือที่ใช้วัดตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้	177
ภาพประกอบ 16 โมเดลการวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอน ปลาย	183
ภาพประกอบ 17 การกำหนดหลักการของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	202
ภาพประกอบ 18 การกำหนดวัตถุประสงค์ของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	204

ภาพประกอบ 19 กิจกรรมการเรียนรู้ของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองต้นรู้ของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย230

ภาพประกอบ 20 โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองต้นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
ตอนปลาย231



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizenship) เป็นประเด็นที่ถูกกล่าวถึงและได้รับความสนใจจากหลากหลายประเทศในปัจจุบัน โดยเฉพาะประเทศที่มีระบอบการเมือง การปกครองแบบประชาธิปไตยเป็นระบอบการเมืองหลักของประเทศ ที่เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาพลเมืองให้มีคุณภาพโดยมีเป้าหมายที่สำคัญ คือ ประโยชน์สุขของคนในชาติ นำไปสู่การพัฒนารากฐานของสังคมที่เข้มแข็ง เพื่อการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนที่แท้จริง หลายประเทศที่พัฒนาแล้ว มีความตระหนักดีในเรื่องดังกล่าว จะเห็นได้จากประเทศที่พัฒนา การเมืองระบอบประชาธิปไตยที่มีความเข้มแข็งแล้วต่างก็มีประชาชนที่มีความเป็นพลเมืองที่รู้จัก รับผิดชอบ ในหน้าที่ มีความรู้ ความเข้าใจในสิทธิของตนเป็นอย่างดี มีความตระหนักและ เห็นความสำคัญของการมีส่วนร่วมทางสังคมทั้งในระดับพื้นฐาน เช่น สังคมโรงเรียน สถานที่ทำงาน ชุมชน จนไปถึงการมีส่วนร่วมของตนในระดับประเทศ ด้วยความมุ่งหวังว่าตนจะเป็นส่วนหนึ่งของการ เปลี่ยนแปลงทางสังคมให้ดีขึ้น หรือที่เรียกว่า “พลเมืองตื่นรู้” ซึ่งความเป็นพลเมืองตื่นรู้ มีความสัมพันธ์กับรัฐที่พัฒนาความเป็นประชาธิปไตย (democratic developmental states) (Green, 2010) ทำให้เกิดการลงทุนด้านการศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองของหลายประเทศมา อย่างต่อเนื่องและยาวนาน การศึกษาเป็นกลไกหลักในการบ่มเพาะคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของ พลเมือง เพราะความเป็นประชาธิปไตยไม่ได้ถ่ายทอดทางสายเลือด และความเป็นพลเมืองตื่นรู้ นั้น ต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ผ่านการศึกษาในระบบ หรือนอกระบบ กระบวนการทางการเมืองและ สังคม ประเทศในสหภาพยุโรปที่มีประวัติศาสตร์ในการพัฒนาความเป็นประชาธิปไตย ของประเทศ ให้ความสำคัญต่อการลงทุนในกระบวนการพัฒนาพลเมืองตั้งแต่วัยเยาว์ ไปจนถึงผู้สูงอายุ และมองว่าหากการศึกษาเป็นการลงทุนเพื่ออนาคต การศึกษาเพื่อความเป็น พลเมืองตื่นรู้ นั้นเป็นการลงทุนเพื่ออนาคตสำหรับความเป็นประชาธิปไตยของสหภาพยุโรป ประชาธิปไตยไม่ใช่สิ่งที่จะสร้างหรือพัฒนาได้ง่ายๆ หรือเป็นความคิดในเชิงนามธรรม แต่ประชาธิปไตยต้องการการลงทุน และการกระทำที่รับผิดชอบต่อพลเมืองในทุกๆวันของชีวิต (Puka, 2014, p. 233)

ความเป็นพลเมืองตื่นรู้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะความเป็นพลเมืองตื่นรู้เป็นสภาวะที่พัฒนามาจากความเป็นพลเมือง ซึ่งความเป็นพลเมืองของ แต่ละประเทศนั้นจะมีนิยามของความหมายและคุณลักษณะที่แตกต่างกันไปตามระบอบ

การปกครอง ดังเช่น วิชัย ตันศิริ (2551) ได้ให้ความหมายของความเป็นพลเมืองไว้ 2 ลักษณะ ได้แก่ ความเป็นพลเมืองในความหมายเก่า หมายถึง การเป็นผู้รับ คอยแบมือรับทั้งผลบวกและผลลบจากนโยบายรัฐบาล การเป็นพลเมืองจึงเป็นเพียงผู้ตาม ผู้ปฏิบัติตามคำสั่งและกฎหมายอย่างเคร่งครัด เป็นพลเมืองที่ยอมรับอำนาจทางการเมืองอย่างเป็นทางการ คือ เป็นผู้อยู่ใต้การปกครองนั่นเอง ส่วนความเป็นพลเมืองในความหมายใหม่ คือ พลเมืองมีส่วนร่วมเป็นผู้กระทำ มีจิตสาธารณะ เห็นประโยชน์ส่วนรวม มีความรับผิดชอบ และพร้อมเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงในทุกระดับ อันเป็นความหมายของพลเมือง ในสังคมประชาธิปไตย ที่มองเห็นการเมืองเป็นเรื่องของทุกคนในสังคมที่พลเมืองต้องเข้าร่วมรับผิดชอบ ไม่ปล่อยให้เป็นเรื่องของนักการเมือง ผู้นำหรือรัฐบาลเท่านั้น สำหรับประเทศไทยในอดีตที่ผ่านมาเราอาจจะพบว่าพลเมืองของชาติส่วนใหญ่มีลักษณะของการเป็นผู้รับและผู้ตาม ตามนิยามความเป็นพลเมืองในความหมายเก่า แต่ด้วยการเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สถานการณ์โลกที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็วและเชื่อมโยงกันใกล้ชิดมากขึ้น ทำให้เกิดการแข่งขันทางด้านเศรษฐกิจที่เพิ่มความเข้มข้นมากยิ่งขึ้น การพัฒนาของเทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคม ทุกประเทศทั่วโลกจำเป็นต้องให้ความสำคัญต่อการศึกษาเพื่อพัฒนาทรัพยากรที่สำคัญที่สุดของประเทศ นั่นคือทรัพยากรมนุษย์ ประเทศไทยจึงต้องวางยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนประเทศด้วยการปฏิรูปประเทศในทุกด้าน สำหรับการจัดการศึกษาของประเทศไทยเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองให้กับประชาชนในประเทศ มีการกำหนดแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 ในยุทธศาสตร์ที่ 1 การจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติ โดยมีวัตถุประสงค์ข้อที่ 1.3 เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมือง (Civic Education) ในสังคมไทย รวมทั้งการยอมรับและเห็นคุณค่าของการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม โดยมีแนวทางการพัฒนา ข้อ 3.1 พัฒนาการจัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความมั่นคงของสถาบันหลักของชาติ และการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ข้อ 6) พัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนด้านความเป็นพลเมืองในทุกระดับการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการจึงได้มีการพัฒนาและประกาศใช้หลักสูตรวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมมีการเปลี่ยนแปลงหลักสูตรเรื่อยมาเป็นระยะตามรูปแบบการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย มีการจัดทำยุทธศาสตร์การศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง พ.ศ. 2553 – 2561 โดยกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง 4 ยุทธศาสตร์ ได้แก่ 1) การศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองสำหรับเด็ก และเยาวชน 2) การศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองสำหรับผู้ใหญ่ ครอบครัว และชุมชน 3) การสร้างพลเมืองในวงกว้างและการสร้างความตระหนักในสังคมโดยใช้สื่อมวลชน และ

4) การเชื่อมประสานเครือข่ายภาครัฐและเอกชน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2554) นอกจากนี้ ในปี พ.ศ. 2557 กระทรวงศึกษาธิการยังประกาศให้สถานศึกษาทุกสังกัดเพิ่มวิชาหน้าที่พลเมืองลงในหลักสูตรสถานศึกษาโดยจัดเป็นรายวิชาเพิ่มเติมในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสตร์และวัฒนธรรมทุกระดับชั้นของการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากการดำเนินการที่เกี่ยวข้องในระบบการศึกษาแล้ว ภาคส่วนอื่น ๆ ยังมีส่วนร่วมในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตามระบอบประชาธิปไตยทั้งภาคประชาสังคมและภาคเอกชน ที่ได้จัดกิจกรรมเพื่อสังคมให้กับเด็กและเยาวชนหรือตามชุมชนต่าง ๆ มีการจัดทำหลักสูตรเพื่อปลูกจิตสำนึกพลเมือง การอบรมให้กับครูผู้ซึ่งเป็นบุคคลสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จะเห็นว่าทุกฝ่ายที่มีส่วนเกี่ยวข้องมีความพยายามในการผลักดันให้กลไกทางสังคมมีส่วนร่วมในการบ่มเพาะกล่อมเกลาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองให้กับประชาชนในประเทศ แต่ยังพบว่า แม้ว่าจะมีการกำหนดหลักสูตรชัดเจนในแต่ละระดับการศึกษา แต่ก็ยังไม่สามารถทำให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงเท่าที่ควร โดยเฉพาะความตระหนักในหน้าที่ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย การเคารพสิทธิและหน้าที่ของผู้อื่น การเป็นผู้มีจิตอาสาการให้ความสำคัญในความเท่าเทียมทางเพศ และการมีส่วนร่วมในกระบวนการทางการเมืองและสังคม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2559) และปัญหาที่มีความสำคัญต่อการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองของประเทศ คือ ยังขาดการบูรณาการระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมถึงขาดความต่อเนื่องในการดำเนินการเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองซึ่งต้องมีการดำเนินการอย่างต่อเนื่องตั้งแต่วัยก่อนเข้าสู่การศึกษาขั้นพื้นฐาน วัยทำงาน และผู้สูงอายุ (สำนักกรรมการ 2, 2561)

องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศมีการศึกษาในหลายประเด็น ทั้งการศึกษาถึงคำนิยาม ความหมาย ตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ สมรรถนะที่เกี่ยวข้อง สหภาพยุโรปได้กำหนดให้การพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้เป็นหนึ่งในกลยุทธ์ของสหภาพยุโรปโดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างเศรษฐกิจฐานความรู้ที่มีการแข่งขันและมีพลวัตมากที่สุดในโลก สามารถเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างยั่งยืนด้วยงานที่ดีและมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของสังคม การทำความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในแง่กว้างที่สุด คือ การมีส่วนร่วม และไม่ได้มุ่งความสนใจไปที่ประเด็นทางการเมืองเพียงอย่างเดียว แต่ยังรวมถึงแง่มุมของวัฒนธรรมและการเมือง ไปจนถึงกิจกรรมด้านสิ่งแวดล้อมทุกระดับท้องถิ่น ภูมิภาค ระดับประเทศ จนไปถึงระดับยุโรปและนานาชาติ และมีการกำหนดนิยามและความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่ให้เกิดการมีส่วนร่วมในภาคประชาสังคม ชุมชน และ/หรือชีวิตทางการเมือง โดยมีความเคารพซึ่งกันและกัน และไม่ใช้ความรุนแรงและสอดคล้องกับสิทธิมนุษยชน และประชาธิปไตย (Hoskins, 2006) รวมทั้งมีการศึกษาตัวบ่งชี้รวมของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizenship Composite Indicator:

ACCI) บริบทของยุโรป เปรียบเทียบระหว่างประเทศสมาชิกยุโรป 19 ประเทศ (Hoskins & Mascherini, 2009) และยังพบว่ามีงานวิจัยที่เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้จากประเทศสมาชิกสหภาพยุโรปและประเทศอื่น ๆ จำนวนมาก ทำให้เห็นว่าหลายประเทศให้ความสำคัญและตระหนักถึงการพัฒนาพลเมืองให้มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ สำหรับประเทศไทยแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ได้ถูกกล่าวถึงในแวดวงวิชาการมากยิ่งขึ้น มีการให้นิยาม ความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้จากนักวิชาการ นักรัฐศาสตร์ นักวิจัยและองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาและมีการกล่าวถึงในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560 – 2564) ได้กำหนดเป้าหมายรวมของการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ข้อที่ 2.1 คนไทยมีคุณลักษณะเป็นคนไทยที่สมบูรณ์มีวินัย มีทัศนคติและพฤติกรรมตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ มีความสามารถในการปรับตัวได้อย่างรู้เท่าทันสถานการณ์ มีความรับผิดชอบและทำประโยชน์ต่อส่วนรวม มีสุขภาพกายและใจที่ดีมีความเจริญงอกงามทางจิตวิญญาณ มีวิถีชีวิตที่พอเพียง และมีความเป็นไทย นอกจากนี้มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 ได้กำหนดผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการศึกษา (Desired Outcomes of Education, DOE Thailand) ข้อ 3 พลเมืองที่เข้มแข็ง (Active citizen) ที่เหมาะสมตามช่วงวัย ที่มีความต่อเนื่อง เชื่อมโยงและสะสม ตั้งแต่ระดับการศึกษาปฐมวัย การศึกษาขั้นพื้นฐาน การอาชีวศึกษา จนถึงระดับอุดมศึกษา

ในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้มีการศึกษาวิจัยที่แสดงให้เห็นว่ามีการนำแนวคิด ทฤษฎี และกลวิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ ไปใช้ในการศึกษาความเป็นพลเมือง และได้แสดงให้เห็นว่าแนวคิด ทฤษฎี รูปแบบของวิธีการนั้นมีความสำคัญและมีประสิทธิภาพในการปลูกฝังความเป็นพลเมืองให้กับเด็กและเยาวชนได้ (Ehrlich, 1999; Glazer, 2010, p. 144; Lubis, 2018; Segar, 2020; Pichayakul, 2013; Hannam, 2001; Batchelder & Root, 1994; Driscoll, Holland, Gelmon, & Kerrigan, 1996) อย่างไรก็ตามการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ไม่มีวิธีการเดียวในการพัฒนาให้กับเยาวชน แต่ความเป็นพลเมืองนั้นเกิดขึ้นจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน โดยการมีปฏิสัมพันธ์ทั้งในและนอกสภาพแวดล้อมทางการศึกษา (Ahrari, Othman, Hassan, Samah, & D'Silva, 2014, p. 2455) สอดคล้องกับ Hope (2012, p. 99) ได้กล่าวว่า ในความเป็นจริงมันยากที่จะจินตนาการได้ว่าความเป็นพลเมืองตื่นรู้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยวิธีอื่นใด ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ไม่ได้เกี่ยวกับข้อเท็จจริงและข้อมูล แต่เป็นเรื่องของความสำคัญเกี่ยวกับค่านิยมความสมดุลระหว่างสิทธิและความรับผิดชอบ และเกี่ยวกับสำนึกในความเป็นเจ้าของชุมชน สอดคล้องกับ Crick (2007 as cited in Hope, 2012, p. 99) ได้กล่าวว่า การเป็นพลเมืองโดยการกำหนด การสั่งการ การท่องจำ การกำหนดเป็นตารางหรือรายการตรวจสอบไม่ใช่การเป็นพลเมืองที่แท้จริงแต่อย่างใด

แน่นอนว่าความเป็นพลเมืองไม่ใช่ด้วยการสอน แต่เป็นการให้ได้เรียนรู้ในความเป็นพลเมือง ในการจัดการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของไทย กลุ่ม Thai Civic Education (2556, น. 42) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองนั้น มีข้อควรพิจารณาในการดำเนินการ คือ ต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับจุดหมาย เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ดำเนินการอย่างต่อเนื่อง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหลากหลาย และให้เรียนรู้ทั้งอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ รวมทั้งสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2559) ได้จัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อพัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง ในข้อ 2.2 ส่งเสริมให้เกิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในและนอกสถานศึกษา ด้วยวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้แบบใหม่ในศตวรรษที่ 21 โดยยึดกระบวนการเป็นสำคัญ ประเทศไทยได้มีการจัดการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมือง มีการพัฒนามาโดยตลอด ในการจัดการเรียนการสอน พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเกิดการปฏิบัติจริงนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างหลากหลาย คือการสอนโดยกระบวนการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน เทคนิคการจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างหลากหลาย เน้นวิธีสอนเชิงรุก (Active Learning) เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้และทักษะ ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ บทบาทครู คือ ผู้ชี้แนะ สนับสนุนส่งเสริม อำนวยความสะดวกให้เกิดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรจึงเป็นแนวทางในการพัฒนาความเป็นพลเมืองที่เน้นให้นักเรียนได้อีกทางหนึ่ง การจัดกิจกรรมเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory: ELT) ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ในกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ผลลัพธ์ของความรู้เกิดจากการผสมผสานของความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ (Kolb, 2015, p.49) บทบาทของครูผู้สอนต้องเปลี่ยนจากผู้บรรยายหน้าชั้นเรียนเป็นผู้อำนวยความสะดวกเพื่อช่วยให้ผู้เรียนดึงความสนใจของตนเองออกมาจากแรงจูงใจภายในและความรู้เดิม จัดระเบียบกระบวนการคิดและเชื่อมโยงผลการเรียนรู้เกิดเป็นประสบการณ์ใหม่ ดังเช่นที่ Coffield and Williamson (2011, p. 60) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองไม่ได้เป็นเพียงแค่การศึกษาตามหลักสูตรเท่านั้น แต่เป็น “ประสบการณ์และการปฏิบัติ” ที่เปลี่ยนอัตลักษณ์ของเรา ทำให้เรากลายเป็นพลเมืองเมื่อเราได้รับการปฏิบัติและให้คุณค่าในฐานะพลเมือง สอดคล้องกับ Eyer (2009) ได้กล่าวถึงการศึกษาเชิงประสบการณ์เป็นการนำนักเรียนให้เป็นส่วนหนึ่งของชุมชน โดยการเชื่อมโยงการเรียนรู้ในห้องเรียนกับการใช้ชีวิตในโลก และเปลี่ยนความรู้จากแบบเฉื่อยชาหรือเป็นผู้รับ ให้เป็นความรู้ในการนำไปใช้ในชีวิตจริง ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับโลกและรวมการเรียนรู้แบบใหม่ ๆ เข้ากับโครงสร้างการเรียนรู้แบบเก่า สามารถนำไปสู่การเรียนรู้

เชิงวิชาการที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายทางปัญญาที่มักเกี่ยวข้องกับ การศึกษาแบบเสรีนิยมสอดคล้องกับ Take Part (2006, p. 95) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ จากประสบการณ์ที่ช่วยส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ไว้ว่า การฝึกปฏิบัติอย่างไตร่ตรอง (Reflective practice) เป็นวิธีการที่สร้างขึ้นจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคลและเกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึก การไตร่ตรองของบุคคลจะเกิดประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อมีการวิเคราะห์สถานการณ์ของปัญหาพร้อมกัน เป็นกลุ่มที่จะช่วยสร้างความเชื่อมโยงและรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมนั้น จากหลักการของทฤษฎี การเรียนรู้จากประสบการณ์ที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งมี หลักการของการจัดกิจกรรมที่เป็นไปตามวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ (The ELT Cycle) มีงานวิจัยที่มีข้อค้นพบว่าการเรียนรู้เชิงรุกมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความเป็นพลเมืองและความ เป็นพลเมืองตื่นรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความเป็นพลเมืองและความเป็นพลเมืองตื่นรู้เพิ่มขึ้น (มุลนิธิ สยามกัมมาจล, 2559ก; Ahrari, Othman, Hassan, Samah, & D'Silva, 2014, p. 2455; Astin, 1985; Chickering & Gamson, 1999; Fogarty, 2009; Mayo and Rooke, 2008, p. 3; Middleton, 2013; Revans, 1982)

ในการวัดและประเมินผลความเป็นพลเมืองตื่นรู้สามารถดำเนินการได้ทั้งการศึกษา เชิงปริมาณและเชิงคุณภาพขึ้นอยู่กับความมุ่งหมายของการวิจัยและองค์ความรู้ในตัวแปร ที่ต้องการศึกษา จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนามาตรวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ทั้ง ในประเทศและต่างประเทศที่พบส่วนใหญ่มีรูปแบบของเครื่องมือแบบมาตราส่วนประมาณค่า (ปณ สาสัน ตั่งเจริญ , 2560; Kansu & Öksüz, 2014; Doğanay, 2009 as cited in Öztürk & Yeşilbursa, 2021; Zaff, Boyd, Li, Lerner, & Lerner, 2010; Keçe & Dinç, 2015 as cited in Altıntaş & Karaaslan, 2019; Yazici, Arslan, Cetin and Dil, 2017 as cited in Altıntaş & Karaaslan, 2019) สิ่งที่มีวัดมีมิติและองค์ประกอบที่หลากหลายขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการวัด สิ่งที่มีวัดที่มีความซ้ำกันมากที่สุดคือ การมีส่วนร่วมของพลเมือง มาตรวัดส่วนใหญ่มีกลุ่มเป้าหมาย เป็นนักศึกษาในระดับปริญญาตรี มาตรวัดสำหรับเยาวชนพบเพียงเล็กน้อย และยังไม่พบมาตรวัดในเชิง สถานการณ์ ซึ่งข้อดีของมาตรวัดแบบมาตราส่วนประมาณค่าทำให้ประหยัดเวลาและแรงงานในการ เก็บข้อมูล ง่ายต่อการนำข้อมูลไปวิเคราะห์ แต่ยังมีข้อจำกัดในด้านความลำเอียงที่เกิดจาก บุคลิกภาพผู้ตอบ ขนบธรรมเนียมประเพณี ค่านิยม หรืออิทธิพลทางวัฒนธรรม เป็นผลให้ค่าตัวแปร ที่ได้ไม่ผันแปรตามที่ควรจะเป็น และบางครั้งผู้ตอบไม่แน่ใจว่าการตอบความเป็นจริงจะปลอดภัย (สุวิมล ตีรกันันท์, 2550, น. 77)

ด้วยความสำคัญและเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น รวมทั้งเพื่อให้งานวิจัยนี้มีคุณค่าทางวิชาการ มีประโยชน์ในการนำไปใช้อย่างแท้จริง เป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้บรรลุเป้าหมายในการพัฒนาพลเมืองตามแผนการพัฒนาประเทศที่ระบุไว้ ซึ่ง Crick (1998) กล่าวว่าเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย "การศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองที่มีประสิทธิภาพ" การจัดการศึกษาต้องประกอบด้วยประเด็นหลัก 3 ประการ ได้แก่ 1. ศีลธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม 2. การมีส่วนร่วมของชุมชน และ 3. การมีความรู้ทางการเมือง ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา "ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ : แบบวัดและโปรแกรมสร้างเสริมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน" ซึ่งนักเรียนวัยนี้เป็นวัยที่มีพลังเยี่ยมล้ำ ต้องได้รับการสร้างความพร้อมในด้านทักษะชีวิตและภูมิคุ้มกันที่ช่วยให้เขาแข็งแรงพอทั้งทางกาย ความรู้ ความคิด อารมณ์ และความสามารถเผชิญสถานการณ์แปลกใหม่และดูใจได้อย่างฉลาด ถูกทำนองคลองธรรม (สุมน อมรวิวัฒน์ และ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2546, น. 50) ประเด็นในการวิจัยครั้งนี้มุ่งตอบคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ตามกรอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของสหภาพยุโรป (Hoskins & Mascherini, 2009) เนื่องจากกรอบดังกล่าวได้รับการอ้างอิงในงานวิจัยจำนวนมาก ถูกพัฒนาโดยองค์กรของสหภาพยุโรป มีการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจากประเทศสมาชิกสหภาพยุโรปทุกประเทศและมีผลการวิเคราะห์ทางสถิติที่เชื่อถือได้ นำผลที่ได้มาพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของเยาวชนไทย ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ ซึ่งมีข้อดีคือไม่มีความลำเอียงต่อผู้สอบเพราะทุกคนได้อ่านสถานการณ์เดียวกันทั้งหมด เข้าใจผู้ตอบให้ติดตาม เพราะได้อ่านเรื่องราว และได้คิดมากกว่าข้อสอบประเภทอื่น ๆ (พิชิต ฤทธิ์จรรยา, 2551, น. 71-72) และตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาด้วยทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory: CTT) และทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (Item Response Theory: IRT) เนื่องจากข้อจำกัดของทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิมที่มีค่าพารามิเตอร์ของข้อสอบเป็นค่าเฉพาะของกลุ่มผู้สอบและเป็นอิสระจากความสามารถของผู้สอบ ความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของการวัดเป็นค่าเฉพาะประชากรและเป็นค่าเดียวกันสำหรับทุกคนที่เป็นสมาชิกของประชากรนั้น (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2563, น. 7) ทำให้จำเป็นต้องมีการตรวจสอบด้วยทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (IRT) อีกครั้ง เพราะ IRT เป็นทฤษฎีการวัดที่สามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะภายในหรือความสามารถที่มีอยู่ภายในตัวบุคคล กับพฤติกรรมกรตอบสนองข้อสอบของบุคคลนั้น ว่ามีโอกาสตอบข้อสอบถูกมากน้อยเพียงใด จะไม่ผันแปรตามจำนวนผู้ตอบถูกหรือผิดในข้อสอบข้อนั้นของคนอื่น เพื่อให้ได้แบบวัดที่มีคุณภาพสำหรับการวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ นำไปสู่การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

ตอนปลาย โดยการศึกษาระบบการณ ความต้องการและความคาดหวังของครูและนักเรียน เรียกว่า ประสบการณ์ผู้ใช้ (user experience) เพื่อทำความเข้าใจและเข้าถึงความรู้สึก เจตคติทางบวกและลบ ความต้องการและความคาดหวังที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดีของครูและนักเรียน เพื่อให้ได้ข้อมูลสำหรับการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีบนฐานของทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) และหลักการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยมีกรอบของโปรแกรมสร้างเสริม ประกอบด้วย 5 ส่วน ได้แก่ 1) หลักการและแนวคิด 2) วัตถุประสงค์ของกิจกรรม 3) แนวทางการจัดกิจกรรม 4) วิธีการจัดกิจกรรม 5) การวัดและประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ ผู้สอนหรือวิทยากรเป็นผู้อำนวยความสะดวก เป็นพี่เลี้ยงในการกระตุ้นให้กำลังใจ เน้นกระบวนการมีส่วนร่วม การฝึกคิด อภิปราย การปฏิบัติและลงพื้นที่สำรวจชุมชนและให้บริการสังคม ด้วยการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ “Learning by doing” เพื่อให้เกิดกระบวนการสร้างความรู้ ทักษะและเจตคติด้วยการนำประสบการณ์เดิมมาปรับเข้ากับการเรียนรู้ใหม่ ตามวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ (The ELT Cycle) (Kolb, 1984) โดยมีการเก็บข้อมูลและผลสะท้อนกลับจากการอบรมการใช้โปรแกรมให้กับครูกลุ่มผู้ใช้ และจากการทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลองเพื่อนำมาปรับปรุงพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีให้เหมาะสม มีคุณภาพและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ สามารถนำไปใช้เป็นโปรแกรมเสริมหลักสูตรสำหรับจัดกิจกรรมนอกชั้นเรียน หรือนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดีให้กับเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกำลังที่สำคัญของประเทศต่อไป

คำถามการวิจัย

1. ความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำหนดองค์ประกอบตามกรอบความเป็นพลเมืองดีของสหภาพยุโรป มีพฤติกรรมบ่งชี้อย่างไร
2. แบบวัดความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (CTT) และทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (IRT) อย่างไร
3. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายและครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีอย่างไร และโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีคุณภาพอย่างไร โดยมีคำถามย่อย คือ

3.1 การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้จากการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้ ควรเป็นอย่างไร

3.2 โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีคุณภาพในด้านความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสำเนียงรับผิดชอบ อย่างไร

4. โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีประสิทธิผลเป็นอย่างไร โดยมีคำถามย่อย คือ

4.1 ระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หลังจากได้รับการพัฒนาโดยโปรแกรมสร้างเสริม สูงกว่าก่อนได้รับการพัฒนาหรือไม่ อย่างไร

4.2 ระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มทดลองมีความแตกต่างจากกลุ่มควบคุมหรือไม่ อย่างไร

4.3 ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกลุ่มทดลอง เป็นอย่างไร

4.4 ประสบการณ์ผู้ใช้ของนักเรียนและครูระหว่างการทดลองโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ เป็นอย่างไร

ความมุ่งหมายของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. เพื่อพัฒนาแบบวัดและตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. เพื่อพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้

4. เพื่อประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้จะมีความสำคัญในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ด้านวิชาการ

1.1 ทำให้ทราบพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.2 ทำให้ได้แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีคุณภาพตามคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาโดยการวิเคราะห์ตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (CTT) และทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (IRT) ในด้านความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่น อำนาจจำแนก ค่าพารามิเตอร์เทรซโฮลด์ ค่าพารามิเตอร์ความชันร่วม ฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบ และฟังก์ชันสารสนเทศของแบบสอบ

1.3 ทำให้ได้นวัตกรรม คือ โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สามารถนำไปใช้เพื่อจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนหรือนำไปบูรณาการกับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนได้

1.4 ได้ทราบถึงวิธีวิทยาการวิจัยการศึกษาแนวใหม่โดยการนำการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้มาประยุกต์ใช้เพื่อพยายามทำความเข้าใจผู้ใช้เกี่ยวกับประสบการณ์การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ใน 5 ประเด็น ได้แก่ บทบาท อารมณ์ การรับรู้ เจตคติ และพฤติกรรม เพื่อนำไปสู่การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. ด้านการนำไปใช้

2.1 แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ครู อาจารย์ ผู้บริหารสถานศึกษา นักการศึกษา และผู้สนใจสามารถนำไปใช้วัดคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนการจัดการเรียนการสอน และนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาแบบวัดคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตื่นรู้สำหรับนักเรียน นักศึกษาระดับอื่น หรือแบบวัดสำหรับประชาชนต่อไป

2.2 โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพ ซึ่งอยู่ในช่วงวัยเดียวกัน ในลักษณะของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การบูรณาการกับหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หรือการจัดกิจกรรมค่ายพัฒนานักเรียน นอกจากนี้ผู้สนใจสามารถนำโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองในมิติอื่นสำหรับนักเรียน นิสิต นักศึกษา รวมทั้งการนำไปปรับใช้เพื่อรองรับการปรับเปลี่ยนไปสู่หลักสูตรฐานสมรรถนะ

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้า โดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ซึ่งในแต่ละระยะมีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้และพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัด
ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้

ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลหลักในขั้นตอนนี้ ได้แก่ กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิโดยใช้เทคนิคการสัมภาษณ์เชิงลึก (Indepth-interview) จำนวน 5 คน ผู้วิจัยเลือกผู้ทรงคุณวุฒิแบบเจาะจง (purposive selection) โดยผู้ทรงคุณวุฒิมีคุณสมบัติ เป็นไปตามเกณฑ์ต่อไปนี้

1) สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสังคมศาสตร์ รัฐศาสตร์

2) มีความรู้ประสบการณ์เกี่ยวกับการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองอย่างน้อย 10 ปี หรือเป็นคณาจารย์ที่อยู่ในมหาวิทยาลัย หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเยาวชน

3) มีความยินดีที่จะให้ข้อมูลและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

ขอบเขตด้านประเด็นที่ศึกษา

ประเด็นที่ศึกษาในขั้นตอนนี้ คือ พฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายตามกรอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของสหภาพยุโรป (Hoskins & Mascherini, 2009) ได้แก่ การเรียกร้องและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Protest and Social change) ชีวิตของชุมชน (Community Life) ประชาธิปไตยแบบตัวแทน (Representative Democracy) และค่านิยมประชาธิปไตย (Democratic Values)

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา

ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำนวน 108,258 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 10 มิถุนายน 2563)

ตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,989 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling)

ขอบเขตด้านประเด็นที่ศึกษา

ประเด็นที่ศึกษาในขั้นตอนนี้ คือ ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการพัฒนาแบบวัดและตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา (psychometric properties) ของแบบวัด ทั้งคุณภาพรายข้อและทั้งฉบับ ตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (CTT) และทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (IRT) ในด้านความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่น อำนาจจำแนก ค่าพารามิเตอร์เทรซโฮลด์ และค่าพารามิเตอร์ความชัน

ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ และการประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริม

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้

ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (key informant) ในการวิจัยนี้จะเรียกว่า ผู้ใช้ (users) มี 2 กลุ่ม ได้แก่ ครู จำนวน 6 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 12 คน โรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร รวมทั้งหมด 18 คน

ขอบเขตด้านประเด็นที่ศึกษา

ประเด็นที่ศึกษาในขั้นตอนนี้ คือ ประสบการณ์ผู้ใช้ ประกอบด้วย 5 มิติ ได้แก่ 1) บทบาท (role) 2) อารมณ์ (emotion) 3) การรับรู้ (perception) 4) เจตคติ (attitude) และ 5) พฤติกรรม (behavior) ประเด็นในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับประสบการณ์ ความต้องการและความคาดหวังของการสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ใน 4 ประเด็น ได้แก่ 1) สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ 2) แนวทางการจัดกิจกรรม 3) วิธีการจัดกิจกรรม และ 4) การวัดและประเมินผล

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขอบเขตด้านประเด็นที่ศึกษา

ประเด็นที่ศึกษาในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ รวมทั้งนำสารสนเทศที่ได้จากการศึกษาในระยะที่ 1 องค์กรประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ การศึกษา

ในระยะที่ 2 การศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ ความต้องการและความคาดหวังของครูและนักเรียน นำมาสังเคราะห์ร่วมกันเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างกรอบแนวคิดสำหรับการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินคุณภาพของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นผู้ประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริมฯ มีจำนวน 15 คน ผู้วิจัยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (purposive selection) โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้กำหนดนโยบายทางการศึกษาสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 4 คน กลุ่มที่ 2 ครูที่เป็นกลุ่มผู้ใช้จากการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ จำนวน 6 คน และกลุ่มที่ 3 อาจารย์ระดับมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาพัฒนาการ พฤติกรรมศาสตร์ และการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง จำนวน 5 คน

ขอบเขตด้านประเด็นที่ศึกษา

ประเด็นที่ศึกษาในขั้นตอนนี้ คือ คุณภาพของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้เกณฑ์มาตรฐานการประเมิน 5 ด้าน ของคณะกรรมการร่วมมาตรฐานการประเมินการศึกษา (Joint Committee on Standards for Educational Evaluation: JCSEE) ซึ่งได้รับการปรับปรุงโดยสมาคมการประเมินแคนาดา (Canadian evaluation society)(Yarbrough; et al., 2011) ประกอบด้วยเกณฑ์มาตรฐานการประเมิน 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความเป็นประโยชน์ (Utility Standards) ความเป็นไปได้ (Feasibility Standards) ความเหมาะสม (Propriety Standards) ความถูกต้อง (Accuracy Standards) และความสำนึกรับผิดชอบ (Accountability standards)

ระยะที่ 3 การประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนที่ 1 การอบรวมการใช้โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกับครูกลุ่มผู้ใช้

ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

ครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เป็นกลุ่มจากการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ จำนวน 6 คน

ขอบเขตด้านประเด็นที่ศึกษา

ประเด็นที่ศึกษาในขั้นตอนนี้ คือ การอบรวมการใช้โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อนำผลของการอบรวมในแต่ละ

กิจกรรมมาแก้ไข ปรับปรุงการจัดกิจกรรมให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทของนักเรียนตามบริบทของสังคมและวัฒนธรรมไทย

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดี ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

ประชากรในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำนวน 108,258 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 10 มิถุนายน 2563)

ตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2566 จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 30 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป G*Power 3.1.9.7 ที่ขนาดอิทธิพล 0.80 กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และระบุนำมาจากรทดสอบที่ .95 ทำให้ได้จำนวนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละไม่ต่ำกว่า 30 คน ที่ได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบมีจุดมุ่งหมาย (purposeful sampling)

ขอบเขตด้านตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

1. ตัวแปรจัดกระทำ (Treatment Variable) คือ โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แบ่งเป็นกลุ่มที่เข้าร่วมโปรแกรม และไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรม

2. ตัวแปรตาม (Dependent Variables) คือ ความเป็นพลเมืองดี

ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ใช้เวลาในการทดลอง จำนวน 4 วัน แบ่งเป็น 2 ครั้ง ครั้งละ 2 วัน ระยะห่างระหว่างครั้งที่ 1 กับครั้งที่ 2 ห่างกัน 2 สัปดาห์ เพื่อให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมเพื่อสังคมในพื้นที่ชุมชนของตนเองตามที่ได้วางแผนไว้ในระหว่างการทำกิจกรรม รวมระยะเวลาในการจัดกิจกรรม 28 ชั่วโมง และการทำกิจกรรมเพื่อสังคมนอกสถานที่ 2 สัปดาห์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความเป็นพลเมืองดี (Active Citizenship) หมายถึง คุณลักษณะและพฤติกรรมของบุคคลที่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องระบบการเมืองการปกครองของประเทศ ตระหนักถึงบทบาท

หน้าที่ สิทธิ และเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น เคารพและปฏิบัติตามกฎหมายและหลักการของประชาธิปไตย เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล เข้าใจสถานะและบทบาทของตนเองในฐานะที่เป็นสมาชิกของชุมชน เคารพกติกาการอยู่ร่วมกัน มีจิตสาธารณะและจิตสำนึกที่รักสิ่งแวดล้อม มีความพร้อมที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในกระบวนการประชาธิปไตยตั้งแต่ระดับครอบครัว โรงเรียน ชุมชน สังคม และประเทศ มีความคิดเชิงวิพากษ์และรู้จักตั้งคำถามต่อการดำเนินงานในสิ่งที่ผิด ตระหนักถึงผลกระทบจากปัญหาสังคมและกระตือรือร้นที่จะเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ปัญหาโดยสามารถเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม ตลอดจนมีบทบาทในการเป็นผู้นำขับเคลื่อนเพื่อให้เกิดความร่วมมือในการแก้ปัญหาบนหลักการของประชาธิปไตย จนนำไปสู่การสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมให้ดีขึ้นในทุกๆระดับ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1.1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย (Democratic Values) หมายถึง การที่บุคคลมีความรู้ความเข้าใจทางกฎหมาย ระบบการเมืองของประเทศ หลักสิทธิมนุษยชน ความหลากหลายทางวัฒนธรรม เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง เห็นคุณค่าของผู้อื่น ตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ สิทธิ และเสรีภาพ มีความรับผิดชอบต่อสังคม เคารพและปฏิบัติตามกฎหมายและหลักการของประชาธิปไตย เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล และปราศจากการเลือกปฏิบัติ

1.2 ชีวิตของชุมชนและสังคม (Community and Social Life) หมายถึง การที่บุคคลเข้าใจสถานะและบทบาทของตนเองในการเป็นสมาชิกของชุมชน ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะสมาชิกของชุมชน เคารพกติกาการอยู่ร่วมกัน มีความรับผิดชอบ มีความเข้าใจสภาพและบริบทของชุมชนที่ตนเองเป็นสมาชิก เข้าใจความหลากหลายทางชีวภาพ ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ในชุมชน เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) มีความตระหนักและสำนึกในความเป็นเจ้าของชุมชน มีทักษะในการสืบค้น การตั้งคำถามเกี่ยวกับชุมชนและสังคม มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน เข้าร่วมกับกลุ่ม หน่วยงาน หรือองค์กรเพื่อกิจการสาธารณะ เป็นอาสาสมัครในสถานการณ์ต่าง ๆ กระตือรือร้นในการริเริ่มและสร้างการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับประเด็นปัญหาทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองการปกครอง วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมของชุมชน

1.3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย (Collaborative Democracy) หมายถึง การที่บุคคลมีความเข้าใจในบทบาท หน้าที่และความสำคัญในการใช้สิทธิออกเสียงตามระบอบประชาธิปไตย มีส่วนร่วมในกระบวนการประชาธิปไตย การกำหนดนโยบายที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ การใช้สิทธิออกเสียงโดยตรงและการเลือกตัวแทนออกเสียง ตั้งแต่ระดับครอบครัว โรงเรียน ชุมชน สังคม และประเทศ และคำนึงถึงผลจากการใช้สิทธิออกเสียงที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมิติต่าง ๆ ตระหนักและเคารพถึงการมีส่วนร่วมของกลุ่มคนในสังคมทุกกลุ่มตามวิถีความเป็นประชาธิปไตย

1.4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Proposing solutions for social change) หมายถึง การที่บุคคลมีความสนใจ ติดตามสถานการณ์ในสังคม มีความเข้าใจ สามารถอธิบายในประเด็นปัญหาและผลกระทบที่จะเกิดขึ้น สืบค้นรวบรวมข้อมูล จากแหล่งต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่เป็นสาเหตุของปัญหาหรือความขัดแย้ง กล่าวแสดงความ คิดเห็น สามารถนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาพร้อมทั้งอธิบายเหตุผล สามารถจัดการกับความ ขัดแย้ง มีทักษะในการประนีประนอม การเจรจาไกล่เกลี่ย ยอมรับและเข้าใจความหลากหลาย ปราศจากอคติ และการเลือกปฏิบัติ แสดงออกโดยคำนึงถึงความรู้สึกและผลกระทบต่อผู้อื่น มีความมั่นคงทางอารมณ์ แสดงถึงความตั้งใจและกระตือรือร้นในการหาทางออก มีทักษะในการ ตัดสินใจ มีบทบาทในการเป็นผู้นำ เพื่อให้เกิดความร่วมมือในการแก้ปัญหามหลักการของ ประชาธิปไตย จนนำไปสู่การสร้างการเปลี่ยนแปลงในสังคมทั้งในโลกจริงและโลกเสมือนจริง (Virtual World)

2. พฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ หมายถึง การกระทำที่แสดงออกในแต่ละ คุณลักษณะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่สามารถวัดได้

3. แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ หมายถึง เครื่องมือที่มีโครงสร้างการวัดความเป็น พลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายองค์ประกอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ จำนวน 4 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย (Democratic Values) จำนวน 7 ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม (Community and Social Life) จำนวน 9 ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย (Collaborative Democracy) จำนวน 4 ตัวบ่งชี้ และองค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Proposing solutions for social change) จำนวน 12 ตัวบ่งชี้ เป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ 4 ตัวเลือก ผู้ตอบเลือกได้เพียงคำตอบเดียว มีการให้คะแนน 0 – 3

4. คุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา (psychometric properties) หมายถึง คุณลักษณะ ที่บ่งบอกระดับคุณภาพของแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่ต้องการให้มีคุณสมบัติของการวัด ในงานวิจัยนี้ มีการตรวจสอบ ดังนี้ 1) ความเที่ยงตรง ได้แก่ ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา และความ เที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) 2) การตรวจสอบตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory, CTT) ได้แก่ อำนาจจำแนก และความเชื่อมั่น 3) การตรวจสอบตาม ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (Item Response Theory, IRT) ได้แก่ ค่าพารามิเตอร์เทรซไฮลด์ ค่าพารามิเตอร์ความชัน ฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบ และฟังก์ชันสารสนเทศของแบบสอบ

4.1 ความเที่ยงตรง (Validity)

4.1.1 ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) หมายถึง ความสามารถของแบบวัดที่สามารถพิจารณาได้จากเนื้อหาของแบบวัดว่าเป็นตัวแทนที่ดีของการวัดความเป็นพลเมืองที่รับรู้ได้มากน้อยเพียงใด โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและนิยามที่ตั้งไว้ และพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence: IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

4.1.2 ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) หมายถึง คุณสมบัติของแบบวัดความเป็นพลเมืองที่รับรู้ที่สามารถวัดได้ตรงตามโครงสร้างทฤษฎีหรือองค์ประกอบที่ได้นิยามไว้ โดยการตรวจสอบจากการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สอง (Second order confirmatory factor analysis)

4.2 การตรวจสอบตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory, CTT)

4.2.1 อำนาจจำแนก (Discrimination) หมายถึง คุณสมบัติของข้อคำถามวัดความเป็นพลเมืองที่รับรู้ในการจำแนกนักเรียนที่มีระดับความเป็นพลเมืองที่รับรู้แตกต่างกันออกจากกันได้โดยพิจารณาจากค่าสหสัมพันธ์ของคะแนนรายข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับของแบบวัด (Item-total correlation)

4.2.2 ความเชื่อมั่น (Reliability) หมายถึง คุณสมบัติของแบบวัดที่มีความคงเส้นคงวาในการวัดคุณลักษณะความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้อย่างน่าเชื่อถือ พิจารณาความเชื่อมั่นจากค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient)

4.3 การตรวจสอบตามทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (Item Response Theory, IRT)

4.3.1 ค่าพารามิเตอร์เทรชโฮลด์ (Threshold parameter: β) หมายถึง ค่าสารสนเทศของข้อคำถามที่บ่งบอกระดับความเป็นพลเมืองที่รับรู้ได้ตรงกับคุณลักษณะที่แท้จริงของผู้ตอบแบบวัดที่ทำให้มีโอกาสตอบของแต่ละตัวเลือกมีระดับการตอบเป็น 4 ระดับ

4.3.2 ค่าพารามิเตอร์ความชันร่วม (Slope parameter: α_i) หมายถึง ค่าสารสนเทศที่บ่งบอกขนาดความสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามรายข้อกับคุณลักษณะแฝงที่มุ่งวัด โดยแสดงให้เห็นว่าข้อคำถามข้อนั้นสามารถจำแนกนักเรียนกลุ่มที่มีระดับความเป็นพลเมืองที่รับรู้ในระดับสูงกับกลุ่มที่มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองที่รับรู้ในระดับต่ำได้ดีเพียงใด

4.3.3 ฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบ (Item Information Function: IIF) หมายถึง ค่าที่แสดงถึงสารสนเทศของคำถามแต่ละข้อเป็นดัชนีผสมที่สร้างจากดัชนีคุณลักษณะของข้อสอบ หลายลักษณะ ประกอบด้วย ค่าพารามิเตอร์เทรซไฮลด์ ค่าพารามิเตอร์ความชันร่วม และค่าความแปรปรวนของคะแนนรายข้อ

4.3.4 ฟังก์ชันสารสนเทศของแบบสอบ (Test Information Function: TIF) หมายถึง ค่าที่บ่งบอกถึงคุณภาพของแบบสอบทั้งฉบับ อันเกิดจากการนำสารสนเทศของข้อคำถามแต่ละข้อ รวมเข้าด้วยกันทั้งฉบับสำหรับผู้ตอบที่มีความสามารถ ณ ตำแหน่ง θ เดียวกัน ถ้ามีค่าสูงในช่วง θ ใด ก็จะมีค่าความถูกต้องแม่นยำสูงในการประมาณค่าความสามารถของผู้ตอบในช่วง θ นั้น ๆ โดยมีความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของการประมาณค่าต่ำ

5. ผู้ใช้ (users) หมายถึง ครูและนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

6. การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ (user experience research) หมายถึง การศึกษาและวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้ ความต้องการและความคาดหวังของครูและนักเรียนที่มีต่อการสร้างความ เป็นพลเมืองดีของสถานศึกษาเพื่อนำสารสนเทศที่ได้มาใช้ประโยชน์ในการพัฒนาโปรแกรมสร้าง เสริมความเป็นพลเมืองดีร่วมกับทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ และการเรียนรู้เชิงรุก ที่ตอบสนองต่อความต้องการและความคาดหวังของผู้ใช้ใน 4 ประเด็น ได้แก่ 1) สาระสำคัญ/สาระ การเรียนรู้ 2) แนวทางการจัดกิจกรรม 3) วิธีการจัดกิจกรรม และ 4) การวัดและประเมินผล โดยศึกษา ตาม 5 มิติหลักของประสบการณ์ผู้ใช้ ได้แก่

6.1 บทบาท (role) หมายถึง การศึกษาเพื่อทำความเข้าใจในภาวะ หน้าที่ที่ต้อง รับผิดชอบตามสถานภาพของแต่ละบุคคล สำหรับการวิจัยนี้ ได้แก่ ภารกิจที่ครูได้รับมอบหมาย และที่ต้องรับผิดชอบในสถานศึกษา และหน้าที่ของนักเรียนที่ต้องดำเนินการและการมีส่วนร่วม ในกิจกรรมของสถานศึกษา

6.2 อารมณ์ (emotion) หมายถึง การศึกษาเพื่อทำความเข้าใจถึงภาวะความรู้สึก ทางใจของบุคคล ประสบการณ์ในความรู้สึก การแสดงออกของภาวะทางจิตใจของครูและนักเรียน ที่มีต่อการสร้างความเป็นพลเมืองดีซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้จากสิ่งเร้า

6.3 การรับรู้ (perception) หมายถึง การศึกษาเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับความ คิดเห็นของครูและนักเรียนที่มีต่อการสร้างความเป็นพลเมืองดีในแง่มุมต่าง ๆ

6.4 เจตคติ (attitude) หมายถึง การศึกษาเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับสภาพ ความรู้สึก ความคิด ความเชื่อทางด้านจิตใจที่เกิดจากประสบการณ์และการเรียนรู้ของครูและ

นักเรียนที่มีต่อการสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในแง่มุมต่าง ๆ อันเป็นผลที่ทำให้เกิดมีท่าทีหรือมีความคิดเห็นต่อสิ่งนั้น ที่มีทั้งเจตคติเชิงบวกและเจตคติเชิงลบ

6.5 พฤติกรรม (behavior) หมายถึง การกระทำหรือการแสดงออก หรือปฏิบัติการ ใต้ตบที่บุคคลแสดงออกมาให้ผู้อื่นสังเกตเห็นได้ เป็นพฤติกรรมภายนอก และพฤติกรรมภายใน ที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้ที่ครูและนักเรียนมีต่อการสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้

7. โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หมายถึง แบบแผนกิจกรรมการฝึกอบรมเพื่อปรับเปลี่ยนเจตคติและพฤติกรรมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายซึ่งเป็นโปรแกรมเสริมหลักสูตร โดยนำการวิจัยประสบการณ์ผู้เข้ามาศึกษาความต้องการ ความคาดหวังและประสบการณ์การจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของครูและนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ Kolb และรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีกิจกรรมที่ดำเนินการครอบคลุม 4 องค์ประกอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย (Democratic Values) จำนวน 7 ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม (Community and Social Life) จำนวน 9 ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย (Collaborative Democracy) จำนวน 4 ตัวบ่งชี้ และองค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Proposing solutions for social change) จำนวน 12 ตัวบ่งชี้ โดยมีโครงสร้างของโปรแกรมสร้างเสริม ประกอบด้วย 1) ที่มาและความสำคัญ 2) หลักการของโปรแกรม 3) วัตถุประสงค์ของโปรแกรม 4) ทฤษฎี หลักการและแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรม 5) โครงสร้างเนื้อหาสาระของกิจกรรม 6) วิธีการจัดกิจกรรม 7) การวัดและประเมินผล 8) นิยามศัพท์เฉพาะ 9) แนวทางการนำโปรแกรมสร้างเสริมไปใช้ 10) คุณสมบัติของวิทยากรผู้นำกระบวนการ 11) กำหนดการจัดกิจกรรม 12) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 13) แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้

8. คุณภาพของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หมายถึง ผลการประเมินโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้โดยใช้เกณฑ์มาตรฐานการประเมิน 5 ด้าน ของคณะกรรมการร่วมมาตรฐานการประเมินการศึกษา (Joint Committee on Standards for Educational Evaluation: JCSEE) ซึ่งได้รับการปรับปรุงโดยสมาคมการประเมินแคนาดา (Canadian evaluation society)(Yarbrough; et al., 2011) ประกอบด้วยเกณฑ์มาตรฐานการประเมิน 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความเป็นประโยชน์ (Utility Standards) ความเป็นไปได้

(Feasibility Standards) ความเหมาะสม (Propriety Standards) ความถูกต้อง (Accuracy Standards) และความสำนึกรับผิดชอบ (Accountability standards) มีรายละเอียดดังนี้

8.1 ความเป็นประโยชน์ (Utility Standards) หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมที่พัฒนาขึ้น มีประโยชน์ต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ครูศึกษานิเทศก์ ผู้นำกระบวนการ นักการศึกษา ผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน กิจกรรมเสริมนอกชั้นเรียน หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

8.2 ความเป็นไปได้ (Feasibility Standards) หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมที่พัฒนาขึ้น มีวิธีการและกระบวนการที่สามารถปฏิบัติได้จริง มีความคุ้มค่าและประหยัด มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้พัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

8.3 ความเหมาะสม (Propriety Standards) หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ กระบวนการหรือขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ และเหมาะสมกับบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย ไม่มีส่วนใดที่หมิ่นเหม่ ขัดแย้งต่อศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีของชาติ ไม่ก่อให้เกิดความแตกแยกหรือความขัดแย้งขึ้นในสังคม

8.4 ความถูกต้อง (Accuracy Standards) หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมที่พัฒนาขึ้น มีกระบวนการหรือขั้นตอนการพัฒนาที่ถูกต้อง มีคำอธิบายรายละเอียดชัดเจน มีรายละเอียดของแหล่งข้อมูลและการได้มาของข้อมูลที่เชื่อถือได้ ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด และสามารถตีความได้ถูกต้อง มีกระบวนการจัดเก็บ ตรวจสอบข้อมูลในแต่ละขั้นตอนอย่างเป็นระบบ

8.5 ความสำนึกรับผิดชอบ (Accountability standards) หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมที่พัฒนาขึ้น สามารถตรวจสอบได้จากการนำไปทดลองใช้ ซึ่งกระบวนการจัดกิจกรรมของโปรแกรมสร้างเสริมสามารถให้ข้อมูลที่นำไปประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมทำให้เกิดผลการวิจัยที่ได้มาตรฐานทางวิชาการ

9. ประสิทธิภาพของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ หมายถึง การนำกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามสภาพจริงกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อศึกษาผลที่แสดงถึงความสำเร็จของการนำโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ไปใช้ โดยพิจารณาจากการเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายก่อนเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมและหลังจากเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม การเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เข้าร่วม

โปรแกรมสร้างเสริมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม ซึ่งสามารถวัดได้จากการทำแบบวัดความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งสามารถวัดได้ด้วยการประเมินจากแบบสอบถาม ความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และประสบการณ์ผู้ใช้ของนักเรียนและครูที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจากการสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้ใน 5 มิติหลัก

กรอบแนวคิดในงานวิจัย

จากการทบทวนและศึกษาวรรณกรรม งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองที่รับรู้ พบว่า หลายประเทศให้ความสำคัญต่อความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของพลเมืองของประเทศ โดยเฉพาะประเทศสมาชิกสหภาพยุโรปที่กำหนดให้ความเป็นพลเมืองที่รับรู้เป็นหนึ่งในกลยุทธ์ของการพัฒนาพลเมือง เพื่อให้พลเมืองมีความเข้าใจ ตระหนักถึงการมีส่วนร่วมทั้งภาคการเมืองและภาคสังคม ที่ไม่ได้มุ่งความสนใจแค่ประเด็นทางการเมืองเท่านั้น แต่พลเมืองจะต้องมีส่วนร่วมครอบคลุมไปทั้งด้านวัฒนธรรม การเมือง สิ่งแวดล้อมตั้งแต่ระดับท้องถิ่น ระดับภูมิภาค ระดับชาติ ไปจนถึงระดับสหภาพยุโรปและนานาชาติ จะเห็นได้จากที่มีงานวิจัยที่ตีพิมพ์และเผยแพร่เป็นจำนวนมาก ส่วนประเทศอื่นนั้นมีการศึกษาถึงความสำคัญของการเป็นพลเมืองที่รับรู้ และการพยายามแสวงหารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนาพลเมือง การจัดการศึกษาจึงเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาพลเมือง ตั้งแต่เยาว์วัยไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ ทั้งการศึกษาในระบบ (formal education) และการศึกษาอกระบบ (informal education) สอดคล้องกับ NESET II (2018) ที่กล่าวถึง การจัดการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองที่รับรู้ควรมีการพัฒนาค่านิยม เจตคติ ทักษะ ความรู้ และความเข้าใจที่เกิดจากการคิดวิเคราะห์อย่างแท้จริง ควรส่งเสริมการมีส่วนร่วมของพลเมืองในกิจกรรมทุกระดับตั้งแต่ระดับชุมชน ท้องถิ่น ระดับชาติ ไปจนถึงระดับนานาชาติ

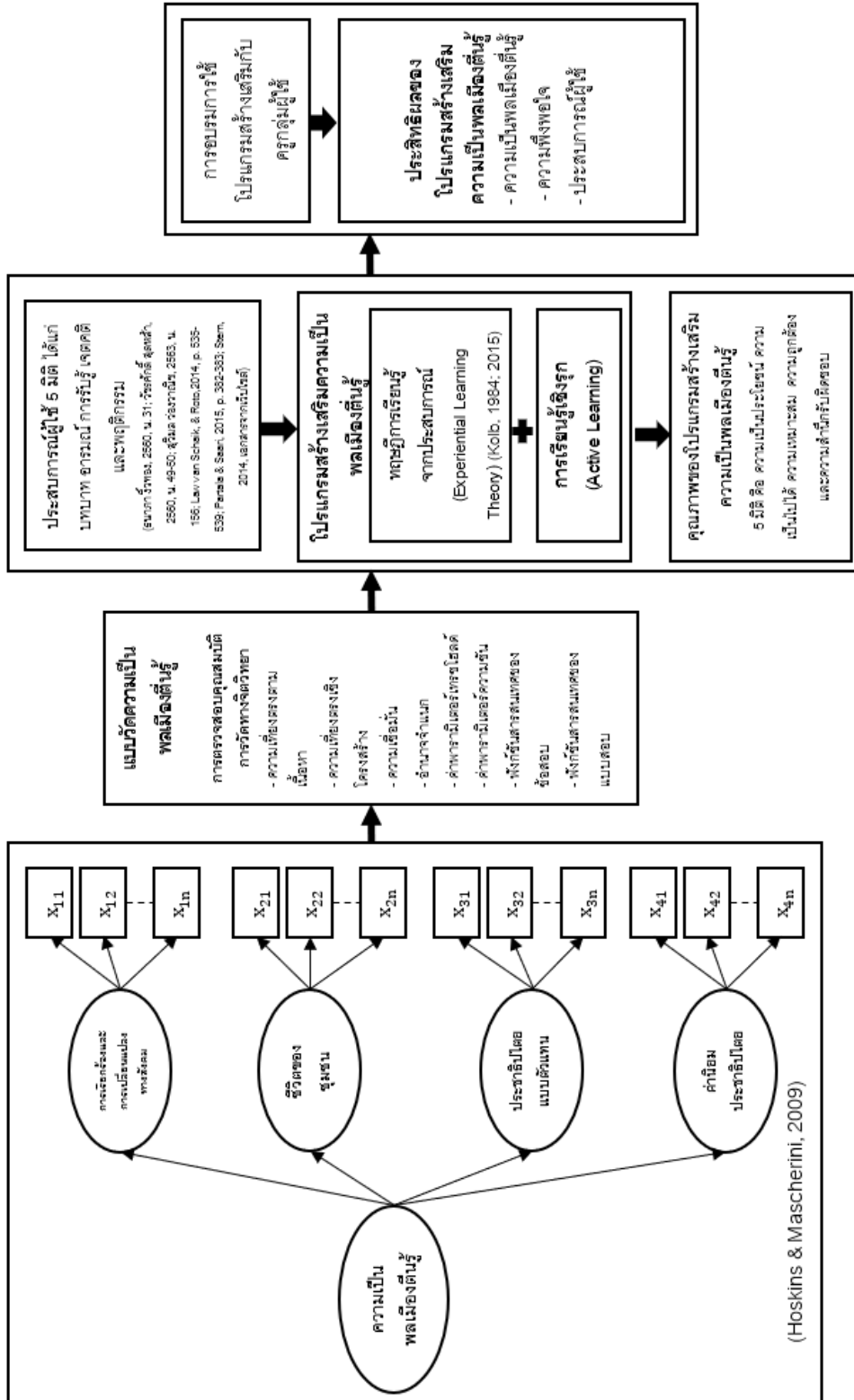
การวิจัยครั้งนี้ในระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายตามกรอบความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของสหภาพยุโรป (Hoskins & Mascherini, 2009) จำนวน 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การเรียกร้องและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Protest and Social change) ชีวิตของชุมชน (Community Life) ประชาธิปไตยแบบตัวแทน (Representative Democracy) ค่านิยมประชาธิปไตย (Democratic Values) โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth-interview) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการจัดการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง และนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และ

ตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาด้วยทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (CTT) รวมทั้งทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (IRT) ได้แก่ หลักฐานแสดงความเที่ยงตรง ได้แก่ ความเที่ยงตามเนื้อหา และความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง ความเชื่อมั่น อำนาจจำแนก ค่าพารามิเตอร์เทรซโฮลด์ ค่าพารามิเตอร์ความชัน ฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบ และฟังก์ชันสารสนเทศของแบบสอบ

ระยะที่ 2 เป็นการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ และประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริม ผู้ใช้ (users) ในงานวิจัยนี้คือ ครูและนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับประสบการณ์ ความต้องการและความคาดหวังของการสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ใน 4 ประเด็น ได้แก่ 1) สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ 2) แนวทางการจัดกิจกรรม 3) วิธีการจัดกิจกรรม และ 4) การวัดและประเมินผล และมีขอบข่ายของประสบการณ์ผู้ใช้ที่ต้องการเก็บข้อมูล ประกอบด้วย 5 มิติ ได้แก่ บทบาท (role) อารมณ์ (emotion) การรับรู้ (perception) เจตคติ (attitude) และพฤติกรรม (behavior) (ธนาภา จิวทอง, 2560, น. 31; วัชรศักดิ์ สุดหล้า, 2560, น. 49-50; สุวิมล ว่องวานิช, 2563, น. 156; Law van Schaik, & Roto, 2014, p. 535-539; Partala & Saari, 2015, p. 382-383; Stern, 2014, เอกสารจากเว็บไซต์) นำไปสู่การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งผู้วิจัยนำสารสนเทศที่ได้จากการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ องค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้จากการศึกษาระยะที่ 1 มาใช้ร่วมกับการนำทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ Kolb มาเป็นฐานในการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริม และประยุกต์ใช้หลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มีเอกสารและงานวิจัยพบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีและหลักการดังกล่าวส่งผลทางบวกต่อความเป็นพลเมืองและความตื่นรู้ของพลเมือง ดังนี้ 1) ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) (Kolb, 1984; 2015) ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ในกระบวนการเรียนรู้ หรือการเรียนรู้โดยการกระทำ (Learning by Doing) ความรู้จะเกิดขึ้นได้ เป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงของประสบการณ์ กระบวนการเรียนรู้จะเกิดขึ้นตามวงจรการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (The ELT Cycle) เริ่มต้นจากการรับข้อมูลหรือความรู้บุคคลจะทำความเข้าใจ ตีความข้อมูลที่ได้รับมา จนเกิดเป็นประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete Experience: CE) เป็นขั้นตอนที่ 1 หลังจากนั้นบุคคลจะสังเกต ไตร่ตรองกับประสบการณ์ที่เกิดขึ้นและสะท้อนผลความรู้สึกรู้สึกที่มีต่อประสบการณ์ ทบทวน จนตกผลึกทางความคิดเป็นขั้นตอนที่ 2 เรียกว่า การสะท้อนผลอย่างไตร่ตรอง (Reflective

Observation: RO) นำไปสู่ขั้นตอนที่ 3 การสร้างความคิดรวบยอดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization: AC) เมื่อเกิดความคิดเชิงนามธรรมแล้วบุคคลนำสิ่งที่ได้ไปทดลองปฏิบัติเกิดเป็นประสบการณ์ใหม่ (Active Experimentation: AE) เป็นขั้นตอนที่ 4 และจะกลับไปสู่วงจรในขั้นตอนที่ 1 เมื่อมีการรับข้อมูลและประสบการณ์อีกครั้งเป็นวงจรรอบอย่างต่อเนื่อง โดยมีเอกสารและงานวิจัยที่แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้จากประสบการณ์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความเป็นพลเมืองและความเป็นพลเมืองที่รับรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความเป็นพลเมืองและความเป็นพลเมืองที่รับรู้เพิ่มขึ้น (ศุภรัตน์ รัตนมุขย์, 2556, น. 17; Caulfield and Woods, 2013; Coffield & Williamson, 2011, p. 60; Eyster, 2009; Take Part, 2006, p. 95) 2) การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความเป็นพลเมืองและความเป็นพลเมืองที่รับรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความเป็นพลเมืองและความเป็นพลเมืองที่รับรู้เพิ่มขึ้น (มูลนิธิสยามกัมมาจล, 2559; Ahrari, Othman, Hassan, Samah, & D'Silva, 2014, p. 2455; Astin, 1985; Chickering & Gamson, 1999; Fogarty, 2009; Mayo and Rooke, 2008, p. 3; Middleton, 2013; Revans, 1982) และนำโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่พัฒนาขึ้นไปประเมินคุณภาพของโปรแกรม โดยผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของโปรแกรมสร้างเสริมฯ ตามเกณฑ์มาตรฐานการประเมิน 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความเป็นประโยชน์ (Utility Standards) ความเป็นไปได้ (Feasibility Standards) ความเหมาะสม (Propriety Standards) ความถูกต้อง (Accuracy Standards) และความสำนึกรับผิดชอบ (Accountability standards)

ระยะที่ 3 เป็นการประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเริ่มจากการอบรมการใช้โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่รับรู้กับครูกลุ่มผู้ใช้ เพื่อศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ของครู จากนั้นนำโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่รับรู้ไปใช้กับนักเรียน ซึ่งเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (quasi-experimental research) แบบแผน 2 กลุ่มวัดก่อนและหลังและมีกลุ่มควบคุม แต่ไม่มีการสุ่มแบบสมบรูณ์ (Nonrandomized control group pretest-posttest design) เพื่อศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ความพึงพอใจของนักเรียน และประสบการณ์ผู้ใช้ของครูและนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริม ผู้วิจัยจึงขอนำเสนอกรอบแนวคิดของการวิจัยโดยภาพรวมดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีมีระดับความเป็นพลเมืองดีมีระดับสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีมีระดับความเป็นพลเมืองดีมีระดับสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เข้าร่วม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “ความเป็นพลเมืองดีนรู้: แบบวัดและโปรแกรมสร้างเสริมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน” ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากในประเทศและต่างประเทศ โดยแบ่งเป็นประเด็นหลักและขอเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ความเป็นพลเมืองดีนรู้ (Active Citizenship)

- 1.1 นิยามและความหมายของความเป็นพลเมืองดีนรู้
- 1.2 คุณลักษณะและตัวบ่งชี้ของความเป็นพลเมืองดีนรู้
- 1.3 ความสำคัญของการเป็นพลเมืองดีนรู้
- 1.4 มาตรฐานความเป็นพลเมืองดีนรู้
- 1.5 แนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดีนรู้
- 1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองดีนรู้

ตอนที่ 2 การพัฒนาแบบวัดและการตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา

- 2.1 การพัฒนาแบบวัดทางจิตวิทยา
- 2.2 การตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา

ตอนที่ 3 การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีนรู้

- 3.1 ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory)
- 3.2 การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ตอนที่ 4 การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience)

- 4.1 นิยามและความหมาย
- 4.2 มิติและองค์ประกอบของประสบการณ์ผู้ใช้
- 4.3 การออกแบบการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้
- 4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้

ตอนที่ 1 ความเป็นพลเมืองดีนรู้ (Active Citizenship)

ความเป็นพลเมืองดีนรู้ (Active Citizenship) มีความสัมพันธ์กับรัฐที่พัฒนาความเป็นประชาธิปไตย หลายประเทศให้ความสำคัญกับการพัฒนาพลเมืองให้เป็นพลเมืองดีนรู้ เพื่อให้มีความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดีนรู้มากขึ้น ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงนิยามและความหมายของ

เป็นพลเมืองตื่นรู้ คุณลักษณะและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ความสำคัญของการเป็นพลเมืองตื่นรู้ มาตราวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และแนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ โดยมีรายละเอียดจำแนกดังหัวข้อต่อไปนี้

1.1 นิยามและความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้

การศึกษานิยามและความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizenship) นั้น ผู้วิจัยได้เริ่มต้นจากการศึกษาในประเด็นของการใช้คำแทนคำ “Active Citizenship” ในภาษาไทย จากนั้นจึงศึกษาการให้นิยามและความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้จากนักวิชาการในประเทศ และต่างประเทศ โดยมีรายละเอียดดังนี้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2561, น. 3-4) ได้ใช้คำว่า “พลเมืองที่เข้มแข็ง” ในผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการศึกษาในแต่ละระดับการศึกษา ในเอกสารมาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2562, น. 43) ได้ใช้คำว่า “การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง/ตื่นรู้ที่มีสำนึกสากล” แทนคำว่า “Active Citizen with Global Mindedness” ในเอกสารแนวทางการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2559, น. 64) ได้ใช้คำว่า “พลเมืองตื่นรู้” ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) ระบุถึงเป้าหมายรวมการพัฒนาของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 12 ข้อ 2.1 คนไทยมีคุณลักษณะเป็นคนไทยที่สมบูรณ์ ซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยเลือกใช้คำว่า “ความเป็นพลเมืองตื่นรู้” ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) เนื่องจากเป็นแผนหลักที่มีความสำคัญในการกำหนดทิศทางการขับเคลื่อนและพัฒนาประเทศด้านเศรษฐกิจและสังคม

นิยามและความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทบทวนวรรณกรรมและศึกษาทฤษฎี แนวคิดที่เกี่ยวข้องจากเอกสาร หนังสือ รายงานการวิจัย บทความวิชาการทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ เพื่อทำความเข้าใจความหมายเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ หรือ Active citizenship พบว่าการให้คำนิยามและความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้เป็นการระบุค่าที่สะท้อนถึงคุณลักษณะและสมรรถนะของพลเมืองในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสิทธิและหน้าที่ของพลเมือง ในการปฏิบัติตนและการมีส่วนร่วมกับชุมชน สังคมในทุกๆระดับ ผู้วิจัยจึงนำเสนอโดยเรียงลำดับช่วงเวลาของการให้คำนิยามและความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ โดยมีรายละเอียดดังตาราง 1

ตาราง 1 นิยามและความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้

ผู้ให้นิยามและ ความหมาย	นิยามและความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้
Oxford Learner's Dictionary (2021, เอกสารจากเว็บไซต์)	บุคคลที่มีส่วนร่วมในการพยายามปรับปรุงสิ่งต่าง ๆ ในชุมชนท้องถิ่นของตน
de Weerd, Gemmeke, Rigter, and Rij (2005)	การมีส่วนร่วมทางการเมือง และการมีส่วนร่วมในชีวิตการเชื่อมโยง เป็นลักษณะที่ยอมรับได้และไม่ใช้ความรุนแรงรวมถึงการรับรู้ถึงหลักนิติธรรมและสิทธิมนุษยชน
Hoskins (2006, p. 4)	การมีส่วนร่วมในภาคประชาสังคม ชุมชน และ/หรือชีวิตทางการเมือง โดยมีความเคารพซึ่งกันและกัน และไม่ใช้ความรุนแรงและสอดคล้องกับสิทธิมนุษยชน และประชาธิปไตย
Brannan, John, & Stoker (2006)	การเต็มใจที่จะมีส่วนร่วมในการดำเนินการทางสังคมเช่นเดียวกับการอภิปรายทางการเมืองที่ตั้งใจเข้าไปมีส่วนร่วม ในขณะที่การมีส่วนร่วมในสมาคมหรือองค์กรของท้องถิ่นนั้นเป็นการกระทำที่มีคุณค่า การมีส่วนร่วมจะต้องพูดถึงความนึกคิดของสาธารณชนและมีจุดประสงค์นอกเหนือจากคนกลุ่มเล็ก ๆ ความเป็นพลเมืองตื่นรู้นี้อาจหมายถึงการที่มีผู้อาสาสมัครในการให้บริการสาธารณะหรือทำหน้าที่เป็นผู้ตัดสินใจเกี่ยวกับนโยบายหรือบริการสาธารณะ ไม่ว่าจะเป็นผู้ใช้โปรแกรมหรือบริการดังกล่าวหรือในฐานะสมาชิกทั่วไปของสังคม
Zaff, Boyd, Li, Lerner, & Lerner (2010)	กลุ่มคนที่มีความรู้สึกเข้มแข็งในการปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย และจะทำด้วยความยินดีและเต็มใจอย่างยิ่งที่จะเป็นส่วนหนึ่งของความเชื่อมโยงทางสังคม และมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงตามที่ต้องการ
Take Part (2011, p. 33)	ประชาชนที่ทำหน้าที่เพื่อประโยชน์ของชุมชนหรือสนับสนุนการตัดสินใจในท้องถิ่นที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตของพวกเขา แรงจูงใจหลักคือ 'สร้างความแตกต่าง' ต่อคุณภาพชีวิตของชุมชน มีหลายวิถีในการเป็นพลเมืองตื่นรู้ ทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ในระยะสั้นหรือระยะยาว

ตาราง 1 (ต่อ)

ผู้ให้นิยามและ ความหมาย	นิยามและความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้
Green (2012, p. 451)	การรวมกันของสิทธิและภาระผูกพันที่เชื่อมโยงบุคคลกับรัฐ รวมไปถึงการจ่ายภาษี การเชื่อฟังกฎหมาย และการใช้สิทธิทางการเมืองทางแพ่งและทางสังคม พลเมืองที่ตื่นรู้ใช้สิทธิ์เหล่านี้เพื่อปรับปรุงคุณภาพของชีวิตทางการเมือง หรือชีวิตในการเป็นพลเมือง
กลุ่ม Thai Civic Education (2556)	การมีส่วนร่วมอย่างมีภูมิความรู้ในกิจกรรมภาคพลเมืองและภาคการเมืองทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับประเทศ ระดับภูมิภาคและระดับโลก
ศุภรัตน์ รัตนมุขย์ (2556)	ประชาชนที่มีคุณลักษณะเข้าใจถึงหน้าที่และกระทำด้วยความรับผิดชอบในการช่วยพัฒนาชุมชนและสังคม ตระหนักในปัญหาสังคมที่เกิดขึ้น เป็นผู้ที่มีความเชื่อและความเข้าใจเรื่องการมีส่วนร่วมในแนวทางประชาธิปไตย
วราภรณ์ สามโกเศศ (2558)	คนที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีบทบาทในชุมชนมีจิตอาสา (กระทำสิ่งต่าง ๆ โดยไม่หวังผลตอบแทนแก่ตนเอง) และจิตสาธารณะ (มีจิตที่เห็นแก่ประโยชน์ของสังคมเป็นหลัก) ศรัทธาในการริชเชิล ทรัพยากรเพื่อถนอมสิ่งแวดล้อม รักสันติภาพ ร่วมบริจาคทรัพยากร เพราะตระหนักดีว่าเป็นความรับผิดชอบต่อตน
มูลนิธิสยามกัมมาจล (2559, น. 6)	คนที่ใส่ใจเรื่องราวต่าง ๆ ในสังคมไทย และเข้ามามีส่วนร่วม อยากที่จะเห็นสังคมไทยดีขึ้น ความสำคัญก็คือ เขาเหล่านั้นต้องมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมรู้สึกเป็นเดือดเป็นร้อน อยากมีส่วนร่วมทำให้สังคมดีขึ้น และเข้ามาช่วยกันคนละไม้คนละมือ
กันทรกร จรัสมาตุสร (2560)	การตื่นรู้เรื่องของความรับผิดชอบต่อสิทธิหน้าที่ กฎหมาย จารีต ประเพณีที่สังคมกำหนดไว้ เมื่อเป็นพลเมืองตื่นรู้จึงครอบคลุมไปถึง การปฏิบัติหน้าที่พลเมืองได้ครบถ้วน ทั้งกิจที่ควรทำ กิจที่ต้องทำ หรือควรทำ ในสิ่งที่กำหนดให้ทำ หรือสิ่งที่ห้ามกระทำ ปฏิบัติตามกฎหมาย ขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรม รู้จักรับผิดชอบ ชั่วดีตามหลักจริยธรรมและหลักธรรมทางศาสนา พลเมืองตื่นรู้สามารถ

ตาราง 1 (ต่อ)

ผู้ให้นิยามและ ความหมาย	นิยามและความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้
	<p>เกิดขึ้นในทุกระดับตั้งแต่ระดับปัจเจกบุคคล กลุ่ม ชุมชนท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับโลกโดยมีการแสดงออกถึงความสำนึก รับผิดชอบต่อส่วนร่วม ลดละความเห็นแก่ตัวลง มีจิตสาธารณะ เพิ่มมากขึ้น แนวคิดการเป็นพลเมืองตื่นรู้กับแนวคิดจิตอาสาอาจมีความเกี่ยวข้องกันในบางมิติ แต่หากมองในมิติที่ต่างกัน พลเมืองตื่นรู้เป็นเรื่องของหน้าที่และความรับผิดชอบต่อสังคมส่วนรวมที่เชื่อมโยงกับเรื่องสาธารณะ ส่วนเรื่องจิตอาสานั้นเป็นเรื่องของความสมัครใจ โดยไม่มีใครบังคับ และในนิยามของจิตอาสาจะมีองค์ประกอบพฤติกรรมที่แสดงออกในเรื่องของการกระทำ ที่ไม่หวังผลตอบแทนเป็นเงิน</p>
<p>ปณสาร์สัน ตั้งเจริญ (2560)</p>	<p>การดำเนินชีวิตโดยยึดมั่นตามกฎระเบียบของสังคม ปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนเอง เคารพในสิทธิของผู้อื่น และมีส่วนร่วมในชุมชน เพื่อร่วมแก้ไขปัญหาของชุมชน แบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ด้านความรับผิดชอบต่อส่วนบุคคล หมายถึง การปฏิบัติตามกฎระเบียบ หรือไม่ละเมิดข้อบังคับของสังคม และทำตามคำแนะนำของเจ้าหน้าที่ หรือป้ายสาธารณะ 2) ด้านความรับผิดชอบต่อส่วนรวม หมายถึง การกระทำในชีวิตประจำวันที่ไม่เป็นการรบกวนผู้อื่นให้เดือดร้อน รับผิดชอบต่อดูแลของใช้ส่วนรวม หรือสิ่งของสาธารณะและเป็นอาสาสมัครเมื่อมีโอกาส 3) ด้านการมีส่วนร่วมทางสังคม หมายถึง ติดตามเรื่องราว ข่าวสาร ความเคลื่อนไหวทางสังคม เพื่อทำความเข้าใจปัญหา และค้นหา หรือบ่งบอกถึงสิ่งที่ไม่ยุติธรรมของสังคม
<p>มาตรฐานการศึกษา ของชาติ พ.ศ. 2561 (2561)</p>	<p>ผู้มีความรักชาติ รักท้องถิ่น รู้ถูกผิด มีจิตสำนึกเป็นพลเมืองไทยและพลโลก มีจิตอาสา มีอุดมการณ์และมีส่วนร่วมในการพัฒนาชาติ บนหลักการประชาธิปไตย ความยุติธรรม ความเท่าเทียม เสมอภาค เพื่อการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน และ</p>

ตาราง 1 (ต่อ)

ผู้ให้นิยามและ ความหมาย	นิยามและความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้
	<p>การอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและประชาคมโลกอย่างสันติ และได้กำหนดผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการศึกษา (คุณลักษณะของคนไทย 4.0) ซึ่งมีความต่อเนื่องเชื่อมโยงกันและมีระดับความลึกต่างกันสำหรับแต่ละระดับการศึกษา ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ระดับประถมศึกษา : แยกแยะผิดถูก ปฏิบัติตนตามสิทธิและหน้าที่ของตนโดยไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น เป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่ม มีจิตอาสา รักท้องถิ่นและประเทศ 2) ระดับมัธยมต้น : เชื่อมั่นในความถูกต้อง ยุติธรรม มีจิตประชาธิปไตย มีสำนึกและภาคภูมิใจในความเป็นไทย และพลเมืองอาเซียน 3) ระดับมัธยมปลาย/อาชีวศึกษา : เชื่อมั่นในความเท่าเทียม เป็นธรรม มีจิตอาสา กล้าหาญทางจริยธรรม และเป็นพลเมืองที่กระตือรือร้นร่วมสร้างสังคมที่ยั่งยืน 4) อุดมศึกษา : กล้าต่อต้านการกระทำในสิ่งที่ไม่ดี ให้คุณค่ากับความรู้ ความสามารถ ร่วมมือสร้างสรรค์การพัฒนาที่ยั่งยืน ขจัดความขัดแย้ง และสร้างสันติสุขทั้งในสังคมไทยและประชาคมโลก ดังภาพประกอบ 2
สำนักงานเลขาธิการ สภาการศึกษา (2562)	<p>สมรรถนะหลักด้านพลเมืองตื่นรู้ที่มีสำนึกสากล (Active Citizens with Global Mindedness) หมายถึง พลเมืองที่ตระหนักในศักยภาพของตนเอง ศรัทธา และเชื่อเรื่องศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ การอยู่ร่วมกันท่ามกลางความหลากหลาย มีความรู้ ความสามารถเชิงการเมืองที่เอื้อให้สามารถอยู่ร่วมกันและปกครองกันเอง ภายใต้ระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ตระหนักในบทบาทและหน้าที่ สิทธิและเสรีภาพ ความเท่าเทียมและเป็นธรรม ความเป็นเหตุเป็นผลมีสำนึกการเป็นเจ้าของประเทศ ร่วมกันปรึกษาหารือเพื่อแสวงหาแนวทางการแก้ปัญหา/ความขัดแย้งด้วยสันติวิธี หรือพัฒนาสร้างสรรค์สังคมโดยความร่วมมือกันในระดับต่าง ๆ ได้แก่ ชุมชน ท้องถิ่น ประเทศชาติ อาเซียน และโลก เห็นความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงที่ส่งผลถึงกันและกันทั้งหมด</p>

	ปฐมวัย	ประถมศึกษา	มัธยมต้น	มัธยมปลาย/อาชีวศึกษา	อุดมศึกษา
ผู้เรียนรู้ (Learner Person) เพื่อสร้างงานและ คุณภาพชีวิตที่ดี		รักและรับผิดชอบ ต่อการเรียนรู้ เพื่อสร้างนิสัย และสุขภาพที่ดี	รู้จักตนเองและผู้อื่น มีเป้าหมายและทักษะการเรียนรู้ บริหารจัดการตนเองเป็น มีทักษะชีวิตเพื่อสร้างสุขภาวะ และสร้างงานที่หมายร่วมกับผู้อื่น	เข้าใจการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีความรอบรู้ รู้ถึงการเปลี่ยนแปลง เพื่อพัฒนาสุขภาวะ คุณภาพชีวิตและอาชีพ	เรียนรู้ตลอดชีวิต พร้อมเผชิญความเปลี่ยนแปลง และมีความเป็นผู้นำเพื่อสร้าง สัมมาอาชีพที่ดีตลอดจน ครอบครัว และสังคม
ผู้ร่วมสร้างสรรค์ นวัตกรรม (Innovative Co-creator) เพื่อสังคมที่มั่นคง มีพลัง และยั่งยืน	มีพัฒนาการ รอบด้านและสมดุล	รับผิดชอบ ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความรู้ ทักษะ สมรรถนะ ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การคิดสร้างสรรค์ ภาษาอังกฤษ การสื่อสาร และความรอบรู้ด้านต่างๆ	มีทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการสื่อสาร รอบรู้ทางข้อมูล สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อแก้ปัญหา การคิดวิจารณ์ญาณ คิดสร้างสรรค์ นำความคิดสู่การสร้างผลงาน	สามารถแก้ปัญหา สื่อสารเชิงบวก ทักษะชั้นวัฒนธรรม ทักษะการสะท้อนคิด การวิพากษ์ เพื่อสร้างนวัตกรรม และสามารถเป็น ผู้ประกอบการได้	ร่วมแก้ปัญหาสังคม การบูรณาการข้ามศาสตร์ สร้างสรรค์นวัตกรรม เพื่อเพิ่มโอกาส และมูลค่า ภาคตนเอง สังคมส่วนรวม และประเทศ
พลเมืองที่เข้มแข็ง (Active Citizen) เพื่อสันติสุข		แยกแยะคิดถูก ปฏิบัติตน ตามสิทธิและหน้าที่ของตน โดยไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น เป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่ม มีจิตอาสา รักท้องถิ่น และประเทศ	เชื่อมั่นในความถูกต้อง ยุติธรรม มีจิตประชาธิปไตย มีสำนึกและภาคภูมิใจ ในความเป็นไทย และพลเมืองอาเซียน	เชื่อมั่นในความเท่าเทียม เป็นธรรม มีจิตอาสา กล้าหาญทางจริยธรรม และเป็นพลเมืองที่กระตือรือร้น ร่วมสร้างสังคมที่ยั่งยืน	กล้าต่อต้านการกระทำในสิ่งที่ไม่ ถูกต้องกับคุณธรรม สามารถ ร่วมมือสร้างสวาทการพัฒนาที่ยั่งยืน ซื่อสัตย์ซื่อสัตย์และสร้างสันติสุข ทั้งในสังคมไทยและประชาคมโลก
	ค่านิยมร่วม: ความเพียรอันบริสุทธิ์ ความพอเพียง วิถีประชาธิปไตย ความเท่าเทียมเสมอภาค				
	คุณธรรม : ลักษณะนิสัยและคุณธรรมพื้นฐานที่เป็นความดีงาม เช่น ความมีวินัย ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ฯลฯ				

ภาพประกอบ 2 ผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการศึกษา (คุณลักษณะของคนไทย 4.0)

ที่มา : มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 (2561, น. 4)

จากตาราง 1 เห็นได้ว่า การให้คำนิยามและความหมายของความเป็นพลเมืองที่นักรู้ส่วน
ใหญ่ได้ให้ความหมายที่บ่งชี้ถึงคุณลักษณะของพลเมือง สามารถสรุปได้ว่า ความเป็นพลเมืองที่นักรู้
หมายถึง พลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม เศรษฐกิจและปฏิบัติตามกฎหมายและหลักการของ
ประชาธิปไตย เข้าใจถึงบทบาทหน้าที่ สิทธิและเสรีภาพ มีจิตสาธารณะและจิตสำนึกรักสิ่งแวดล้อม
มีความตระหนักถึงผลกระทบจากปัญหาสังคมและกระตือรือร้นที่จะเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ปัญหา
มีส่วนร่วมทั้งภาคการเมืองและประชาสังคม เข้าใจในระบบการทำงานของกลไกรัฐ ไม่นิ่งเฉยต่อ
ความอยุติธรรม คิดเชิงวิพากษ์และตั้งคำถามต่อการดำเนินงานในสิ่งที่ผิด ด้วยความเชื่อมั่น
ในความสามารถของตนว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่พร้อมจะเปลี่ยนแปลงให้สังคมดีขึ้นในทุกระดับ

1.2 คุณลักษณะและตัวบ่งชี้ของความเป็นพลเมืองที่นักรู้

คุณลักษณะและตัวบ่งชี้ของความเป็นพลเมืองที่นักรู้ ได้มีนักวิชาการ นักวิจัย และองค์กร
ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ได้ทำการศึกษาวิจัยโดยการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง รายงานการวิจัย วารสารวิชาการ และจากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ เช่น การ
สัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม การระดมความคิดเห็น เพื่อให้เกิดความชัดเจน และความเข้าใจ

ในแนวคิดของความเป็นพลเมืองตื่นรู้มากยิ่งขึ้น ตามบริบท สภาพพื้นที่ของการศึกษา วัฒนธรรม และสังคมของแต่ละประเทศ ดังรายละเอียดที่เสนอไว้ในตาราง 2 – 4 ต่อไปนี้

ตาราง 2 คุณลักษณะและองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองตื่นรู้

ผู้กำหนดคุณลักษณะ และตัวบ่งชี้	คุณลักษณะและตัวบ่งชี้ของความเป็นพลเมืองตื่นรู้
ศุภรัตน์ รัตนมุขย์ (2556)	<p>คุณลักษณะพฤติกรรมที่แสดงถึงการเป็นพลเมืองใส่ใจสังคม ประกอบด้วย 9 ข้อ คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) มีวินัยเคารพกติกาของสังคม เช่น กฎหมาย กฎจราจร ไม่มาเรียนสาย ไม่ลอกการบ้านเพื่อน ไม่ทะเลาะวิวาท เป็นต้น 2) ทำหน้าที่ทางสังคม เช่น ใช้สิทธิเลือกตั้ง เสียภาษี เกณฑ์ทหาร 3) สนใจปัญหาสังคมด้วยการติดตามข่าวสารและสามารถวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาเพื่อประเมินว่าตนเองจะสามารถช่วยเหลืออะไรได้บ้าง 4) มีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชนหรือสังคม เช่น มีส่วนร่วมในการประชุม การช่วยงานของส่วนร่วม 5) กล้าแสดงความคิดเห็นทั้งที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยกับเรื่องต่าง ๆ บนพื้นฐานของหลักการประชาธิปไตย เช่น ความคิดเห็นในชั้นเรียน ความคิดเห็นทางสังคม 6) ไม่เพิกเฉยต่อความอยู่ดีศรีธรรมต่าง ๆ ในสังคม เช่น การช่วยรณรงค์หรือการแสดงออกที่ไม่เห็นด้วยต่อความอยู่ดีศรีธรรมต่อผู้ด้อยโอกาส ผู้เสียเปรียบ ผู้อ่อนแอ เป็นต้น 7) อาสาสมัครลงมือปฏิบัติในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น ช่วยเหลือผู้ประสบภัยพิบัติ ช่วยเหลืองานองค์กรสาธารณกุศล เป็นต้น 8) มีภาวะความเป็นผู้นำในงานหรือกิจกรรมการช่วยเหลือสังคมส่วนรวม 9) ใส่ใจการพัฒนาตนเองในเรื่องที่ตนเองสนใจเพื่อนำเอาทักษะที่ได้ไปช่วยเหลือผู้อื่น

ตาราง 2 (ต่อ)

ผู้กำหนดคุณลักษณะ และตัวบ่งชี้	คุณลักษณะและตัวบ่งชี้ของความเป็นพลเมืองดี
<p>สำนักงานกองทุน สนับสนุนการสร้างเสริม สุขภาพ (2557)</p>	<p>คุณลักษณะของการเป็นพลเมืองใส่ใจสังคม (Active Citizen)</p> <p>8 ประการ ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) เคารพกติกาสังคม ปฏิบัติตนตามที่กฎหมายกำหนด 2) ทำหน้าที่ทางสังคม รู้หน้าที่การใช้สิทธิเลือกตั้ง เสียภาษี เข้าร่วมการเกณฑ์ทหาร 3) ติดตามข่าวสารบ้านเมือง สนใจกับปัญหาสังคม สามารถวิเคราะห์ ประเมินตนเอง ในการช่วยเหลือต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ 4) เข้าร่วมกิจกรรมของชุมชน การมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชน ช่วยเหลืองานพัฒนางานในชุมชน 5) กล้าแสดงความคิดเห็น ไม่ว่าจะเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย สามารถแสดงความคิดเห็นบนพื้นฐานหลักการประชาธิปไตย ในการรับฟังซึ่งกันและกัน 6) ไม่เพิกเฉยต่อความยุติธรรมต่าง ๆ ในสังคม แสดงออกในสิ่งที่ไม่เห็นด้วยต่อความยุติธรรมต่อผู้ด้อยโอกาส ผู้ที่เสียเปรียบ 7) อาสาสมัครเข้าร่วมในสถานการณ์ หลาย ๆ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ได้ต้องการแค่เงินช่วยเหลือ แต่ต้องการอาสาสมัครเพื่อช่วยเหลือในเหตุการณ์เหล่านั้น 8) ความเป็นผู้นำ กล้าคิด กล้าตัดสินใจ มีความรับผิดชอบ มีธรรมาภิบาล พร้อมเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง
<p>คิม จงสถิตย์วัฒนา (2560)</p>	<p>คุณลักษณะ 7 ประการ ได้แก่ 1. มีจิตสำนึกพลเมืองดี รู้หน้าที่ มีจริยธรรม เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล 2. รู้จักคิดวิเคราะห์ คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้ 3. สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ แสดงทัศนคติได้อย่างสร้างสรรค์ 4. ใส่ใจสิ่งแวดล้อม รักธรรมชาติ แผ่นดิน อยู่กับธรรมชาติอย่างสุนทรีย์ 5. มีภาวะผู้นำ มุ่งมั่น รับผิดชอบ กล้าตัดสินใจ มีอุดมการณ์ 6. มีทักษะประกอบอาชีพ และ 7. สร้างสรรค์ ต่อยอด คิดนอกกรอบ</p>

ตาราง 2 (ต่อ)

ผู้กำหนดคุณลักษณะ และตัวบ่งชี้	คุณลักษณะและตัวบ่งชี้ของความเป็นพลเมืองดีนรู้
<p>ปณสาศัน ตั้งเจริญ (2560)</p>	<p>พฤติกรรมความเป็นพลเมืองใส่ใจสังคม ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ด้านความรับผิดชอบต่อส่วนบุคคล หมายถึง การปฏิบัติตามกฎระเบียบ หรือไม่ละเมิดข้อบังคับของสังคม และทำตามคำแนะนำของเจ้าหน้าที่ หรือป้ายประกาศ 2) ด้านความรับผิดชอบต่อส่วนรวม หมายถึง การกระทำในชีวิตประจำวันที่ไม่เป็นการรบกวนผู้อื่นให้เดือดร้อน รับผิดชอบต่อดูแลของใช้ส่วนรวม หรือสิ่งของสาธารณะ และเป็นอาสาสมัครเมื่อมีโอกาส 3) ด้านการมีส่วนร่วมทางสังคม หมายถึง ติดตามเรื่องราวข่าวสาร ความเคลื่อนไหวทางสังคม เพื่อทำความเข้าใจปัญหา และค้นหา หรือบ่งบอกถึงสิ่งที่ไม่ยุติธรรมของสังคม
<p>สำนักงานเลขาธิการสภา การศึกษา (2562, น. 43- 45)</p>	<p>การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง/ดีนรู้ที่มีสำนึกสากล (Active Citizen with Global Mindedness) ประกอบด้วยสมรรถนะ 9 ข้อ ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของพลเมืองในระบบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข 2) เคารพสิทธิและเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น เคารพและปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อตกลงและกฎหมายรวมทั้งแนวปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมและประเพณี 3) ให้เกียรติผู้อื่น เห็นอกเห็นใจ เอื้ออาทร ช่วยเหลือผู้อื่น เพื่อการอยู่ร่วมกัน อย่างสงบสุข 4) ร่วมมือกับผู้อื่นในการทำงานสาธารณะและจิตอาสา 5) ติดตามสถานการณ์ เหตุการณ์บ้านเมือง และปัญหาของชุมชน สังคมและโลก มีส่วนร่วมทางตรงหรือทางอ้อมในการพัฒนาเปลี่ยนแปลง และแก้ไขปัญหา

ตาราง 2 (ต่อ)

ผู้กำหนดคุณลักษณะ และตัวบ่งชี้	คุณลักษณะและตัวบ่งชี้ของความเป็นพลเมืองดีนรู้
	<p>6) มีการตัดสินใจและการแก้ปัญหาาร่วมกัน สามารถแสดงจุดยืนของตนเอง มีทักษะในการตัดสินใจ การแก้ไขปัญหา การแก้ไขความขัดแย้งด้วย การให้ความร่วมมือ และการแสดงออกซึ่งความสามารถที่จะอยู่ร่วมกันท่ามกลางความหลากหลาย</p> <p>7) มีทักษะการตีความ การติดตามข่าวสาร เหตุการณ์บ้านเมือง และความเคลื่อนไหวเชิงการเมือง การตีความนโยบายและการตัดสินใจ ทางการเมือง และการวิจารณ์ข้อมูลข่าวสารจากสื่อ รวมถึงผลประโยชน์ และระบบคุณค่าที่เกี่ยวข้องกัน</p> <p>8) มีส่วนร่วมกับกลุ่ม หน่วยงาน หรือองค์กรเพื่อกิจการสาธารณะ เป็นอาสาสมัครในประเด็นทางสังคมที่หลากหลาย สามารถทำงานกับชุมชนและภาคประชาสังคมระดับต่าง ๆ ที่เหมาะสม กับความรู้ความสามารถของตนเอง</p> <p>9) มีทักษะการจัดการการเปลี่ยนแปลงและประยุกต์ใช้เพื่อลดหรือขจัดข้อขัดแย้งและการแสวงหาทางออกด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การประนีประนอม</p>
de Weerd, Gemmeke, Rigter, and Rij (2005)	<p>ตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีนรู้ ประกอบด้วย 7 ตัวบ่งชี้ ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) การทำงานอาสาสมัครในองค์กรและเครือข่าย (Voluntary work in organisations and networks) 2) การจัดกิจกรรมเพื่อชุมชน (Organising activities for the community) 3) การลงคะแนนเสียงเลือกตั้ง (Voting in elections) 4) การมีส่วนร่วมในพรรคการเมือง (Participation in political parties) 5) การมีส่วนร่วมในกลุ่มผลประโยชน์ (Participation in interest groups) 6) การมีส่วนร่วมในรูปแบบการประท้วงอย่างสันติวิธี (Participation in forms of peaceful protest) 7) การมีส่วนร่วมในการอภิปรายสาธารณะ (Participation in public debate)

ตาราง 2 (ต่อ)

ผู้กำหนดคุณลักษณะ และตัวบ่งชี้	คุณลักษณะและตัวบ่งชี้ของความเป็นพลเมืองดีในรัฐ
<p>Abs, and Veldhuis (2006)</p>	<p>ตัวบ่งชี้สมรรถนะความเป็นพลเมืองดีในรัฐ ซึ่งแบ่งเป็น 3 สมรรถนะ ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านเจตคติ และด้านทักษะ โดยแต่ละด้านมีตัวบ่งชี้ดังต่อไปนี้</p> <p>ด้านความรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> - องค์ประกอบสำคัญเกี่ยวกับสิทธิและหน้าที่ของระบบการเมืองและกฎหมายของมนุษย์, รัฐบาลระบบรัฐสภา, ความสำคัญของการลงคะแนนเสียงในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับยุโรป - พื้นฐานของประชาธิปไตย พรรคการเมือง โปรแกรมการเลือกตั้งและการดำเนินการเลือกตั้ง - บทบาทของสื่อที่เกี่ยวข้องของชีวิตส่วนตัวและสังคม - ความสัมพันธ์ทางสังคมในสังคม: สิทธิทางสังคม - ประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศของความโดดเด่นของบรรทัดฐานและค่านิยมบางอย่าง - วัฒนธรรมที่แตกต่างกันในโรงเรียนและในประเทศ - กิจกรรมหลัก แนวโน้มและการเปลี่ยนแปลงในระดับชาติ <p>ประวัติศาสตร์ชาติยุโรปและประวัติศาสตร์โลก</p> <ul style="list-style-type: none"> - การทำงานของกลุ่มอาสาสมัคร <p>ด้านเจตคติ</p> <ul style="list-style-type: none"> - การสนับสนุนชุมชนทางการเมือง - การยอมรับหลักนิติธรรม - มุ่งมั่นเพื่อความยุติธรรมและความเสมอภาคและการปฏิบัติต่อพลเมืองอย่างเท่าเทียมกัน - เคารพความแตกต่างทางเพศ และความแตกต่างทางศาสนา - เชิงลบกับความอคติ การเหยียดเชื้อชาติ และการเลือกปฏิบัติ - ทศนคติเกี่ยวกับประชาธิปไตย ความรู้สึกรับผิดชอบ <p>ความมั่นใจทางการเมือง ความไว้วางใจและความภักดีต่อหลักการและสถาบันประชาธิปไตย</p>

ตาราง 2 (ต่อ)

ผู้กำหนดคุณลักษณะ และตัวบ่งชี้	คุณลักษณะและตัวบ่งชี้ของความเป็นพลเมืองดี ต้นรู้
	<ul style="list-style-type: none"> - สำคัญในความเป็นเจ้าของชุมชน - ความอดทนและความเคารพ เปิดรับการเปลี่ยนแปลง สามารถปรับตัวและประนีประนอมได้ - การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม - เคารพสิทธิมนุษยชน (เสรีภาพ ความหลากหลาย และความเท่าเทียม) - เคารพในศักดิ์ศรี และเสรีภาพของทุกคน - การมีส่วนร่วมในสังคมและการเมืองเป็นเรื่องสำคัญ <p>ด้านทักษะ</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีส่วนร่วมในการอภิปรายทางการเมือง จิตสำนึกของประเด็นทางการเมืองในปัจจุบัน เพื่อให้สามารถประเมินตำแหน่งหรือการตัดสินใจ การรับตำแหน่ง การปกป้องตำแหน่ง - การแก้ไขความขัดแย้งด้วยสันติภาพ ความสามารถในการตัดสินใจ - ตีความสื่อที่เกี่ยวข้อง (ผลประโยชน์ และระบบคุณค่า ฯลฯ) - มีทักษะทางสื่อในการค้นหา การเลือก และการใช้ปุ่ม - มีสมรรถนะทางภาษา การอ่าน และการเขียน - มีความสามารถในการจัดการข้อมูลและเทคโนโลยีสารสนเทศที่สำคัญ - มีทักษะการสื่อสาร - รู้วิธีการลงคะแนน การติดตาม และมีอิทธิพลต่อนโยบายและการตัดสินใจ - รู้ในการใช้สื่อ (ไม่ใช่ในฐานะผู้บริโภค แต่เป็นผู้ผลิตเนื้อหาสื่อ) - เข้าร่วมในองค์กรอาสาสมัคร - สร้างพันธมิตร เพื่อสร้างความร่วมมือ เพื่อโต้ตอบ - สามารถจัดการกับความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้
Multicultural youth advocacy network Australia (2020, p. 28-29)	<p>ความเป็นพลเมืองดีต้นรู้ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ 19 ตัวบ่งชี้ ได้แก่</p> <p>1. การมีส่วนร่วมทางสังคม (Social participation)</p> <ul style="list-style-type: none"> - การมีส่วนร่วมในวิถีชีวิตของชุมชน (Participation in community life)

ตาราง 2 (ต่อ)

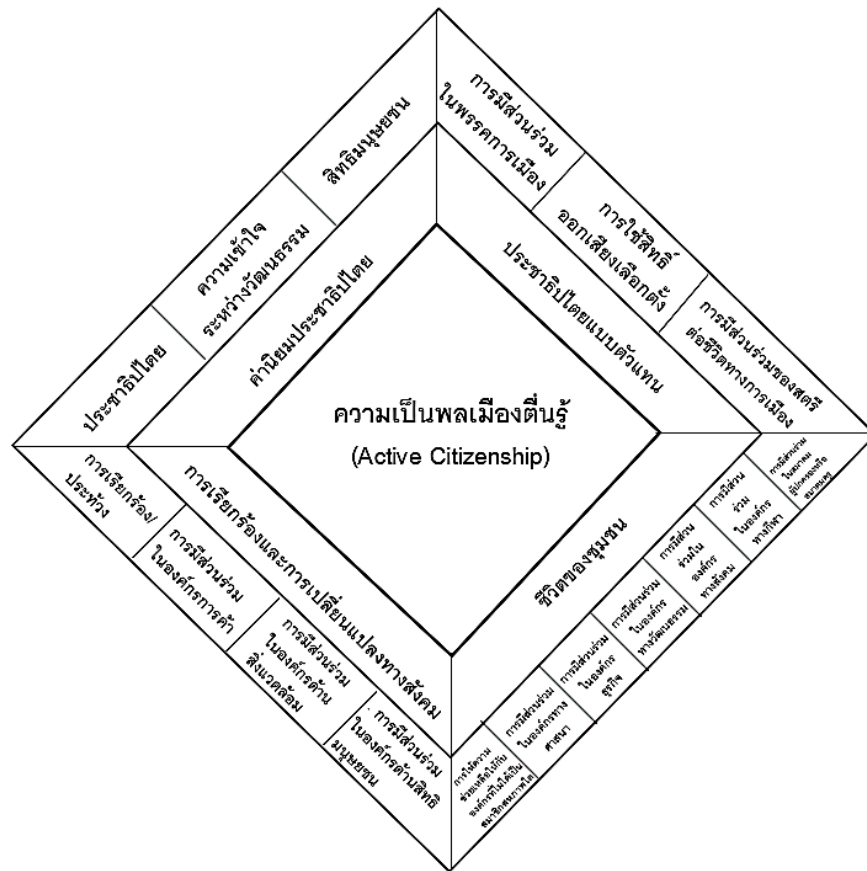
ผู้กำหนดคุณลักษณะ และตัวบ่งชี้	คุณลักษณะและตัวบ่งชี้ของความเป็นพลเมืองดีในรัฐ
	<ul style="list-style-type: none"> - ปราศจากการเหยียดผิวและการเลือกปฏิบัติ (Free from racism & discrimination) - เครือข่ายความสัมพันธ์เชิงบวกกับเพื่อนร่วมงาน (Positive peer networks) - เครือข่ายเชื่อมโยงระหว่างระหว่างชาติพันธุ์และภายในชาติพันธุ์ (Bridging & bonding networks) <p>2. การมีส่วนร่วมทางเศรษฐกิจ (Economic participation)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ได้รับการพัฒนาทักษะและความสามารถทางภาษาอังกฤษ (Acquiring English language skills) - การรู้ดิจิทัล (Digital literacy) - การมีส่วนร่วมในเส้นทางสู่การจ้างงาน (Engaged in pathways towards employment) - รายได้มั่นคง (Stable income) - ที่อยู่อาศัยปลอดภัยและมั่นคง (Safe & stable housing) <p>3. การมีส่วนร่วมของพลเมือง (Civic participation)</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีความเข้าใจและมีความสุขในสิทธิทางการเมืองกฎหมายและพลเมือง (Understanding & enjoyment of political, legal & civic rights) - การมีส่วนร่วมในกระบวนการประชาธิปไตย การตัดสินใจทางการเมือง (Participation in democratic processes/political decision-making) - มีความเข้าใจและมีความสุขในสิทธิและความรับผิดชอบตามกฎหมาย (Understanding and enjoyment of legal rights and responsibilities) - การเข้าร่วมกิจกรรมจิตอาสา (Participation in volunteering activities)

ตาราง 2 (ต่อ)

ผู้กำหนดคุณลักษณะ และตัวบ่งชี้	คุณลักษณะและตัวบ่งชี้ของความเป็นพลเมืองดี
	<p>4. สุขภาวะส่วนบุคคล (Personal well-being)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสัมพันธ์เชิงบวก (Positive relationships) - เป้าหมายสำหรับอนาคตและความเข้าใจในเส้นทาง (Goals for the future & understanding of pathways) - เห็นคุณค่าตัวเองในเชิงบวก (Positive self-esteem) - พัฒนาทักษะชีวิตได้เป็นอย่างดี (Well developed life skills) - สุขภาพร่างกาย จิตใจ และเพศในเชิงบวก (Positive physical, mental & sexual health) - ความสัมพันธ์ระหว่างวัยในเชิงบวก (Positive intergenerational relationships)
Zaff, Boyd, Li, Lerner, & Lerner (2010)	<p>ความเป็นพลเมืองดีและความยึดมั่นผูกพัน ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. หน้าที่พลเมือง (Civic Duty) 2. ทักษะความเป็นพลเมือง (Civic Skills) 3. การเชื่อมต่อทางสังคมในพื้นที่ใกล้เคียง (Neighborhood Social Connection) 4. การมีส่วนร่วมของพลเมือง (Civic Participation)
Hoskins and Mascherini (2009)	<p>คุณลักษณะของพลเมืองดีในยุโรป ใน 4 มิติ ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) การเรียกร้องและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Protest and Social change) ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ 1. การเรียกร้อง/ประท้วง (Protest) 2. การมีส่วนร่วมในองค์กรการค้า (Engagement in Trade Union Organizations) 3. การมีส่วนร่วมในองค์กรด้านสิ่งแวดล้อม (Engagement in Environmental Organizations) 4. การมีส่วนร่วมในองค์กรด้านสิทธิมนุษยชน (Engagement in Human Rights Organizations)

ตาราง 2 (ต่อ)

ผู้กำหนดคุณลักษณะ และตัวบ่งชี้	คุณลักษณะและตัวบ่งชี้ของความเป็นพลเมืองดีนรู้
	<p>2) ชีวิตของชุมชน (Community Life) ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ คือ 1. การให้ความช่วยเหลือให้กับองค์กรที่ไม่ได้เป็นสมาชิกสหภาพใด (Providing Unorganized Help) 2. การมีส่วนร่วมในองค์กรทางศาสนา (Engagement in Religious Organization) 3. การมีส่วนร่วมในองค์กรธุรกิจ (Engagement in Business Organization) 4. การมีส่วนร่วมในองค์กรทางวัฒนธรรม (Engagement in Cultural Organization) 5. การมีส่วนร่วมในองค์กรทางสังคม (Engagement in Social Organization) 6. การมีส่วนร่วมในองค์กรทางกีฬา (Engagement in Sport Organization) 7. การมีส่วนร่วมในสมาคมผู้ปกครองหรือสมาคมครู (Engagement in Parents/Teacher Organization)</p> <p>3) ประชาธิปไตยแบบตัวแทน (Representative Democracy) ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ 1. การมีส่วนร่วมในพรรคการเมือง (Engagement in Political Parties) 2. การใช้สิทธิออกเสียงเลือกตั้ง (Voting Turnout) 3. การมีส่วนร่วมของสตรีต่อชีวิตทางการเมือง (Women Participation in Political Life)</p> <p>4) ค่านิยมประชาธิปไตย (Democratic Values) ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ 1. สิทธิมนุษยชน (Human Rights) 2. ความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Understandings) 3. ประชาธิปไตย (Democracy) ดังภาพประกอบ 3</p>
Take Part (2011)	<p>ความเป็นพลเมืองดีนรู้ที่เริ่มต้นจากการเปลี่ยนแปลงระดับบุคคล ความสัมพันธ์กับชุมชน การมีส่วนร่วมของพลเมือง ไปถึงความยึดมั่นผูกพันของพลเมือง และได้กำหนดลักษณะผลลัพธ์ของความเป็นพลเมืองทั้งมิติชุมชน มิติประเทศ มิติยุโรป และมิติทั่วโลก รายละเอียดดังตาราง 3 และตาราง 4</p>



ภาพประกอบ 3 โครงสร้างของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในยุโรป

ที่มา : Hoskins and Mascherini (2009, p. 469)

ตาราง 3 คุณลักษณะของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ 4 ลักษณะ (Take Part, 2011)

โดเมน	กระบวนการ (สิ่งที่ทำคืออะไร และทำอย่างไร)	ผลลัพธ์ (ผลของกิจกรรม)
ส่วนบุคคล (Personal)	แนวทางที่ประชาชนได้รับความรู้ทักษะและความมั่นใจในการลงมือทำในสิ่งที่สำคัญ	ประชาชนมีความมั่นใจมากขึ้นและมีทักษะความเข้าใจและสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้
ความสัมพันธ์กับชุมชน (Community Relations)	การกระทำที่นำประชาชนมารวมกันเพื่อรับรู้และคัดค้านความไม่เท่าเทียมและการกีดกัน	ประชาชนยอมรับคุณค่าของความยุติธรรมทางสังคมและโอกาสสำหรับทุกคน

ตาราง 3 (ต่อ)

โดเมน	กระบวนการ (สิ่งที่ทำคืออะไร และทำอย่างไร)	ผลลัพธ์ (ผลของกิจกรรม)
การมีส่วนร่วมของพลเมือง (Civil Participation)	การกระทำที่สนับสนุนและเสริมสร้างช่วงและคุณภาพขององค์กรในสังคม	กลุ่มชุมชนที่มีความรุ่งเรือง และเครือข่ายที่ประชาชนมีส่วนร่วม
ความยึดมั่นผูกพันของพลเมือง (Civic Engagement)	ประชาชนและชุมชนมีปฏิสัมพันธ์กับโลก การเมืองเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง	องค์กรชุมชนที่เข้มแข็งและเป็นประชาธิปไตยที่มีประสิทธิภาพบริการตอบสนอง และมีโครงสร้างการกำกับดูแล

ตาราง 4 ผลลัพธ์ของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Take Part, 2011)

ลักษณะของความเป็นพลเมืองตื่นรู้	กระบวนการเรียนรู้ของพลเมือง (ฉันรู้สึกถึง... , ฉันรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ... , ฉันรู้วิธี...)	ผลลัพธ์ของความเป็นพลเมือง (มิติชุมชน มิติประเทศ มิติยุโรป และมิติทั่วโลก)
ส่วนบุคคล (Personal)	<ul style="list-style-type: none"> ให้คุณค่าในทักษะ ความรู้ และความมั่นใจของตนเอง รู้ว่าต้องไปที่ไหนเพื่อรับสิ่งที่ต้องการ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการเจรจาต่อรอง ทักษะการลိอบบี้ รู้สึกได้ถึงเสียง 	<ul style="list-style-type: none"> อัตลักษณ์ของประชาชน และการสื่อสารถึงประเด็นและปัญหาของตนเอง ประชาชนมีบทบาทเป็นผู้นำในชุมชนของตนเอง ประชาชนมีพลังและตั้งใจที่จะสร้างทางเลือกในชีวิตของตนเอง เสียงของประชาชนในเรื่องที่กังวล
ความสัมพันธ์กับชุมชน (Community Relations)	<ul style="list-style-type: none"> ยอมรับว่าการถูกกีดกันทางสังคมเป็นความรับผิดชอบของทุกคน ทำความเข้าใจว่าพฤติกรรมของผู้คนส่งผลกระทบต่อผู้อื่นอย่างไร รู้พื้นฐานของความไม่เท่าเทียมและรู้ว่าจะใช้พลังเพื่อขับเคลื่อนอย่างไร ทำความเข้าใจเพิ่มเติมเกี่ยวกับคนที่แตกต่างกับตัวเอง รู้สึกมั่นใจมากขึ้นในการถาม 	<ul style="list-style-type: none"> ปรับปรุงความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคนที่หลากหลาย โครงการของชุมชน เป็นโครงการที่รวมผู้ที่มีภูมิหลังแตกต่างกัน เพิ่มช่องทางติดต่อประสานงานระหว่างชุมชนต่าง ๆ เพิ่มเครือข่ายระหว่างชุมชน

ตาราง 4 (ต่อ)

ลักษณะของ ความเป็น พลเมืองตื่นรู้	กระบวนการเรียนรู้ของพลเมือง (จันรู้ลึกถึง... , จันรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ... , จันรู้วิธี...)	ผลลัพธ์ของความเป็นพลเมือง (มิติ ชุมชน มิติประเทศ มิติยุโรป และมิติ ทั่วโลก)
การมีส่วนร่วมของ พลเมือง (Civil Participation)	<ul style="list-style-type: none"> เข้าใจวิธีการทำงานของกลุ่ม / เครือข่ายที่ประสบความสำเร็จ รู้วิธีในการส่งเสริมการตัดสินใจที่เป็นธรรมและเป็นประชาธิปไตย เข้าใจวิธีการส่งเสริมสนับสนุนและพัฒนาอาสาสมัคร รู้ถึงความสำคัญของเครือข่ายและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น การเป็นประธาน และมีทักษะการประชุมและการอำนวยความสะดวก การเจรจาต่อรองและการรณรงค์ 	<ul style="list-style-type: none"> มีจำนวนกลุ่มประชาสังคมมากขึ้นที่มีบทบาทในการให้บริการที่นำโดยชุมชน สามารถจัดการความเป็นประชาธิปไตยของกลุ่มชุมชนได้ดี เพิ่มการจัดการชุมชนที่ไม่เป็นทางการ เพิ่มเครือข่ายระหว่างชุมชนและกลุ่มอาสาสมัคร การเป็นตัวแทนที่มีประสิทธิภาพในการเป็นหุ้นส่วนและการมีส่วนร่วมกับองค์กรสาธารณะ เพิ่มโอกาสในการเป็นอาสาสมัคร
ความยึดมั่นผูกพัน ของพลเมือง (Civic Engagement)	<ul style="list-style-type: none"> รู้ว่าโลกภายนอกดำเนินงานอย่างไร เข้าใจเกี่ยวกับสถานะประชาธิปไตยในปัจจุบันและโอกาสในการเปลี่ยนแปลง เข้าใจกฎของการยึดมั่นผูกพัน ตระหนักถึงโอกาสที่หลากหลายสำหรับการมีส่วนร่วมของพลเมือง เข้าใจบทบาทของตัวแทนที่ได้รับการเลือกตั้งและวิธีการลobbiesหรือการทำงานร่วมกัน รู้ว่าควรทำอย่างไรให้การประชุมสาธารณะประสบความสำเร็จ รู้สึกถึงการมีส่วนร่วมและสามารถถามคำถามได้ที่การประชุมสาธารณะ ตระหนักถึงวิธีที่จะมีอิทธิพลต่อนโยบายและการปฏิบัติในระดับยุโรประดับชาติระดับภูมิภาคหรือระดับท้องถิ่น 	<ul style="list-style-type: none"> ประชาชนจำนวนมากที่ต้องการและรู้สึกว่าตนเองสามารถมีบทบาทที่ต้องรับผิดชอบในโครงสร้างประชาธิปไตยที่เป็นทางการ ประชาชนจำนวนมากมีบทบาทอย่างแข็งขันในระดับชุมชน และพื้นที่ใกล้เคียง พลเมืองทำงานร่วมกับองค์กรสาธารณะเพื่อกำหนดและบรรลุเป้าหมายร่วมกัน ปรับปรุงความสัมพันธ์ระหว่างพลเมืองและหน่วยงานตามกฎหมาย ประชาชนจำนวนมากมีส่วนร่วมในการเจรจากับผู้มีอำนาจตัดสินใจ ประชาชนลobbiesเพื่อเปลี่ยนวิธีการทำงานของฟอรัมและโครงสร้างอื่น ๆ ประชาชนมีการรณรงค์และยื่นคำร้อง

จากตาราง 2 – 4 เห็นได้ว่า คุณลักษณะและตัวบ่งชี้ของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ นั้น มีความหลากหลายและแตกต่างกัน หากพิจารณาคุณลักษณะและตัวบ่งชี้ที่กำหนดโดยนักวิชาการ นักวิจัย หรือองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาของประเทศไทยนั้น มีการกำหนดตัวบ่งชี้ที่บ่งบอกถึงพฤติกรรมที่แสดงออกหรือการปฏิบัติ โดยสามารถจำแนกเป็นตัวบ่งชี้ได้ตั้งแต่ 3 – 9 ข้อ สำหรับคุณลักษณะและตัวบ่งชี้ที่กำหนดโดยนักวิชาการ นักวิจัยหรือองค์กรของต่างประเทศนั้น จะเน้นไปที่การให้คุณค่าของหลักการประชาธิปไตย และการมีส่วนร่วมของพลเมืองในองค์กรต่าง ๆ ทั้งองค์กรด้านสังคม การเมือง สันติภาพ การศึกษา วัฒนธรรม องค์กรระดับชุมชนหรือท้องถิ่น และมีงานวิจัยที่แบ่งสมรรถนะของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านเจตคติ และด้านทักษะ เป็นการให้รายละเอียดตัวบ่งชี้แต่ละด้านอย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่จำแนกระดับของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ตั้งแต่ระดับบุคคล ความสัมพันธ์กับชุมชน การมีส่วนร่วมของพลเมือง จนไปถึงระดับที่เรียกว่าความยึดมั่นผูกพันของพลเมือง สามารถสรุปได้ว่าความหลากหลายและความแตกต่างของการกำหนดคุณลักษณะและตัวบ่งชี้ของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ นั้น อาจเป็นเพราะความแตกต่างของพื้นที่ บริบททางสังคมและวัฒนธรรม รูปแบบการปกครองของแต่ละประเทศ และการคำนึงถึงอายุของตัวอย่างในการวิจัยอีกด้วย

เพื่อให้เกิดความชัดเจนและเข้าใจถึงคุณลักษณะและตัวบ่งชี้ของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ผู้วิจัยได้ทำการสรุปการวิเคราะห์ตัวบ่งชี้คุณลักษณะของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ในตาราง 5 ดังนี้

ตาราง 5 สรุปการวิเคราะห์ตัวบ่งชี้คุณลักษณะของความเป็นพลเมืองตื่นรู้

ที่	ตัวบ่งชี้	เอกสาร/งานวิจัย							
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	มีวินัย	✓							
2	เคารพและปฏิบัติตามกฎหมายกติกา	✓	✓		✓	✓			
3	เคารพสิทธิและเสรีภาพ					✓		✓	
4	ใช้สิทธิเลือกตั้ง	✓	✓						✓
5	เสียภาษี	✓	✓						
6	เกณฑ์ทหาร	✓	✓						
7	สนใจปัญหาสังคม ติดตามข่าวสาร	✓	✓		✓	✓			
8	สามารถวิเคราะห์ตนเอง	✓							
9	กล้าแสดงความคิดเห็นบนหลักการประชาธิปไตย	✓	✓	✓				✓	

ตาราง 5 (ต่อ)

ที่	ตัวบ่งชี้	เอกสาร/งานวิจัย							
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
10	ไม่เพิกเฉยต่อความอยู่ดีศรีธรรม	✓	✓		✓				
11	อาสาสมัครในสถานการณืต่าง ๆ	✓	✓		✓	✓	✓		
12	มีภาวะความเป็นผู้นำ	✓	✓	✓					
13	ใส่ใจในการพัฒนาตนเอง	✓							
14	มีจิตสำนึกพลเมืองดี			✓					
15	รู้หน้าที่ และปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่			✓					
16	มีจริยธรรม			✓					
17	เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล			✓					✓
18	คิดวิเคราะห์			✓					
19	สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ			✓					
20	อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม			✓					✓
21	มีความรับผิดชอบ		✓	✓					
22	มีทักษะในการตัดสินใจ กล้าตัดสินใจ		✓	✓		✓			
23	มีอุดมการณ์			✓					
24	มีทักษะประกอบอาชีพ			✓					
25	สร้างสรรค์			✓					
26	คิดนอกกรอบ			✓					
27	ไม่สร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่น				✓				
28	รับผิดชอบดูแลสิ่งของสาธารณะ				✓				
29	ให้เกียรติผู้อื่น เห็นอกเห็นใจ เอื้ออาทร					✓			
30	มีทักษะในการแก้ไขปัญหาหรือ ความขัดแย้ง					✓		✓	
31	มีทักษะการตีความ					✓		✓	
32	การประนีประนอม					✓		✓	
33	จัดกิจกรรมเพื่อชุมชน						✓		
34	มีส่วนร่วมในพรรคการเมือง						✓		✓
35	มีส่วนร่วมในกลุ่มผลประโยชน์						✓		✓
36	มีส่วนร่วมในรูปแบบการประท้วง อย่างสันติวิธี						✓		✓

หมายเหตุ : (1) ศุภรัตน์ รัตนมุขย์ (2556) (2) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2557) (3) คิม จงสถิตย์วัฒนา (2560) (4) ปณสาสน์ ตั้งเจริญ (2560) (5) สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2562) (6) de Weerd, Gemmeke, Rigter, and Rij (2005) (7) Abs, and Veldhuis (2006) (8) Hoskins and Mascherini (2009)

จากตาราง 5 สรุปได้ว่า ตัวบ่งชี้คุณลักษณะของความเป็นพลเมืองตื่นรู้จากเอกสารและงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ จำนวน 8 เรื่อง พบตัวบ่งชี้ทั้งหมดจำนวน 58 ตัวบ่งชี้ ตัวบ่งชี้ที่พบตรงกันของงานวิจัยทั้ง 5 เรื่อง ได้แก่ การเป็นอาสาสมัครในสถานการณ์ต่าง ๆ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมองค์กรสังคม รองลงมาที่พบจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ เคารพและปฏิบัติตามกฎหมาย กติกา สนใจปัญหาสังคม ติดตามข่าวสาร และกล้าแสดงความคิดเห็นบนหลักการประชาธิปไตย เอกสารและงานวิจัยในประเทศ (ตัวบ่งชี้ที่พบส่วนใหญ่เป็นคุณลักษณะที่เป็นพฤติกรรม เช่น เคารพและปฏิบัติตามกฎหมาย กติกา ใช้สิทธิเลือกตั้ง เสียภาษี เกณฑ์ทหาร ไม่เพิกเฉยต่อความอยุติธรรม มีภาวะความเป็นผู้นำ เป็นต้น ในส่วนของงานวิจัยต่างประเทศจะเน้นไปที่การมีส่วนร่วมของประชาชนในองค์กรทางการเมืองและองค์กรทางสังคม และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมภาคพลเมือง เช่น มีส่วนร่วมในการอภิปรายสาธารณะ มีส่วนร่วมในรูปแบบการประท้วงอย่างสันติวิธี มีส่วนร่วมในพรรคการเมือง มีส่วนร่วมในกลุ่มผลประโยชน์ มีส่วนร่วมในองค์กรการค้า สิ่งแวดล้อม วิทยาศาสตร์ วัฒนธรรม กีฬา ซึ่งความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของสหภาพยุโรป (Hoskins and Mascherini, 2009) ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของพลเมืองในภาคประชาสังคม การเมือง เศรษฐกิจ ตั้งแต่ระดับชุมชนไปจนถึงระดับสหภาพยุโรป ค่านิยมประชาธิปไตย โดยมีความเคารพซึ่งกันและกันและปราศจากความรุนแรง เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงต่อสังคมในแต่ละระดับ ซึ่งสอดคล้องกับสมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง (Active Citizen: AC) ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2564, เอกสารจากเว็บไซต์) ที่กำหนดให้ความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งเริ่มต้นจากการรู้ เคารพสิทธิ รับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ การมีส่วนร่วมอย่างมีวิจารณญาณ นำไปสู่การเป็นผู้สร้างการเปลี่ยนแปลง ผู้วิจัยจึงเลือกกรอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของสหภาพยุโรปเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.3 ความสำคัญของการเป็นพลเมืองตื่นรู้

วรากรณ์ สามโกเศศ (2558) ได้กล่าวไว้ว่า “สถานะของการเป็นพลเมืองตื่นรู้ โยงใยกับปรัชญาซึ่งนำเสนอว่าสมาชิกขององค์กร (ไม่ว่าธุรกิจหรือรัฐ) หรือของประเทศ ล้วนต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ถึงแม้ว่าบุคคลนั้นจะไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับบทบาทในด้านการปกครองเลยก็ตามที่ พุดง่าย ๆ ก็คือ บุคคลทั้งหลายต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคม

และสิ่งแวดลอม ถึงแม้ว่าตนเองจะไม่ได้เป็นเจ้าของที่ของรัฐก็ตาม เหตุผลของการกล่าวอ้างเช่นนี้ก็คือ ทุกคนเมื่อเกิดมาจะได้รับสิทธิจากรัฐ และในฐานะมนุษย์ก็ได้รับประโยชน์จากธรรมชาติ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองได้รับ ถ้าชาวโลกทุกคนเป็นพลเมืองตื่นรู้อย่างเข้มแข็ง ปัญหาเรื่องโลกร้อนจะได้รับการแก้ไขอย่างง่ายดาย เพราะทุกคนตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อตนเอง แต่ละคนจะกระทำการต่าง ๆ ภายใต้อำนาจรับผิดชอบของตนเอง”

อรรถพล อนันตวรสกุล (2560) ได้กล่าวถึงความจำเป็นหรือความสำคัญของการเป็นพลเมืองตื่นรู้กับสังคมไทยไว้ว่า “ทุก ๆ สังคมต้องการพลเมืองตื่นรู้เพราะทุก ๆ สังคมไม่ได้อยู่ด้วยการที่ต่างคนต่างอยู่ ทุก ๆ สังคมมีการอยู่ร่วมกัน มีเรื่องของการจัดสรรทรัพยากร ซึ่งเราให้รัฐเป็นผู้จัดการ เราให้สิทธิกับรัฐในการเป็นผู้แทนบริหารประเทศผ่านอำนาจของประชาชน รัฐไม่ใช่แค่รัฐบาลแต่หมายถึงกลไกภาครัฐทั้งหมด ซึ่งต้องมีการถ่วงดุลกัน เพราะผู้แทนที่เข้าไปอยู่ในรัฐไม่ว่าจะเป็นข้าราชการ นักการเมือง หรือคนที่มาจากวิธีต่าง ๆ เช่นรัฐประหาร ไม่ได้แปลว่าเป็นผู้แทนประชาชน 100% ทั้งหมด เพราะฉะนั้นประชาชนต้องไม่มองตัวเองว่าเป็นประชาชน ต้องมองตัวเองเป็นพลเมือง มันจึงมีความแตกต่างระหว่างประชาชนและพลเมือง คนเดินตามถนนทั่วไปก็คือประชาชน แต่คนที่ตระหนักรู้ว่าตัวเองมีสิทธิ มีหน้าที่ มีบทบาทต้องกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมถึงจะตระหนักว่าตัวเองคือพลเมือง มีสำนึกพลเมือง รับผิดชอบต่อในฐานะพลเมือง เวลาพูดว่าหน้าที่และความรับผิดชอบต่อรัฐจะมองว่าแค่ปฏิบัติหน้าที่ตามกฎหมาย รัฐธรรมนูญให้มีหน้าที่แค่ไหนคุณก็ปฏิบัติตามนั้น แต่มันไม่ใช่ ถ้ามองจากคนที่ทำงานเรื่องการสร้างพลเมือง คำนี้มันเกิดจากสำนึกของเราว่าเราเป็นเจ้าของสังคม พลเมืองไม่ได้ทำตามกฎหมายที่รัฐบอก เพราะกฎหมายบางอย่างก็ไม่ชอบธรรมนโยบายหลาย ๆ อย่างก็ไม่ได้เป็นประโยชน์ต่อคนตัวเล็กตัวน้อยในสังคม เพราะฉะนั้นถ้าเกิดพลเมืองเอาแต่เป็นผู้เชื่อฟังตามรัฐหมด สุดท้ายก็ไม่เกิดพลังพลเมือง ก็เป็นแค่ประชาชนภายใต้การปกครอง สังคมก็จะกลายเป็นสังคมที่ผูกขาดอำนาจ แล้วถ้าบอกว่าป็นรัฐในระบบประชาธิปไตย ซึ่งคือรัฐที่ต้องฟังเสียงประชาชน แต่รัฐกำลังดำเนินสู่ทิศทางที่มันกุมอำนาจมากขึ้น ก็กำลังทำผิดเจตจำนงของการอยู่ร่วมกัน”

Scheithauer (2016) ได้ระบุว่า การเมืองและนโยบายทั้งหมดถูกสร้างขึ้นโดยประชาชนเพื่อประชาชน ในกรณีของรัฐบาล นโยบายได้ถูกกำหนดขึ้นเพื่อรัฐ และพลเมือง จึงเป็นเหตุผลว่าทำไมความเป็นพลเมืองตื่นรู้จึงมีความสำคัญ ประการแรกเพื่อให้แน่ใจว่านโยบายจะผ่านการอนุมัติโดยประชาชน เพื่อให้ประชาชนรู้สึกว่าเป็นเจ้าของอยู่ในระบอบประชาธิปไตย และได้ยินเสียงของพวกเขา ประการที่สองเพื่อให้ประชาชนเต็มใจที่จะปฏิบัติตามนโยบายที่มีการนำมาใช้และบังคับใช้ และประการที่สามเพื่อรับรองความถูกต้องของการกระทำของผู้กำหนดนโยบาย

Inter-Agency Working Group on Children's Participation: IAWGCP (2008) ได้ระบุเกี่ยวกับประโยชน์ที่มีต่อสังคมในการรับรู้และส่งเสริมเด็กให้เป็นพลเมืองตื่นรู้ ดังนี้

1) เด็กสามารถเข้ามามีส่วนร่วมเพื่อสร้างผลงานที่สำคัญทั้งที่บ้าน โรงเรียน ชุมชน และทางสื่อต่าง ๆ

2) เด็กที่ได้รับการเรียนรู้และฝึกฝนด้านสิทธิและความรับผิดชอบในการเป็นพลเมืองมีแนวโน้มที่จะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ในด้านการใช้สิทธิและความรับผิดชอบของตนเอง

3) การลงทุนอย่างชาญฉลาด คือการให้ความตระหนักและให้การศึกษแก่พลเมืองซึ่งจะมีประโยชน์ต่อการเติบโตทางเศรษฐกิจ แรงงานที่ฉลาดคือแรงงานที่แข็งแกร่ง ส่วนแรงงานที่แข็งแกร่งจะสร้างเศรษฐกิจที่แข็งแกร่ง และเศรษฐกิจที่แข็งแกร่งจะช่วยลดปัญหาความยากจน

4) ความเป็นพลเมืองตื่นรู้จะสร้างความเชื่อมั่น ความรับผิดชอบ และช่วยลดความรุนแรง

5) เด็กที่เข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับสุขภาพและเรื่องเพศ จะสามารถป้องกันตนเองจากความตั้งครรภ์ที่ไม่พึงประสงค์ การติดต่อทางเพศสัมพันธ์และเชื้อเอชไอวี

6) เด็กที่เรียนในสถาบันหรือโรงเรียนมีแนวโน้มที่จะถูกเหยียดหยามน้อยกว่า หากเขาสามารถแสดงความคิดเห็นหรือมุมมองของตน และเข้าถึงกลไกการร้องเรียนที่มีประสิทธิภาพ

7) แรงงานเด็กที่ถูกจัดตั้งขึ้นหรือที่เข้าร่วมสมาคม สามารถป้องกันตนเองจากการถูกเอารัดเอาเปรียบและการใช้แรงงานที่ผิด

8) โอกาสสำหรับความยึดมั่นผูกพันของพลเมืองที่เกิดประสิทธิผล จะช่วยลดความผิดหวังของประชาชนวัยหนุ่มสาว และช่วยเสริมสร้างพฤติกรรมทางสังคมเชิงบวก

Secretariat of the Taskforce on Active Citizenship (2007) ได้ระบุถึงความสำคัญของการเป็นพลเมืองตื่นรู้ว่าความเป็นพลเมืองตื่นรู้จะเกี่ยวกับคุณค่าพื้นฐานของการกำหนดพฤติกรรมของตัวบุคคลในฐานะสมาชิกของชุมชน ซึ่งพลเมืองตื่นรู้จะช่วยสร้างสังคมที่มีความเข้มแข็ง มีสุขภาพที่ดี เป็นสังคมสำหรับทุกคน โดยการมองข้ามบทบาทและสิทธิ์ส่วนบุคคล ในฐานะผู้บริโภคต่อบทบาทและความรับผิดชอบของเราในฐานะพลเมือง และสังคมโดยรวมได้รับประโยชน์ทั้งหมด นอกจากนี้ยังได้ระบุความสำคัญของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ มีรายละเอียดดังนี้

1) ช่วยในการแก้ไขปัญหาทางสังคมและเศรษฐกิจให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื่องจากบุคคลและองค์กรพลเมืองมีส่วนร่วมในการค้นหาและการดำเนินการแก้ไขปัญหา

- 2) สร้างผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจและสังคมที่แท้จริง ความเชื่อมั่นของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในระดับสูง จะช่วยลดค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับกฎระเบียบ สัญญา การดำเนินคดี และระบบราชการ
- 3) สร้างเครือข่ายของการสนับสนุนและการเชื่อมโยงทั้งภายในกลุ่มสังคมและข้ามกลุ่มสังคม
- 4) เป็นประโยชน์ต่อบุคคลที่เข้าร่วมในกิจกรรมอาสาสมัครและองค์กรชุมชน
- 5) เสริมสร้างคุณภาพของการตัดสินใจผ่านกระบวนการประชาธิปไตย และความรู้สึกเป็นเจ้าของของบุคคลและชุมชน
- 6) นำไปสู่องค์กรอาสาสมัครและชุมชนที่มีสุขภาพดีและมีความหลากหลายซึ่งเป็นสิ่งที่ดีสำหรับประชาธิปไตย

GHK (2007) ได้ระบุถึงความสำคัญของการเป็นพลเมืองตื่นรู้ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ตลอดชีวิตและบูรณาการเรียนรู้ไปกับบริบทและชีวิตจริงที่กำลังได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง และกำลังได้รับการยอมรับและบังคับใช้ในการศึกษาในระบบมากขึ้น อย่างไรก็ตาม มีการดำเนินการเล็กน้อยเพื่อขยายแนวคิดไปสู่ประเภทอื่นและระดับการเรียนรู้อื่น ๆ ความสนใจด้านการศึกษาเพื่อการเป็นพลเมืองตื่นรู้มีเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากเป็นที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวางว่าการเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่มีคุณภาพระดับสูง จะเกิดประโยชน์ต่อสังคมที่จำเป็นในการรักษาและปรับปรุงความสามารถในการแข่งขันระดับโลกของสหภาพยุโรปและมีภาคเศรษฐกิจ การตลาดที่ประสบความสำเร็จและปลอดภัย การเรียนรู้ในการเป็นพลเมืองตื่นรู้เป็นส่วนหนึ่งของการต่อสู้การเลือกปฏิบัติ โดยรวมถึงพลเมืองทุกคนจะปราศจากการเลือกปฏิบัติ โดยเน้นความสำคัญของมิติด้านความเป็นพลเมืองและการบังคับใช้คำสั่งต่อต้านการเหยียดเชื้อชาติ เศรษฐกิจแห่งความรู้ยังต้องการทักษะการเป็นพลเมือง รวมถึงการบริการภาครัฐและเอกชน ผู้บริโภคและบุคคลทั่วไป ด้วยเหตุนี้จึงมีการริเริ่มดำเนินกิจกรรมหลายอย่างทั้งในระดับพื้นที่ ระดับยุโรป และในระดับนานาชาติเพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองตื่นรู้

1.4 มาตรฐานวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้

การพัฒนามาตรวัดในการวัดและประเมินความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในประเทศ และต่างประเทศสามารถสรุปการพัฒนามาตรวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ได้ดังตาราง 6 มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 6 มาตรฐานวัดในการวัดและประเมินความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในประเทศและต่างประเทศ

ชื่อเครื่องมือ	สิ่งที่มุ่งวัด	กลุ่มเป้าหมาย	รูปแบบเครื่องมือ	แนวทางการสร้างเครื่องมือ
แบบวัดพฤติกรรม การเป็นพลเมืองใส่ ใจสังคม (ปณสภาสัน ตั้งเจริญ, 2560)	1) ด้านความ รับผิดชอบส่วนบุคคล 2) ด้านความ รับผิดชอบต่อ ส่วนรวม 3) ด้านการวิพากษ์ วิจารณ์สังคม	นิสิตปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 – 4 มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ	มาตราประเมินรวม ค่า (Summated Rating Scale) ประกอบด้วย ประโยคบอกเล่า มีทั้งข้อความ ทางบวกและลบ โดยแต่ละข้อมี มาตราประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “ปฏิบัติมากที่สุด” ถึง “ไม่ปฏิบัติเลย”	สร้างและพัฒนา ขึ้นใหม่
แบบวัดความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับความเป็น พลเมืองที่ตื่นตัว (พลชนัน นิมิตไชย นนท์, 2560)	1) ความรู้ ความเข้าใจ	ประชาชนใน กรุงเทพมหานคร	ไม่ปรากฏ	สร้างและพัฒนา ขึ้นใหม่
Active Citizenship Exam (Adamo, 2012)	1) ความเป็น พลเมืองของ เดนมาร์ก 2) เจือจางทาง สังคมของ ประชาชน ชาวเดนมาร์ก 3) ประวัติศาสตร์ 4) ศิลปะและ วัฒนธรรม	ผู้ขออนุญาต เป็นผู้อาศัยถาวร ประเทศเดนมาร์ก	แบบวัด ประเภท เลือกตอบ แบบ หลายตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ	ไม่ปรากฏ

ตาราง 6 (ต่อ)

ชื่อเครื่องมือ	สิ่งที่มุ่งวัด	กลุ่มเป้าหมาย	รูปแบบเครื่องมือ	แนวทางการสร้างเครื่องมือ
The European Social Survey (ESS) (Hoskins & Mascherini, 2009)	1) การมีส่วนร่วมในชีวิตทางการเมือง 2) การมีส่วนร่วมในมิติทางประชาสังคม 3) การมีส่วนร่วมในชุมชน 4) มิติของคุณค่า	พลเมืองยุโรป จาก 14 ประเทศ ที่มีอายุ ตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป	แบบสำรวจ 1) การมีส่วนร่วมในชีวิตทางการเมือง จำนวน 7 ตัวบ่งชี้ 2) การมีส่วนร่วมในมิติทางประชาสังคม จำนวน 18 ตัวบ่งชี้ 3) การมีส่วนร่วมในชุมชนจำนวน 25 ตัวบ่งชี้ 4) มิติของคุณค่า จำนวน 11 ตัวบ่งชี้ รวมทั้งหมดจำนวน 61 ตัวบ่งชี้	สร้างและพัฒนา ขึ้นใหม่
แบบวัดความเป็นพลเมืองที่รับรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 (Kansu & Öksüz, 2014)	4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความตระหนักรู้ 2) ความสนใจในกิจกรรม 3) การตอบสนองทางสังคม 4) การมีส่วนร่วมโดยสมัครใจ	นักเรียน ประถมศึกษาปีที่ 4	มาตราส่วน ประมาณค่า ตั้งแต่ ฉันไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ฉันไม่เห็นด้วย ฉันเห็นด้วย และ ฉันเห็นด้วยอย่างยิ่ง มีการให้คะแนน ตั้งแต่ 1 – 4 มี จำนวน 25 ข้อ	สร้างและพัฒนา ขึ้นใหม่

ตาราง 6 (ต่อ)

ชื่อเครื่องมือ	สิ่งที่มุ่งวัด	กลุ่มเป้าหมาย	รูปแบบเครื่องมือ	แนวทางการสร้างเครื่องมือ
แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Doğ̃anay, 2009 as cited in Öztürk & Yeşilbursa, 2021)	1) การมีส่วนร่วมในชีวิตทางการเมือง 2) การมีส่วนร่วมในมิติทางประชาสังคม 3) การมีส่วนร่วมมิติในชุมชน 4) มิติของคุณค่า	นักศึกษาปริญญาตรีปีที่ 3 และ 4 สาขาวิชาสังคมศึกษา	ข้อคำถามทั้งหมด 38 ข้อ ประกอบด้วย ปรมาตราส่วน จำนวน 35 ข้อ และแบบเลือกตอบ จำนวน 3 ข้อ	ปรับปรุงมาจากแบบสอบถามของ Hoskins และ Mascherini (2009)
แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้และความยึดมั่นผูกพัน (Zaff, Boyd, Li, Lerner, & Lerner, 2010)	1) หน้าที่พลเมือง 2) ทักษะพลเมือง 3) การเชื่อมต่อทางสังคมในพื้นที่ใกล้เคียง 4) การมีส่วนร่วมของพลเมือง	นักเรียนเกรด 8 – 10 (ม.2 - ม.4)	จำนวน 32 ข้อ ปรมาตราส่วน 5 ระดับ จำนวน 29 ข้อ และ ปรมาตราส่วน 6 ระดับ จำนวน 3 ข้อ	สร้างและพัฒนาขึ้นใหม่
แบบวัดระดับการมีส่วนร่วมในระบบประชาธิปไตย (Keçe & Dinç, 2015 as cited in Altıntaş & Karaaslan, 2019)	1) การมีส่วนร่วมทางการเมือง 2) การมีส่วนร่วมทางสังคม	นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และเศรษฐศาสตร์และการจัดการ	ปรมาตราส่วน 5 ระดับ จำนวน 52 ข้อ	สร้างและพัฒนาขึ้นใหม่

ตาราง 6 (ต่อ)

ชื่อเครื่องมือ	สิ่งที่มุ่งวัด	กลุ่มเป้าหมาย	รูปแบบเครื่องมือ	แนวทางการสร้างเครื่องมือ
เครื่องมือการประเมินความเป็นพลเมืองที่มีประสิทธิผล	1) ความรู้ 2) ทักษะ 3) ค่านิยม 4) การมีส่วนร่วม	นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์	มาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ และแบบ เลือกตอบ 1 คำตอบ (ใช่/ไม่ใช่) รวมทั้งหมด 73 ข้อ	พัฒนาจากตัวบ่งชี้ รวมของความเป็น พลเมืองตื่นรู้ (Active Citizenship Composite Indicator: ACCI) Hoskins et al., (2006)
(Yazici, Arslan, Cetin and Dil, 2017 as cited in Altintaş & Karaaslan, 2019)				

จากตาราง 6 จะเห็นว่า มีผู้พัฒนามาตรวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ทั้งในประเทศและต่างประเทศส่วนใหญ่มีรูปแบบของเครื่องมือแบบมาตราส่วนประมาณค่า สิ่งที่มุ่งวัดมีมิติและองค์ประกอบที่หลากหลายขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการวัด แต่พบว่าสิ่งที่มุ่งวัดที่มีความซ้ำกันมากที่สุดคือ การมีส่วนร่วมของพลเมือง มาตรวัดส่วนใหญ่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มาตรวัดสำหรับเยาวชนพบเพียงเล็กน้อย และยังไม่พบมาตรวัดในเชิงสถานการณ์ ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนาตัวบ่งชี้และสร้างแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย ซึ่งเป็นช่วงวัยที่สำคัญในการบ่มเพาะและปลูกฝังให้เกิดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ เพื่อจะได้นำผลที่ได้จากการวัดไปกำหนดทิศทางในการพัฒนาและกำหนดแนวทางการจัดการเรียนการสอนทั้งในห้องเรียน และกิจกรรมเสริมหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.5 แนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้

การพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ นั้น ได้มีนักวิชาการ นักวิจัย และองค์กรที่เกี่ยวข้องพยายามแสวงหาและพัฒนา รูปแบบ แนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้เพื่อปลูกฝังความเป็นพลเมืองตื่นรู้ตั้งแต่วัยเด็กไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ เพื่อให้พลเมืองเกิดความตระหนักในสิทธิและหน้าที่ของตน รวมทั้งมีความเข้าใจในการกระทำต่าง ๆ ของตนด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม มุ่งหวังให้สังคมมีการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น และไม่เน่ิงดูค้ายกับความไม่ถูกต้องในความเป็นไปทางสังคม จากการพัฒนาทฤษฎีวิจัย เอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง การพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้สามารถดำเนินการ

ได้ทั้งในระบบการศึกษา ด้วยรูปแบบของกิจกรรมต่าง ๆ ในการบูรณาการเข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนให้มีบรรยากาศที่เป็นไปตามธรรมชาติ รวมไปถึงการจัดกิจกรรมเสริมเพื่อพัฒนาเยาวชนให้มีส่วนร่วมกับชุมชนของตน และการพัฒนานอกระบบการศึกษา เพื่อพัฒนาผู้ที่อยู่ในวัยผู้ใหญ่ผ่านกิจกรรมการมีส่วนร่วมต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับชุมชน ท้องถิ่น และประเทศ เช่น งานวิจัยของ Keser, Akar, and Yildirim (2011, p. 809-834) ได้ศึกษาเฉพาะกรณีของโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในประเทศตุรกีเกี่ยวกับกิจกรรมนอกหลักสูตรในการจัดการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ โดยกิจกรรมนอกหลักสูตรที่ศึกษาวิจัยนี้ ถูกพัฒนาโดยคณะผู้บริหารโรงเรียน คณะครูที่สะท้อนถึงปรัชญา วัฒนธรรมของโรงเรียน เป็นกิจกรรมที่ไม่ได้มาจากหลักสูตรส่วนกลาง แต่ทุกฝ่ายเล็งเห็นความสำคัญที่จะต้องเพิ่มหลักสูตรแต่มีเป้าหมายเชิงวิชาการเป็นหลัก โดยดำเนินกิจกรรมในช่วงเวลาที่เป็นการทำคำปรึกษาแก่นักเรียน ซึ่งจะถูกกำหนดให้เป็นช่วงว่างเพื่อให้ให้นักเรียนได้พูดคุย หรือหยิบยกปัญหาที่สนใจมาพูดคุย อภิปรายกับครูและเพื่อน ๆ หรืออาจจะเป็นรูปแบบของเกม การทำกิจกรรมเหล่านี้นักเรียนจะได้รับความรู้ความเข้าใจในการเป็นพลเมืองตื่นรู้ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การอภิปรายภาพจากหนังสือพิมพ์และนิตยสาร (ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสิทธิมนุษยชน ประชาธิปไตย และความเป็นพลเมือง) การแสดงบทบาทสมมติเกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญ การแสดงต่าง ๆ การทำแผนที่ความคิด เกมสร้างเมือง (story building) การระดมสมอง การปรับเปลี่ยนความเข้าใจจากสมมติฐานที่อันตราย การทำงานเป็นทีมและการแก้ไขความขัดแย้ง การเขียนเชิงจินตนาการ การแก้ไขปัญหาการวิเคราะห์กรณี เป็นกิจกรรมที่ถูกนำมาสร้างโดยอาศัยแหล่งข้อมูลจริงทั้งจากหนังสือพิมพ์และนิตยสาร เพื่อส่งเสริมความเข้าใจ และสร้างความตระหนักต่อความอ่อนไหวต่อปัญหาในท้องถิ่นและทั่วโลกผ่านกิจกรรมการแก้ปัญหา นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมนอกหลักสูตรอื่น ๆ ที่ดำเนินการให้ชมรมของโรงเรียน ได้แก่ Social studies fair และโครงการระดับนานาชาติและระดับชาติ คือ Eco School project และ The Bridge of Civilizations: Anatolia ซึ่งเป็นส่วนเพิ่มเติมจากวิชาพิพิธภัณฑศึกษา โดยได้เสนอรูปแบบกิจกรรมนอกหลักสูตรในการจัดการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ใน 6 มิติ ได้แก่ การรับรู้การเป็นพลเมืองตื่นรู้ความรับผิดชอบต่อสังคม การตระหนักถึงการข้ามวัฒนธรรม การตระหนักถึงประชาธิปไตยและสิทธิมนุษยชน ทักษะการคิดและการวิจัย และทักษะระหว่างบุคคลและทักษะภายในบุคคล ดังภาพประกอบ 4



ภาพประกอบ 4 กิจกรรมนอกหลักสูตรในการจัดการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้

ที่มา : Keser, Akar, and Yildirim (2011, p. 822)

1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้

จากการทบทวนและศึกษา ค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ทั้งงานวิจัยภายในประเทศและต่างประเทศ สามารถสรุปได้เป็นประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 งานวิจัยที่มีการศึกษาคุณลักษณะและตัวบ่งชี้ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ พบว่า งานวิจัยของ **ศุภรัตน์ รัตนमुखย์ (2556)** ได้ศึกษาคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองใส่ใจสังคม พบว่า ความเป็นพลเมืองใส่ใจสังคม มี 9 ข้อ ได้แก่ 1) มีวินัยเคารพกติกาของสังคม 2) ทำหน้าที่ทางสังคมตามกฎหมาย 3) สนใจปัญหาสังคมด้วยการติดตามข่าวสารและสามารถวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา 4) มีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชนหรือสังคม 5) กล้าแสดงความคิดเห็นทั้งที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยกับเรื่องต่าง ๆ บนพื้นฐานของหลักการประชาธิปไตย 6) ไม่เพิกเฉยต่อความยุติธรรมต่าง ๆ ในสังคม 7) อาสาสมัครลงมือปฏิบัติในสถานการณ์ต่าง ๆ 8) มีภาวะความเป็นผู้นำในงานหรือกิจกรรมการช่วยเหลือสังคมส่วนรวม 9) ใส่ใจการพัฒนาตนเองในเรื่องที่ตนเองสนใจเพื่อนำเอาทักษะที่ได้ไปช่วยเหลือผู้อื่น งานวิจัยของ **วรรณชลิ โนริยา (2560)**

ได้วิเคราะห์องค์ประกอบของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองที่ตื่นตัวในพื้นที่ตั้งจังหวัดน่าน พบว่าการวิเคราะห์องค์ประกอบมีองค์ประกอบ จำนวน 13 องค์ประกอบ คือ 1) ด้านการสนับสนุนจากท้องถิ่น 2) ด้านงบประมาณ 3) ด้านผู้นำ 4) ด้านครอบครัว 5) ด้านชุมชน 6) ด้านการเมือง/รัฐบาล 7) ด้านสถานที่ทำงาน 8) ด้านโรงเรียน 9) ด้านวัดและสถานปฏิบัติธรรม 10) ด้านการสื่อสารและสารสนเทศ 11) ด้านเครือข่าย 12) ด้านทัศนคติ และ 13) ด้านความรู้ความเข้าใจ งานวิจัยของ **พสนัน นิรมิตรไชยนนท์ (2560)** ได้ศึกษารูปแบบการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองที่ตื่นตัวตามระบอบประชาธิปไตย สำหรับประชาชนทุกช่วงวัยในกรุงเทพมหานคร พบว่า ตัวบ่งชี้รวมประกอบด้วย 13 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ ด้านการสนับสนุนจากท้องถิ่น (DLA) ด้านงบประมาณ (Money) ด้านผู้นำ (Lead) ศด้านครอบครัว (Family) ด้านชุมชน (CMNT) ด้านสถานที่ทำงาน (Work) ด้านโรงเรียน (School) ด้านวัดและสถานปฏิบัติธรรม (Temp) ด้านการสื่อสารและสารสนเทศ (CMNC) ด้านทัศนคติ (ATT) ด้านความรู้ความเข้าใจ (Know) ด้านการเมืองและรัฐบาล (Politic) ด้านเครือข่าย (CNNT)

ประเด็นที่ 2 งานวิจัยที่มีการศึกษาเกี่ยวกับสภาพความเป็นพลเมืองตื่นตัว พบว่า งานวิจัยของ **กรวรรณ เกียรติไกรวัลศิริ (2557)** ได้ศึกษาการสร้างความเป็นพลเมืองผู้ตื่นตัวตามระบอบประชาธิปไตยในโรงเรียนมัธยมศึกษา ซึ่งมีกรณีศึกษาเป็นโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ โดยให้ความสำคัญกับ แบบเรียน บทบาทครูในกระบวนการเรียนการสอน และวัฒนธรรมโรงเรียนการเรียนรู้ในโรงเรียนเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตามระบอบประชาธิปไตย พบว่า หนังสือแบบเรียนมีสาระครอบคลุมความรู้ขั้นต้นเกี่ยวกับหลักการสำคัญของประชาธิปไตย และประวัติศาสตร์การเมืองสมัยใหม่ กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนมีความจำกัด ส่วนหนึ่งมาจากขาดแรงจูงใจของทุกฝ่าย และเป้าหมายของการศึกษานั้นไปที่การสอบเข้ามหาวิทยาลัย กิจกรรมนอกชั้นเรียนเป็นพื้นที่เรียนรู้ที่สำคัญแต่การมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยทั่วไปจำกัด งานวิจัยของ **พสนัน นิรมิตรไชยนนท์ (2560)** ได้ศึกษารูปแบบการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองที่ตื่นตัวตามระบอบประชาธิปไตย สำหรับประชาชนทุกช่วงวัยในกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความรู้ ความเข้าใจ กลไก และปัญหา/อุปสรรค เพื่อนำมาพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองที่ตื่นตัวตามระบอบประชาธิปไตย สำหรับประชาชนทุกช่วงวัยในกรุงเทพมหานคร พบว่าประชาชนในกรุงเทพมหานครมีความรู้ ความเข้าใจต่อความเป็นพลเมืองที่ตื่นตัวตามระบอบประชาธิปไตยในระดับต่ำ กลไกที่จำเป็นต่อการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองที่ตื่นตัวในทุกช่วงวัยคือ สถาบันหลักที่ทำหน้าที่ในการถ่ายทอดทางสังคม ได้แก่ สถาบันครอบครัว สถานศึกษา กฎหมาย เครือข่ายการทำงานขององค์กรภาครัฐและเอกชน อีกทั้งยังมีกลไกอื่น ๆ ที่มีความจำเป็นต่อการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองที่ตื่นตัวในแต่ละช่วงวัย และปัญหา/อุปสรรคจึงมี

ความแตกต่างในแต่ละช่วงวัย งานวิจัยของ **วรรณชลิ โนริยา (2560)** ได้วิเคราะห์องค์ประกอบของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองที่ตื่นตัวในพื้นที่ตั้งจังหวัดน่าน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความรู้ ความเข้าใจ ของประชาชนในพื้นที่ตั้งจังหวัดน่านต่อความเป็นพลเมืองที่ตื่นตัวตามระบอบประชาธิปไตย พบว่า ประชาชนในพื้นที่ตั้งจังหวัดน่านยังมีความรู้ ความเข้าใจต่อความเป็นพลเมืองที่ตื่นตัวตามระบอบประชาธิปไตยในระดับต่ำ งานวิจัยของ **ปณสาสน์ ตั้งเจริญ (2560)** ได้ศึกษาสถานการณ์ทางสังคมและจิตลักษณะที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกำเป็นพลเมืองใส่ใจสังคมของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พบว่า 1) พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างการถ่ายทอดทางสังคมเกี่ยวกับอัตลักษณ์ด้านจิตสำนึกสาธารณะ และเหตุผลเชิงจริยธรรม ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกำเป็นพลเมืองใส่ใจสังคมทั้ง 3 ด้าน 2) พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างการถ่ายทอดทางสังคมเกี่ยวกับอัตลักษณ์ด้านจิตสำนึกสาธารณะ และการเห็นคุณค่าในตนเอง ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกำเป็นพลเมืองใส่ใจสังคมด้านความรับผิดชอบส่วนบุคคล และด้านการมีส่วนร่วมทางสังคม 3) พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูตามหลักศาสนาและเหตุผลเชิงจริยธรรม ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกำเป็นพลเมืองใส่ใจสังคมทั้ง 3 ด้าน และ 4) ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบรวม และแบบเป็นขั้น ของตัวแปรอิสระทั้ง 6 ตัวแปรดังกล่าว กับพฤติกรรมกำเป็นพลเมืองใส่ใจสังคมทั้ง 3 ด้าน พบผลดังนี้ 4.1) พฤติกรรมกำเป็นพลเมืองใส่ใจสังคมด้านความรับผิดชอบส่วนบุคคล พบว่า ตัวแปรอิสระทั้ง 6 สามารถร่วมกันทำนายได้ร้อยละ 18.5 4.2) พฤติกรรมกำเป็นพลเมืองใส่ใจสังคมด้านความรับผิดชอบต่อส่วนรวม พบว่า ตัวแปรอิสระทั้ง 6 สามารถร่วมกันทำนายได้ร้อยละ 25.2 4.3) พฤติกรรมกำเป็นพลเมืองใส่ใจสังคมด้านการมีส่วนร่วมทางสังคม พบว่า ตัวแปรอิสระทั้ง 6 สามารถร่วมกันทำนายได้ร้อยละ 31.9 งานวิจัยของ **Mascherini, Manca, & Hoskins (2009, p. 5-7)** ได้ศึกษาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในสหภาพยุโรป จากประชาชนตั้งแต่อายุ 18 ปีขึ้นไปของ 14 ประเทศสมาชิกสหภาพยุโรป ได้แก่ ออสเตรีย เบลเยียม เยอรมันเดนมาร์ก สเปน ฟินแลนด์ สหราชอาณาจักร กรีซ อิตาลี ลักเซมเบิร์ก เนเธอร์แลนด์ นอร์เวย์ โปรตุเกส สวีเดน เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้มากยิ่งขึ้น ตามตัวบ่งชี้ร่วมเพื่อวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ จำนวน 61 ตัวบ่งชี้ ทำการวิเคราะห์โดยใช้การวิเคราะห์พหุระดับ 2 ระดับ ได้แก่ 1) ระดับบุคคล จำแนกเป็น ตัวแปรทางสังคม ประกอบด้วย เพศ การศึกษา จำนวนปีที่ศึกษา (0-25 ปี) อายุ (18 ปีขึ้นไป) รายได้ต่อปี ภูมิภาค สถานะของการประกอบอาชีพ ตัวแปรทางพฤติกรรม ประกอบด้วย การนับถือศาสนา การเคร่งศาสนา การเข้าร่วมพิธีทางศาสนา การเรียนรู้ตลอดชีวิต ตัวแปรสื่อ ประกอบด้วย จำนวนเวลาที่ใช้ดูทีวีต่อวัน จำนวนชั่วโมงในวันธรรมดาที่ใช้ฟังวิทยุ จำนวนชั่วโมงต่อวันที่ใช้อ่านหนังสือพิมพ์ จำนวนชั่วโมงต่อวันที่ใช้งานเว็บไซต์ 2) ระดับประเทศ ประกอบด้วย 4 ตัวแปร ได้แก่

ดัชนี GDP (ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ) ดัชนีจีนิ (Gini Index) จำนวนปีการศึกษาเฉลี่ย ดัชนีความหลากหลายทางศาสนา ผลการวิจัยพบว่า วัยที่มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้มากที่สุด คือ ชายหรือหญิงที่มีอายุประมาณ 48 – 64 ปี (วัยเบบี่บูม) ซึ่งคนกลุ่มนี้จะมีการศึกษาในระดับสูงและยังมีความตื่นตัวต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ลักษณะของผู้มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้จะมีความคิดที่ชัดเจนเกี่ยวกับความสำคัญของศาสนาที่มีต่อชีวิต เป็นผู้ที่อาศัยอยู่ในชนบทและมีรายได้ดี จะใช้เวลาในการดูทีวีและอ่านหนังสือพิมพ์พอสมควร สถานะของการทำงานนั้นไม่ได้ทำงานในตลาดแรงงาน และยังไม่ได้หางานที่จะมีเวลาให้สำหรับการมีส่วนร่วม ส่วนลักษณะของบุคคลที่มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่ำ คือ วัยหนุ่มสาวที่อาศัยในเมืองใหญ่ มีการศึกษาต่ำ และไม่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นผู้ที่ทำงานในตลาดแรงงานแต่มีรายได้น้อยและมีความรับผิดชอบจำกัด ไม่ได้ให้ความสำคัญของศาสนาที่มีต่อชีวิต และจะไม่เข้าร่วมพิธีทางศาสนาใด ๆ นอกเหนือจากโอกาสพิเศษ จะใช้เวลาเป็นจำนวนมากทุกวันในการดูทีวีแต่ไม่อ่านหนังสือพิมพ์ และการวิจัยพบว่าความเป็นพลเมืองตื่นรู้มีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตัวแปรระดับประเทศที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมเพื่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้ คือ ความเสมอภาค ความมั่งคั่ง และความอดทนต่อความหลากหลาย ซึ่งสังคมที่มีความเท่าเทียมกันจะพบว่ามีการกระจายความมั่งคั่งของรายได้มากขึ้นส่งผลให้พลเมืองมีความเป็นพลเมืองตื่นรู้มากยิ่งขึ้น ประเทศในยุโรปที่มีความมั่นคงและมั่งคั่งนั้น พลเมืองมีความตื่นรู้มากกว่าประเทศที่มี GDP ต่ำกว่าค่าเฉลี่ย ระดับความเท่าเทียมที่เพิ่มมากขึ้นจะเพิ่มระดับการศึกษา แต่ระดับการศึกษาไม่พบว่าเกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองตื่นรู้ ประเทศที่มีความหลากหลายทางศาสนามากขึ้นจะส่งผลให้ระดับของความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงขึ้น

ประเด็นที่ 3 งานวิจัยที่มีการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ พบว่า งานวิจัยของ **ศุภรัตน์ รัตนมุขย์ (2556)** ได้วิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้การบริการสังคมกับการสร้างความเป็นพลเมืองใส่ใจสังคม กรณีศึกษาวิชาและหลักสูตรที่สอนให้นักศึกษาพัฒนาความเป็นพลเมืองใส่ใจสังคม (Active Citizen) ที่ใช้แนวการเรียนรู้ด้วยการบริการสังคม (Service Learning) ให้นักศึกษาได้ทำกิจกรรมอาสาสมัครจากกรณีตัวอย่างการศึกษาที่เป็นตัวแบบ 3 รายวิชา และ 1 หลักสูตร พบว่า มีแนวโน้มในการสร้างให้ผู้เรียนเกิดสำนึกของความเป็นพลเมืองที่ใส่ใจสังคม งานวิจัยของ **รัชณี อิมอก (2561)** ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามหลักการทรงงานของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีที่ใส่ใจในสังคม พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามหลักการทรงงานของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีที่ใส่ใจในสังคม มีชื่อว่า ADADS MODEL มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่า 1) หลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนมีความเป็นพลเมืองไทยที่ใส่ใจสังคมเพิ่ม

สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนในกลุ่มทดลองมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด งานวิจัยของ Keser, Akar, and Yildirim (2011, p. 809-834) ได้ศึกษาบทบาทของกิจกรรมนอกหลักสูตรในการจัดการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้ โดยการวิจัยเชิงคุณภาพแบบการศึกษาเฉพาะกรณี ผู้เข้าร่วมการศึกษา คือ ครูที่ปรึกษา และนักเรียนที่มีส่วนร่วมในการดำเนินงานและการประเมินผลกิจกรรมการเป็นพลเมืองตื่นรู้ นอกหลักสูตร จำนวนนักเรียน 489 คน (จากเกรด 6-8 อายุระหว่าง 13- 16 ปี ส่วนใหญ่มาจากภูมิหลังทางสังคมและเศรษฐกิจของครอบครัวระดับกลางและบน) จำนวนครู 22 คน ในโรงเรียนประถมศึกษาเอกชนในกรุงอังการา ประเทศตุรกี ทำการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสังเกต การสัมภาษณ์ และการศึกษาเอกสาร ผลการศึกษาทำให้ได้รูปแบบกิจกรรมใน 6 ธีม ที่เป็นการจัดกิจกรรมนอกหลักสูตรในการศึกษาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ได้แก่ การรับรู้การเป็นพลเมืองตื่นรู้ ความรับผิดชอบต่อสังคม การตระหนักถึงการข้ามวัฒนธรรม การตระหนักถึงประชาธิปไตยและสิทธิมนุษยชน ทักษะการคิดและการวิจัย และทักษะระหว่างบุคคลและทักษะภายในบุคคล และจากการศึกษาข้างพบอีกว่า ครูเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการดำเนินกิจกรรมเหล่านี้ ครูต้องเชื่อในคุณธรรมความดี และเห็นความสำคัญของการจัดการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง ในส่วนของนักเรียนนั้น ได้รับความรู้และทักษะเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองตื่นรู้ แต่ยังคงมีความยากลำบากในการถ่ายทอดทักษะเหล่านั้นนอกบริบทโรงเรียน สิ่งสำคัญคือการบูรณาการการศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง ไปยังวิชาที่เกี่ยวข้องกับสังคมศาสตร์อื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนได้รับทักษะที่จำเป็นและการเห็นคุณค่าของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ผ่านการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติที่สุด

ตอนที่ 2 การพัฒนาแบบวัดและการตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory: CTT) และทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (Item Response Theory: IRT) ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมและศึกษาทฤษฎี แนวคิดที่เกี่ยวข้อง จากเอกสาร หนังสือ รายงานการวิจัย บทความวิชาการทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ โดยขอนำเสนอสาระสำคัญดังนี้

2.1 การพัฒนาแบบวัดทางจิตวิทยา

การวัดทางจิตวิทยา (Psychometrics) เป็นการวัดความรู้ ความสามารถ บุคลิกภาพ และพฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคล โดยทั่วไปแล้วการวัดจะอยู่ในรูปของแบบสอบถามที่ต้องตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาที่แสดงให้เห็นว่ามีความเชื่อมั่นและความเที่ยงตรง สามารถเชื่อถือได้ และวัดได้ถูกต้อง

2.1.1 ประเภทของเครื่องมือวัดคุณลักษณะทางจิตวิทยา

ชูศรี วงศ์รัตนะ (2560, น. 20) ได้แบ่งประเภทของเครื่องมือวัดคุณลักษณะทางจิตวิทยาที่ใช้กันแพร่หลาย ได้แก่

1) แบบสอบถาม ใช้สำหรับวัดตัวแปรประเภทความคิดเห็น ความพึงพอใจ ความต้องการ ที่นิยมใช้มี 2 ชนิด คือ

1.1 แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale)

1.2 แบบสอบถามเลือกตอบ

2) แบบวัด ใช้สำหรับวัดตัวแปรทางจิตวิทยา หรือตัวแปรเกี่ยวกับคุณธรรม ที่นิยมใช้มี 2 ชนิด คือ

2.1 แบบวัดแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) หรือแบบลิเคิร์ต (Likert scale) ระดับคำตอบที่ให้ประมาณค่าอาจจะเป็นระดับความคิดเห็น ระดับความจริง หรือระดับการปฏิบัติ

2.2 แบบวัดแบบกำหนดข้อความคำถามเป็นสถานการณ์ (Situation) แล้วกำหนดคำตอบเป็นตัวเลือกให้ เช่น มี 4 ตัวเลือก และให้คะแนนเป็น 0,1,2,3

2.1.2 แบบวัดเชิงสถานการณ์

โชติกา ภาชีผล (2559) ให้ความหมายของแบบวัดเชิงสถานการณ์ ว่าเป็นการสร้างหรือจำลองสถานการณ์เรื่องราวต่าง ๆ ขึ้น เพื่อให้บุคคลแสดงความรู้สึกว่าตนเองจะทำ หรือมีความคิดเห็นอย่างไรต่อสถานการณ์ที่กำหนด

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2551, น. 71) ให้ความหมายของแบบวัดเชิงสถานการณ์ ว่าเป็นการสร้างเรื่องราวต่าง ๆ ขึ้น เพื่อให้บุคคลได้แสดงความรู้สึกว่าตนเองจะกระทำ หรือมีความเห็นอย่างไรต่อสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น

ปรีชา เครือวรรณ และ สมพงษ์ พันธุ์รัตน์ (เอกสารจากเว็บไซต์) ได้ให้ความหมายและลักษณะของแบบวัดเชิงสถานการณ์ ว่าเป็นการใช้สถานการณ์ต่าง ๆ แล้วให้นักเรียนพิจารณาว่าในสถานการณ์เหล่านั้น นักเรียน มีความรู้สึก หรือมีความคิดเห็นอย่างไร หรือนักเรียนจะทำอย่างไร คำตอบของนักเรียนจะไม่มีผิดหรือถูก แต่คำตอบจะเป็นข้อมูลบอกให้ทราบว่า คุณลักษณะในด้านนั้น ๆ ที่เราต้องการวัด นักเรียนมีอยู่ในระดับใด การสร้างแบบวัดเชิงสถานการณ์ จะมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนว่าในแต่ละสถานการณ์ต้องการตรวจสอบคุณลักษณะด้านใดของผู้เรียน ตัวเลือกจะมีระดับของคะแนนไม่เท่ากัน ซึ่งขึ้นอยู่กับทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาที่นำมาใช้เป็นหลักในการสร้างตัวเลือกเพื่อจะบอกว่า คุณลักษณะด้านจิตใจของบุคคลนั้น เกิดขึ้นหรือมีอยู่ในระดับใดตามทฤษฎีนั้น ๆ

2.1.2.1 วิธีการสร้างแบบวัดเชิงสถานการณ์

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2551, น. 71-72)

1. กำหนดเนื้อหาและพฤติกรรมหรือคุณลักษณะที่ต้องการจะวัดให้ชัดเจน

2. เลือกข้อความหรือสถานการณ์ที่มีความยากพอเหมาะกับระดับชั้นของผู้เรียน เนื้อเรื่อง และสถานการณ์ที่ใช้ถามจะต้องไม่ลำเอียงต่อเด็กกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งโดยเฉพาะ

3. พยายามเขียนคำถามเพื่อถามตามใจความในเนื้อหา หรือสถานการณ์นั้นตามพฤติกรรม หรือคุณลักษณะที่ต้องการจะวัด ในการเขียนคำถามควรคำนึงดังต่อไปนี้

3.1 สถานการณ์ที่สร้างขึ้น ควรเลือกสถานการณ์ที่มีความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นได้จริง ๆ กับบุคคล หรือกลุ่มตัวอย่างที่จะวัด

3.2 ปัญหาในสถานการณ์ที่สร้างขึ้น หรือกำหนดขึ้น ควรมีความเข้มหรือความรุนแรงในระดับกลาง ๆ ไม่สร้างความเครียดให้กับผู้ตอบจนเกินไป เพราะหากสร้างปัญหาที่มีความเข้มเกินไปอาจจะทำให้ผู้ตอบไขว้เขวได้ เช่น เขียนสถานการณ์ว่า แม่ป่วยหนัก และต้องการผ่าตัดในอีก 2 วัน หากหาเงินมาไม่ได้จะต้องตาย ตนเองไม่มีเงิน หากมีคนมาเสนอให้ไปขายบริการทางเพศ จะได้เงินมาจำนวนมากพอที่จะใช้เป็นค่ารักษาของแม่ จัดว่าเป็นสถานการณ์ที่เข้มและรุนแรงมากเกินไปอาจจะทำให้ผู้ตอบสับสน ไขว้เขว ความจริงไม่ต้องการจะขายบริการทางเพศ เพราะเป็นนักเรียน และต้องการประกอบอาชีพที่ดี มีเกียรติ แต่เพื่อต้องการตอบแทนบุญคุณของแม่ผู้ให้กำเนิด และต้องการเป็นคนกตัญญูต่อบุพการี อาจจะมีเหตุผลที่ทำให้เกิดความไขว้เขวในความคิดได้

4. สาระสำคัญที่กำหนดไว้ในสถานการณ์ จะต้องเพียงพอที่จะให้ผู้ตอบตัดสินใจเลือกทางปฏิบัติในแนวทางที่เหมาะสม

2.1.2.2 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดสถานการณ์

- 1) กำหนดคุณลักษณะ ค่านิยม จริยธรรม เจตคติที่ต้องการวัด
- 2) เลือกข้อความหรือสถานการณ์ที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน
- 3) เขียนสถานการณ์และคำถาม

2.1.2.3 การเขียนสถานการณ์

- 1) เลือกสถานการณ์ที่มีความเป็นไปได้ และเกิดขึ้นจริงกับกลุ่มคนที่วัด
- 2) เขียนสถานการณ์ที่ไม่รุนแรงให้ผู้ตอบ

3) สารที่สำคัญในสถานการณ์จะต้องเพียงพอที่จะให้ผู้ตอบตัดสินใจเลือกในแนวทางที่เหมาะสม

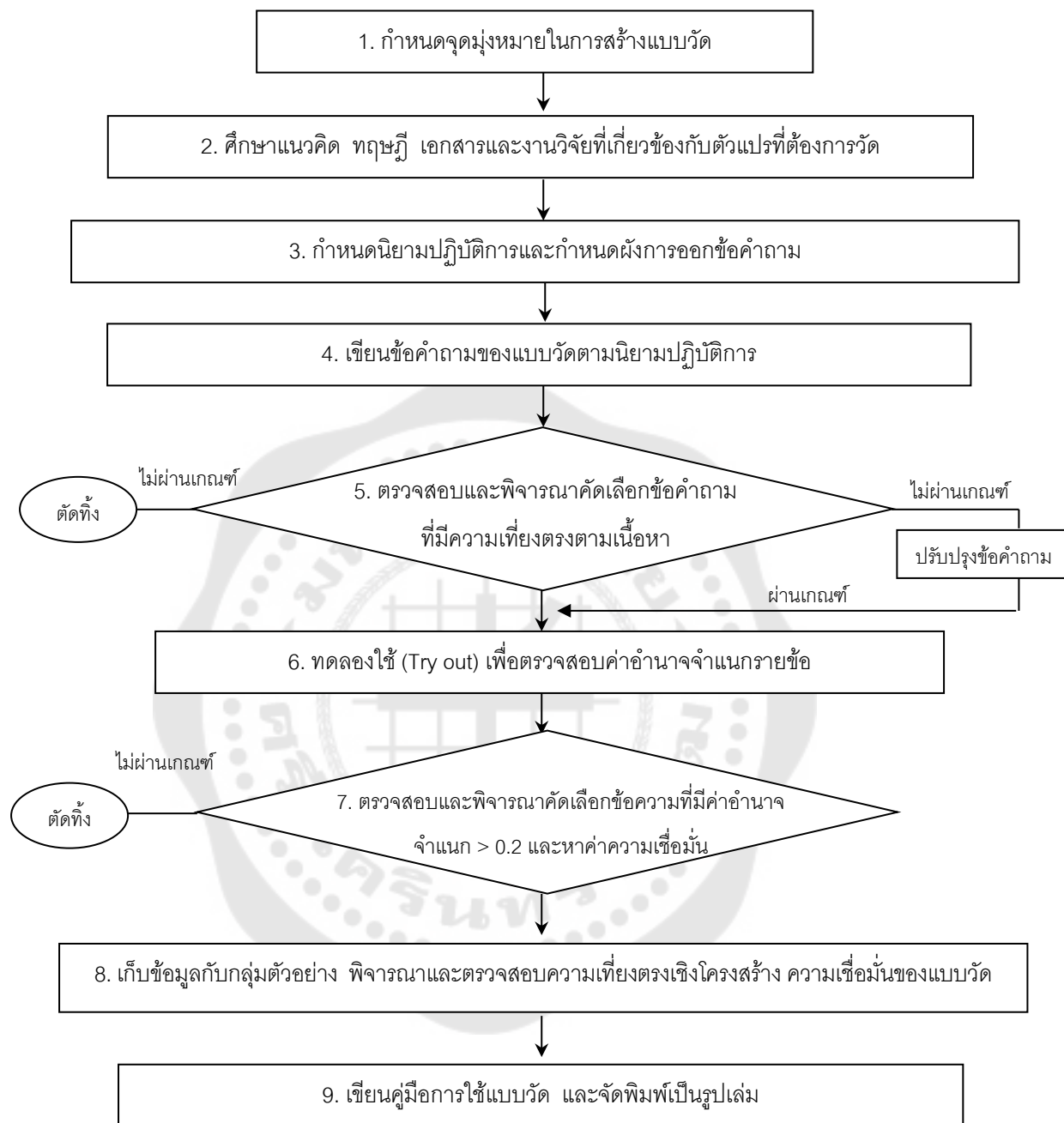
2.1.2.4 ข้อดีและข้อจำกัดของแบบวัดชนิดสถานการณ์

พิชิต ฤทธิจรูญ (2551, น. 71-72) ได้กล่าวถึงข้อดีและข้อจำกัดของแบบวัดเชิงสถานการณ์ โดยข้อดีของแบบวัดเชิงสถานการณ์ มีดังนี้ 1) เป็นแบบวัดที่แสดงถึงฝีมือหรือความสามารถของผู้สร้างแบบวัดในด้านความสามารถนำความรู้ที่เรียนมาผนวกกับเงื่อนไขในสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้ดีเพียงใด 2) สามารถวัดความรู้ขั้นสูง ทั้งด้านสมรรถภาพสมองและด้านจิตพิสัย 3) ได้รับความสนใจติดตาม เพราะได้อ่านเรื่องราว และได้คิดมากกว่าข้อสอบประเภทอื่น ๆ และ 4) สร้างความยุติธรรมให้แก่ผู้เข้าสอบทุกคน เพราะได้อ่านสถานการณ์เดียวกันทั้งหมด ไม่มีใครได้เปรียบเสียเปรียบเพราะใช้ตำราต่างกัน หรือการสอนที่มีความแตกต่างกัน

สำหรับข้อจำกัดของแบบวัดเชิงสถานการณ์ มีดังนี้ 1) การเขียนคำชี้แจงของแบบวัดเชิงสถานการณ์ต้องพึงระวังเป็นพิเศษ ต้องชี้แจงให้ผู้สอบใช้สถานการณ์ที่กำหนดให้เป็นหลัก ถึงจะผิดแปลกจากความเป็นจริงก็ต้องตอบตามนั้น 2) สร้างค่อนข้างยาก ผู้เขียนข้อสอบจะต้องเลือกสถานการณ์ที่เป็นปัจจุบัน และไม่ซ้ำจนเกินไป และจะต้องล้วงลึกเฉพาะในสถานการณ์ที่กำหนดให้เท่านั้น และ 3) กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนค่อนข้างทำได้ยาก

2.1.3 การสร้างแบบวัดทางจิตวิทยา

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือที่ใช้สำหรับการวิจัยมีขั้นตอนโดยทั่วไปเหมือนกัน อาจจะมีบางขั้นตอนที่มีรายละเอียดแตกต่างกันไปบ้าง สำหรับการสร้างเครื่องมือวิจัยวัดคุณลักษณะด้านจิตพิสัยความสำคัญอยู่ที่การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องให้มากพอที่จะทำให้ผู้วิจัยเข้าใจความหมายและองค์ประกอบของตัวแปรตัวที่สนใจจะศึกษา ตลอดจนวิธีวัดตัวแปรดังกล่าว เพื่อจะได้กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะที่เป็นนิยามปฏิบัติการได้อย่างถูกต้องชัดเจน และสามารถสร้างข้อคำถามหรือข้อความที่วัดได้สอดคล้องกับนิยาม (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2560, น. 111) ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือวัดทางจิตวิทยามีขั้นตอนดังภาพประกอบ 5 ดังนี้



ภาพประกอบ 5 ลำดับขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

ที่มา : ชูศรี วงศ์รัตนะ (2560, น. 111)

2.2 การตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา

คุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา (psychometric properties) เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือวัดที่ดีและมีคุณภาพ การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวัดเป็นการแสดงให้เห็นทราบว่าเครื่องมือมีคุณภาพมากน้อยเพียงใด สามารถแสดงเป็นหลักฐานในเชิงปริมาณและหลักฐานในเชิงคุณภาพ ซึ่งแบบวัดที่มีคุณภาพควรมีคุณสมบัติ 8 ประการ ได้แก่ 1) ความเที่ยงตรง (validity) 2) ความเชื่อมั่น (validity) 3) ความยากง่ายและอำนาจจำแนก (Difficulty and Discrimination) 4) ความเป็นปรนัย (Objectivity) 5) ความมีประสิทธิภาพ (Efficiency) 6) ความไว (Sensitivity) 7) ความเป็นมิติเดียว (Unidimensionality) และ 8) ความง่ายต่อการนำไปใช้ (Simplicity) (ประสพชัย พสุนนท์, 2558, น. 377) อย่างไรก็ตามความเที่ยงตรงถือได้ว่าเป็นคุณภาพที่สำคัญที่สุดของเครื่องมือ สำหรับงานวิจัยนี้ได้ตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory: CTT) และทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (Item Response Theory: IRT) รายละเอียดดังต่อไปนี้

2.2.1 หลักฐานแสดงความเที่ยงตรง (Validity)

ความเที่ยงตรง หมายถึง คุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดคุณลักษณะหรือสิ่งที่ต้องการวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการอย่างถูกต้องและครบถ้วน สามารถจำแนกประเภทของความเที่ยงตรงและวิธีการตรวจสอบตามตาราง 7 ดังต่อไปนี้

ตาราง 7 การตรวจสอบความเที่ยงตรงตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม

ประเภท	ความหมาย	วิธีการตรวจสอบ
1. ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity)	ความสามารถของเครื่องมือที่วัดได้ตรงและครอบคลุมเนื้อหาตามที่ต้องการวัด	การวัดความเที่ยงตรงตามเนื้อหา มี 3 วิธีการ ดังนี้ (ประสพชัย พสุนนท์, 2558) 1. ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามแต่ละข้อกับวัตถุประสงค์ (Index of Item – Objective Congruence: IOC) โดยทั่วไปไม่มีเกณฑ์ในการกำหนดจำนวนของผู้เชี่ยวชาญ แต่ก็มีจำนวนตั้งแต่ 3 คนขึ้นไปและเป็นจำนวนคี่ ในการประเมินของผู้เชี่ยวชาญแบ่งเป็น 3 กรณี คือ 1 แสดงว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับนิยามความหมาย 0 แสดงว่าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับนิยามความหมาย และ -1 แสดงว่า ข้อคำถามไม่มีความสอดคล้อง การคำนวณค่า IOC คำนวณจาก

ตาราง 7 (ต่อ)

ประเภท	ความหมาย	วิธีการตรวจสอบ
		$IOC = \frac{\sum_{i=1}^N R_i}{N}$ <p> $\sum_{i=1}^N R_i$ = คะแนนผลรวมของผู้เชี่ยวชาญทุกคน N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ การพิจารณาว่าคำถามนั้นมีความเที่ยงตรงหรือไม่ จะพิจารณาจากค่าดัชนี IOC ที่มีค่ามากกว่า 0.50 ขึ้นไป </p> <p>2. ดัชนีความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity Index: CVI) การประเมินเป็นแบบอัตวิสัยของผู้เชี่ยวชาญ โดยมีเกณฑ์ข้อคำถาม 4 ประเด็น ได้แก่ ความสอดคล้อง ความชัดเจน ความง่าย และความกำกวม สามารถคำนวณค่าดัชนีได้จากสูตร</p> $CVI = \frac{\sum_{i=1}^N R_{3,4}}{N}$ <p> $R_{3,4}$ = จำนวนข้อที่ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนน 3 และ 4 N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ ค่า CVI ควรค่าตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป </p> <p>3. อัตราส่วนความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity Ratio: CVR) CVR จะมีความคล้าย IOC ต่างกันตรงที่ค่า CVR ไม่มีช่องไม่แน่ใจ ถ้าผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับนิยามความหมายจะให้คะแนนเป็น 1 แต่ถ้าไม่มีความสอดคล้องจะให้คะแนนเป็น -1 สามารถคำนวณค่า CVR ได้จาก</p> $CVR = \frac{n_e - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$ <p> n_e = จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย $\frac{N}{2}$ = จำนวนครึ่งหนึ่งของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด </p>

ตาราง 7 (ต่อ)

ประเภท	ความหมาย	วิธีการตรวจสอบ
2. ความเที่ยงตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity)	คุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ตรงตามทฤษฎี หรือแนวคิดของเรื่องราวนั้น คำว่าโครงสร้างมีความหมายเชิงนามธรรมที่ใช้อธิบายองค์ประกอบของสิ่งที่จะวัด (trait) ว่ามีองค์ประกอบอะไรบ้าง	1. การตรวจหาความสัมพันธ์กับเครื่องมือที่มีโครงสร้างเหมือนกัน โดยคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน 2. การตรวจสอบด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) 3. การตรวจสอบด้วยการเทียบกับกลุ่มผู้รู้ (Known-group) 4. การวิเคราะห์หลายคุณลักษณะหลายวิธี (multitrait-multimethod analysis)
3. ความเที่ยงตรงตามเกณฑ์สัมพันธ์ (Criterion-related Validity)	ความสามารถในการวัดได้สอดคล้องกับเกณฑ์ภายนอกซึ่งวัดได้จากเครื่องมือที่เป็นอิสระโดยวัดจากความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องมือที่สร้างกับเกณฑ์ภายนอกบางอย่าง เพื่อให้พยากรณ์ แบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้	
3.1 ความเที่ยงตรงตามสภาพ (Concurrent Validity)	เป็นความสามารถของเครื่องมือที่วัดได้ตรงตามสมรรถนะของสิ่งนั้น ในสภาพปัจจุบัน	คำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนที่วัดได้จากเครื่องมือกับคะแนนที่วัดได้จากเครื่องมือมาตรฐานอื่น ซึ่งสามารถวัดสิ่งนั้นได้ในสภาพปัจจุบัน

ตาราง 7 (ต่อ)

ประเภท	ความหมาย	วิธีการตรวจสอบ
	3.2 ความเที่ยงตรงเชิงพยากรณ์ (Predictive Validity) เป็นความสามารถของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ตรงตามสมรรถนะของสิ่งนั้นที่จะเกิดขึ้นในอนาคต	คำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนที่วัดได้จากเครื่องมือกับคะแนนที่วัดได้จากเครื่องมือมาตรฐานอื่น ซึ่งสามารถวัดสิ่งนั้นได้ในเวลาต่อมาหรือในอนาคต

2.2.2 การตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory: CTT)

2.2.2.1 ความเชื่อมั่น (Reliability)

ความเชื่อมั่น (Reliability) หมายถึง ความคงที่หรือความคงเส้นคงวาของผลที่ได้จากการวัดซ้ำ ถ้าการวัดสิ่งเดียวกันหลาย ๆ ครั้งได้ค่าที่ค่อนข้างคงเส้นคงวาสูงขึ้นเพียงใดก็ถือว่าการวัดความความเชื่อมั่นมากขึ้นเพียงนั้น แบบสอบที่มีความเชื่อมั่นสูงจะเป็นเครื่องมือที่ใช้วัดคุณลักษณะที่ต้องการได้ผลอย่างคงเส้นคงวา สามารถจำแนกการประมาณค่าความเชื่อมั่นด้วยวิธีต่าง ๆ ดังตาราง 8 ต่อไปนี้

ตาราง 8 การตรวจสอบความเชื่อมั่นตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม

ประเภท (Type of Reliability Measures)	ความหมาย และวิธีการ (Meaning and Method)	วิธีการประมาณค่า (Procedure)
1. ความเชื่อมั่นแบบความคงที่ (Measure of stability)	ความคงเส้นคงวาของคะแนนจากการวัดในช่วงเวลาที่ต่างกัน โดยใช้วิธีสอบซ้ำด้วยแบบสอบเดิม (Test-retest method)	คำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนที่วัดได้จากคนกลุ่มเดียวกันด้วยเครื่องมือเดียวกัน โดยทำการวัดซ้ำสองครั้งในเวลาที่แตกต่างกัน การคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน $\rho_{xx'} = \frac{n \sum xx' - \sum x \sum x'}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2] [n \sum (x')^2 - (\sum x')^2]}}$ $\rho_{xx'} = \text{สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น}$ n = จำนวนผู้เข้าสอบ x = คะแนนสอบครั้งที่ 1

ตาราง 8 (ต่อ)

ประเภท (Type of Reliability Measures)	ความหมาย และ วิธีการ (Meaning and Method)	วิธีการประมาณค่า (Procedure)
		$x' =$ คะแนนสอบครั้งที่ 2 มีค่าเป็นไปได้ตั้งแต่ -1 ถึง +1 แต่ค่าสัมประสิทธิ์โดยทั่วไปจะมีค่าตั้งแต่ 0 ถึง 1 ถ้าเป็น 0 คือคะแนนสอบ 2 ครั้งไม่สัมพันธ์กันเลย ถ้าเป็น 1 แสดงว่าคะแนนสอบครั้งแรกมีความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงอย่างสมบูรณ์กับคะแนนสอบครั้งที่ 2
2. ความเชื่อมั่นแบบความสมมูล (Measure of equivalence)	ความสอดคล้องกันของคะแนนจากการวัดในช่วงเวลาเดียวกัน โดยใช้แบบสอบที่สมมูลกัน หรือเป็นแบบสอบคู่ขนาน	คำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนที่วัดได้ในเวลาเดียวกันจากคนกลุ่มเดียวกัน โดยใช้เครื่องมือ 2 ฉบับที่ทดสอบกัน โดยนำคะแนนที่ได้จากแบบสอบทั้งสองฉบับมาคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน
3. ความเชื่อมั่นแบบความคงที่และสมมูล (Measure of stability and equivalence)	ความสอดคล้องกันของคะแนนจากการวัดในช่วงเวลาที่ต่างกัน โดยวิธีสอบซ้ำด้วยแบบสอบที่สมมูลกัน	คำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนที่วัดได้ในเวลาที่ต่างกันจากกลุ่มคนเดียวกันโดยใช้เครื่องมือ 2 ฉบับที่ทดสอบกัน โดยนำคะแนนที่ได้จากแบบสอบทั้งสองฉบับมาคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน
4. ความเชื่อมั่นแบบความสอดคล้องภายใน (Measure of internal consistency)	ความสอดคล้องกันระหว่างคะแนนรายข้อหรือความเป็นเอกพันธ์ของเนื้อหารายข้อ อันเป็นตัวแทนของคุณลักษณะเด่นเดียวกันที่ต้องการวัดโดยใช้วิธีต่าง ๆ ดังนี้	คำนวณค่าสัมประสิทธิ์ความเป็นเอกพันธ์ระหว่างคะแนนของกลุ่มข้อสอบ 2 กลุ่มจากการวัดด้วยแบบสอบเดียวกัน

ตาราง 8 (ต่อ)

ประเภท (Type of Reliability Measures)	ความหมาย และ วิธีการ (Meaning and Method)	วิธีการประมาณค่า (Procedure)
4.1 วิธีแบ่งครึ่งข้อสอบ (Split-half method)	คำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนที่วัดได้จากการแบ่งครึ่งข้อสอบที่สมมูลกัน เช่น แบ่งเป็นข้อคู่ และข้อคี่ จากนั้นจึงใช้สูตรของสเปียร์แมน บราวน์	$\Gamma_{xx'} = \frac{2\Gamma_{yy'}}{1 + \Gamma_{yy'}}$ <p>$\Gamma_{xx'}$ = สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นทั้งฉบับ $\Gamma_{yy'}$ = สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นครึ่งฉบับ</p>
4.2 วิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson method)	คำนวณค่าสถิติของคะแนนรายข้อ (ซึ่งให้คะแนนแบบ 0,1) และคะแนนรวม จากนั้นจึงใช้สูตรของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน	$KR20 = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum p_i q_i}{S_x^2} \right]$ <p>KR20 = สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบสอบ k = จำนวนข้อสอบ p_i = สัดส่วนของผู้ตอบถูกในข้อที่ i q_i = สัดส่วนของผู้ตอบผิดในข้อที่ i ($q_i = 1-p_i$) S_x^2 = ความแปรปรวนของคะแนนรวม x</p> <p>การใช้สูตร KR20 ต้องมีการคำนวณค่า p_i และ q_i เป็นรายข้อ เนื่องจากข้อสอบให้คะแนนแบบ 0,1 ค่าผลคูณของ $p_i q_i$ ก็คือความแปรปรวนของคะแนนรายข้อนั่นเอง S_x^2 สูตรนี้จึงเหมือนกับสูตรแอลฟาของครอนบาค</p> <p>สำหรับสูตร KR21 มีข้อตกลงเบื้องต้นว่า ข้อสอบทุกข้อมีความยากง่ายเท่ากัน ทำให้สูตรมีความซับซ้อนน้อยลงและสามารถคำนวณได้ง่ายขึ้น โดยไม่ต้องคำนวณค่าสถิติของข้อสอบเป็นรายข้อ</p> $KR21 = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\bar{x}(k-\bar{x})}{kS_x^2} \right]$ <p>KR21 = สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบสอบ</p>

ตาราง 8 (ต่อ)

ประเภท (Type of Reliability Measures)	ความหมาย และ วิธีการ (Meaning and Method)	วิธีการประมาณค่า (Procedure)
		k = จำนวนข้อสอบ \bar{x} = ค่าเฉลี่ยของคะแนนรวม S_x^2 = ความแปรปรวนของคะแนนรวม x
4.3 วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha method)	คำนิยามค่าสถิติของคะแนนรายข้อและคะแนนรวม จากนั้นจึงใช้สูตรคำนวณสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค $\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_x^2} \right]$ α = สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบสอบ σ_i^2 = ความแปรปรวนของคะแนนส่วนที่ i (หรือข้อที่ i) σ_x^2 = ความแปรปรวนของคะแนนรวม x k = จำนวนส่วน (component) ที่นำมารวมเป็น x (หรือจำนวนข้อสอบ)	
4.4 วิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนของฮอยท์ (Hoyt's analysis of variance method)	ใช้หลักการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) ของคะแนนสอบ มีแหล่งความแปรปรวนมาจากตัวผู้สอบ ข้อสอบ และความคลาดเคลื่อน วิธีนี้สามารถใช้ได้กับแบบสอบที่ให้คะแนนแบบ 0,1 หรือแบบสอบอัตร้อย มาตราส่วนประมาณค่า (rating scale)	$\Gamma_{xx'} = 1 - \frac{MS_{residual}}{MS_{persons}}$ $\Gamma_{xx'}$ = สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบสอบ $MS_{residual}$ = ความแปรปรวนของคะแนนความคลาดเคลื่อน $MS_{persons}$ = ความแปรปรวนของคะแนนผู้สอบ

2.2.2.2 อำนาจจำแนก (Discrimination)

เป็นความสามารถในการจำแนกบุคคลที่มีคุณลักษณะที่ต้องการวัดกับบุคคลที่ไม่มีคุณลักษณะที่ต้องการวัดออกจากกันได้ เช่น จำแนกคนที่มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพครูออกจากคนที่มีเจตคติที่ไม่ดีต่ออาชีพครูได้ หรือจำแนกบุคคลที่มีคุณลักษณะที่ต้องการวัดสูงออกจาก

บุคคลที่มีคุณลักษณะที่ต้องการวัดต่ำได้ เช่น จำแนกนักเรียนที่มีความสามารถในการคิดอย่างมี
 วิจารณ์ญาณสูงออกจากนักเรียนที่มีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณต่ำได้ (ชูศรี
 วงศ์รัตน์, 2560, น. 211) ในการคำนวณหาค่าอำนาจจำแนกสามารถคำนวณได้หลายวิธี ทั้งนี้
 ขึ้นอยู่กับรูปแบบของคำตอบของข้อคำถามข้อนั้น และวัตถุประสงค์ในการวัด มีวิธีการตรวจสอบ
 ตามตาราง 9 ดังต่อไปนี้

ตาราง 9 การตรวจสอบอำนาจจำแนกตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม

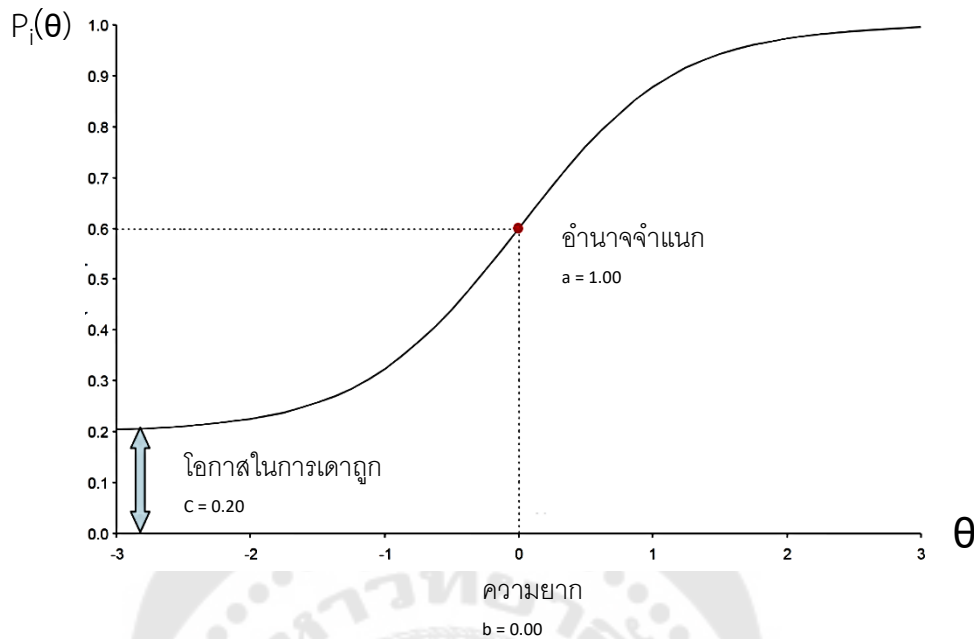
วิธีการตรวจสอบอำนาจ จำแนก	สูตรที่ใช้ในการคำนวณ
1) สูตรสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ แบบเพียร์สัน	$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X^2)][N \sum Y^2 - (\sum Y^2)]}}$ <p> X = คะแนนรายข้อ Y = คะแนนรวมทั้งฉบับ N = จำนวนผู้สอบ </p>
2) สูตรจากการทดสอบที (t-test Index)	$t = \frac{\bar{X}_H - \bar{X}_L}{\sqrt{\frac{S_H^2}{n_H} + \frac{S_L^2}{n_L}}}$ <p> \bar{X}_H = คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มสูงทำข้อนั้น \bar{X}_L = คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มต่ำทำข้อนั้น S_H^2 = ความแปรปรวนของคะแนนกลุ่มสูง S_L^2 = ความแปรปรวนของคะแนนกลุ่มต่ำ n_H = จำนวนคนสอบในกลุ่มได้คะแนนสูง n_L = จำนวนคนสอบในกลุ่มได้คะแนนต่ำ </p>
3) สูตรสหสัมพันธ์แบบไบซีเรียล (Biserial correlation)	$r_{bis} = \left[\frac{M_R - M_W}{S_t} \right] \left[\frac{p(1-p)}{Y} \right]$ <p> M_R = คะแนนเฉลี่ยของคะแนนรวมของกลุ่มที่ตอบข้อนั้นถูก M_W = คะแนนเฉลี่ยของคะแนนรวมของกลุ่มที่ตอบข้อนั้นผิด </p>

ตาราง 9 (ต่อ)

วิธีการตรวจสอบอำนาจ จำแนก	สูตรที่ใช้ในการคำนวณ
	S_t = ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนรวมของผู้ตอบทั้งหมด p = สัดส่วนของจำนวนคนที่ตอบข้อสอบข้อนั้นถูก Y = ส่วนสูงของโค้งการแจกแจงปกติ ณ ตำแหน่งค่า p หรือ $1-p$
4) สูตรสหสัมพันธ์แบบพ้อยท์ ไบซีเรียล (Point-biserial correlation)	$r_{p \text{ bis}} = \left[\frac{M_R - M_W}{S_t} \right] \sqrt{p(1-p)}$

2.2.3 การตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาตามทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (Item Response Theory: IRT)

ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ หรือ IRT เป็นการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างโอกาสที่จะตอบข้อคำถามข้อนั้นถูกต้อง กับคุณลักษณะแฝงหรือความสามารถของผู้สอบ สามารถอธิบายได้ด้วยโค้งลักษณะข้อสอบ (Item Characteristic: ICC) มีลักษณะเป็นฟังก์ชันทางคณิตศาสตร์เรียกว่า logistic function หรือฟังก์ชันปกติสะสม (Normal ogive function) ลักษณะเส้นโค้งจะเป็นตัว S (S curve) และ 1 ข้อคำถามจะมี 1 เส้น มีการกำหนดลักษณะของข้อสอบด้วยพารามิเตอร์ความยาก (b) อำนาจจำแนก (a) และโอกาสการเดาข้อสอบถูก (c) สำหรับความน่าจะเป็น (แกน y) จะมีค่าไม่น้อยกว่า 0 และไม่มากกว่า 1 โค้งลักษณะข้อสอบนั้นมีหลายลักษณะ ขึ้นอยู่กับโมเดล หรือแบบจำลองที่ใช้อธิบายความสัมพันธ์ สามารถอธิบายได้ด้วยภาพประกอบ 6



ภาพประกอบ 6 โมเดลการตอบสนองข้อสอบแบบ 3 พารามิเตอร์

จากภาพประกอบ 6 ค่าพารามิเตอร์ในโมเดลการตอบสนองข้อสอบ ประกอบด้วย

1. Latent Trait or Ability หรือเรียกว่าพารามิเตอร์ผู้สอบ แทนค่าด้วย θ คือ ความสามารถที่แท้จริงของผู้สอบหรือของบุคคลในการทำข้อสอบเรื่องนั้น โดยทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (IRT) เชื่อมันในค่า θ เพราะมองว่าเมื่อให้แต่ละบุคคลทำข้อสอบ โอกาสที่บุคคลนั้นจะตอบข้อสอบแต่ละข้อถูกต้องขึ้นกับความสามารถจริง ๆ ของบุคคลนั้น ไม่ผันแปรตามจำนวนผู้ตอบถูกหรือผิดในข้อสอบข้อนั้นของคนอื่น ทางทฤษฎีมีค่าระหว่าง $-\infty$ ถึง $+\infty$ แต่โดยทางปฏิบัติกำหนดให้ค่า θ อยู่ในช่วง -3 ถึง $+3$ โดยมีรายละเอียดดังนี้

$\theta = -3$ หรือใกล้เคียง -3 คือ มีความสามารถอยู่ในระดับอ่อน

$\theta = 0$ หรือใกล้เคียง 0 ทั้งทางบวก และทางลบ คือความสามารถอยู่ในระดับปานกลาง

$\theta = +3$ หรือ ใกล้เคียง $+3$ ความสามารถอยู่ในระดับเก่ง

2. พารามิเตอร์ของข้อสอบ

2.1 พารามิเตอร์เทรชโฮลส์ หรือพารามิเตอร์ความยาก (b_i) เป็นตำแหน่งของโค้งบนสเกลของความสามารถ θ ที่ทำให้มีโอกาสตอบข้อสอบข้อที่ i ได้ถูกต้องเท่ากับ $\frac{1+c_i}{2}$

สำหรับโมเดล 1 พารามิเตอร์และ 2 พารามิเตอร์ $P_i(\theta) = 0.50$

ส่วนโมเดล 3 พารามิเตอร์ $P_i(\theta) = \frac{1+c_i}{2}$

ในทางทฤษฎีมีค่าระหว่าง $(-\infty, +\infty)$ แต่ในทางปฏิบัตินิยมใช้ข้อสอบที่มีค่า b_i อยู่ในช่วง -2.50 ถึง $+2.50$ ค่า b ที่ใกล้ -2.50 แสดงว่าเป็นข้อสอบที่ง่าย (เพราะ θ ที่ -2.50 คือผู้สอบที่อ่อนก็สามารถทำข้อสอบข้อนี้ได้) ค่า b ที่ใกล้ $+2.50$ แสดงว่าเป็นข้อสอบที่ยาก (เพราะ θ ที่ $+2.50$ คือผู้สอบที่เก่งจึงจะสามารถทำข้อสอบข้อนี้ได้)

2.2 พารามิเตอร์ความชันร่วม หรือพารามิเตอร์อำนาจจำแนก (a_i) จำแนกค่าความต่างของ $P_i(\theta)$ ระหว่างผู้สอบที่มีความสามารถ $\leq \theta$ กับ $> \theta$ ในทางทฤษฎีมีค่าระหว่าง $(-\infty, +\infty)$ แต่ในทางปฏิบัตินิยมใช้ข้อสอบที่มีค่า a_i อยู่ระหว่าง $+0.50$ ถึง $+2.50$ โดยดูว่า a มีความชันตรงตำแหน่งใดข้อสอบข้อนั้นก็เหมาะที่จะนำไปใช้กับกลุ่มที่ต่างกันบริเวณนั้น ถ้าเลือกใช้โมเดลการตอบสนองข้อสอบแบบ 1 พารามิเตอร์ จะไม่มีการคำนวณค่า a ในสมการโดยกำหนดให้ a เป็นค่าคงที่

2.3 พารามิเตอร์โอกาสการเดาข้อสอบถูก (c_i) ค่าที่บ่งบอกโอกาสในการตอบถูกของผู้มีความสามารถในระดับต่ำหรืออ่อน เป็นค่ากำกับต่ำสุด นักวิชาการบางท่านเรียก Lower Asymptote ในทางทฤษฎีมีค่าระหว่าง 0 ถึง 1 โดยทั่วไปนิยมใช้ข้อสอบที่มีค่า c ไม่เกิน 0.3 ในการคำนวณค่า c ขึ้นอยู่กับโมเดลที่เลือกมาใช้ในการวิเคราะห์ เพราะถ้าเลือกใช้โมเดลการตอบสนองข้อสอบแบบ 1 พารามิเตอร์ หรือ 2 พารามิเตอร์จะไม่มีการคำนวณค่า c ในสมการโดยกำหนด c เป็น 0

ศิริชัย กาญจนวาสี (2563) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ สามารถจำแนกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) ทฤษฎีการตอบสนองแบบตรวจให้คะแนน 2 ค่า (Dichotomous IRT) และ 2) ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบแบบตรวจให้คะแนนมากกว่า 2 ค่า (Polytomous IRT) รายละเอียดดังนี้

1) ทฤษฎีการตอบสนองแบบตรวจให้คะแนน 2 ค่า (Dichotomous IRT)

การตรวจให้คะแนนรายข้อต้องเป็นแบบ 2 ค่า เช่น การตรวจให้คะแนนแบบ 0,1 ถูก/ผิด ใช่/ไม่ใช่ เห็นด้วย/ไม่เห็นด้วย

โมเดลที่นิยมใช้กันคือ

1) โมเดลแบบหนึ่งพารามิเตอร์ (One-Parameter Model) มีลักษณะ คือ มีค่าความยาก (b) ที่แปรเปลี่ยนไปตามลักษณะของข้อสอบแต่ละข้อ ค่าอำนาจจำแนก (a) คงที่ และค่าโอกาสในการเดาถูก (c) เป็น 0

2) โมเดลแบบสองพารามิเตอร์ (Two-Parameter Model) มีลักษณะ คือ มีค่าความยาก (b) ที่แปรเปลี่ยนไปตามลักษณะของข้อสอบแต่ละข้อ ค่าอำนาจจำแนก (a) ที่แปรเปลี่ยนไปตามลักษณะของข้อสอบแต่ละข้อ และค่าโอกาสในการเดาถูก (c) เป็น 0

3) โมเดลแบบสามพารามิเตอร์ (One-Parameter Model) ลักษณะ คือ มีค่าความยาก (b) ค่าอำนาจจำแนก (a) ค่าโอกาสในการเดาถูก (c) ที่แปรเปลี่ยนไปตามลักษณะของข้อสอบแต่ละข้อ

2) ทฤษฎีตอบสนองข้อสอบแบบตรวจให้คะแนนมากกว่า 2 ค่า (Polytomous IRT)

โมเดลการตอบสนองข้อสอบแบบตรวจให้คะแนนมากกว่า 2 ค่า หรือ โมเดลการตอบสนองข้อสอบแบบพหุภาค เป็นโมเดลความสัมพันธ์ที่ไม่ใช่เชิงเส้นตรงระหว่างความสามารถของผู้ตอบ กับโอกาสของการเลือกตอบแต่ละรายการคำตอบที่กำหนดให้ผู้พัฒนาโมเดลการตอบสนองข้อสอบสำหรับการตรวจให้คะแนนรายข้อมากกว่า 2 ค่าไว้หลากหลายโมเดล (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2563, น. 87) ได้มีการพัฒนามาอย่างต่อเนื่องหลายสิบปี ซึ่ง Thissen และ Steinberg (1986 อ้างใน ศิริเดช สุชีวะ, 2539) ได้จัดสรรแบบจำแนกไว้ 3 รายการ ได้แก่ 1) difference model จะใช้วิธีการลบ เพื่อหาโอกาสของการตอบในรายการต่าง ๆ ได้แก่ Grade Response Model (GRM) ของ Samejima และ Rating Scale Model ของ Muraki 2) divide-by-total model โมเดลนี้โอกาสของการตอบในรายการที่กำหนดหาได้จากหารด้วยผลรวมของตัวเลขของโอกาสของการตอบในทุกรายการ 3) left-side added divide-by-total model ในการวิจัยนี้จะกล่าวถึงเฉพาะ Grade Response Model (GRM) ของ Samejima เนื่องจากผู้วิจัยได้เลือกโมเดล GRM เนื่องจากพิจารณาจากลักษณะของแบบวัดที่สามารถเรียงระดับคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และมีการให้คะแนนตามระดับของคุณลักษณะเป็น 0 – 3 และ GRM เป็นโมเดลที่มีความทั่วไปมากที่สุด

Grade Response Model (GRM)

โมเดลนี้พัฒนาโดย Samejima ในปี ค.ศ. 1969 เป็นโมเดลที่เหมาะสมจะใช้เมื่อการตอบในข้อหนึ่ง ๆ มีรายการที่สามารถเรียงลำดับได้มากกว่า 2 รายการขึ้นไป ซึ่งแต่ละรายการแสดงถึงระดับของความสำเร็จในการแก้ปัญหาหรือระดับของความเห็นด้วยกับข้อความที่แสดงทัศนคติ ดังนั้นการตอบในรายการที่มีลำดับต่ำกว่าย่อมแสดงถึงการมีคุณลักษณะที่มุ่งวัดโดยข้อนั้นน้อยกว่าการตอบในรายการที่มีลำดับสูงกว่า คะแนนที่ให้ในแต่ละรายการจะเป็นจำนวนเต็มแทนด้วย x โดย $x = 0, 1, \dots, m_i$ (ศิริเดช สุชีวะ, 2539)

โมเดล GRM เป็นโมเดลที่ขยายมาจากโมเดลโลจิสต์แบบสองพารามิเตอร์ (Two-Parameter Logistic Model: 2PL) จึงเป็นโมเดลที่มีพารามิเตอร์ที่เกี่ยวข้อง 2 พารามิเตอร์ โดยมีการเรียกชื่อพารามิเตอร์แตกต่างไปจากโมเดล 2PL คือ พารามิเตอร์ความชัน หรือ α_i (เทียบเท่ากับพารามิเตอร์อำนาจจำแนก) และพารามิเตอร์เทรซโฮลด์ หรือ β_{ij} (เทียบเท่ากับพารามิเตอร์ความยาก)

Samejima (อ้างใน ศิริเดช สุชีวะ, 2539) ได้พัฒนากระบวนการสองขั้นตอนในการหาค่าโอกาสที่บุคคลที่มีระดับหนึ่งจะได้คะแนนที่กำหนดให้ในขั้นที่หนึ่ง โอกาสที่บุคคลจะได้คะแนน x หรือสูงกว่าในการตอบข้อที่ i แสดงได้ดังสมการ

$$P_{ix}^*(\theta) = \frac{\exp[Da_i(\theta - b_{ix})]}{1 + \exp[Da_i(\theta - b_{ix})]}$$

โดย	D	คือ	ค่าคงที่ของมาตราซึ่งเท่ากับ 1.7
	a_i	คือ	พารามิเตอร์อำนาจจำแนกของข้อที่ i
	θ	คือ	พารามิเตอร์ระดับของคุณลักษณะ
	b_{ix}	คือ	พารามิเตอร์ความยากของรายการที่ x ในข้อที่ i

ในแต่ละข้อจะมีการประมาณค่า a_i , 1 ค่า และเซตของความยาก 1 ชุด ขั้นที่สองเป็นการหาโอกาสของการตอบในรายการหนึ่ง ๆ ($P_{ix}^*(\theta)$) โดยการลบโอกาสสะสมของการตอบรายการที่อยู่ถัดไปดังสมการ

$$P_{ix}(\theta) = P_{ix}^*(\theta) - P_{i,x+1}^*(\theta)$$

จะเห็นได้ว่าการตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยานั้นมีวิธีการตรวจสอบหลายวิธี ผู้วิจัยจะต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมตามประเภทของเครื่องมือวิจัย และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของการวัด สำหรับการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ซึ่งความเป็นพลเมืองตื่นรู้นั้นเป็นคุณลักษณะทางจิตพิสัย หรือตัวแปรทางจิตพิสัย มีลักษณะเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ มีการตรวจให้คะแนน 4 ค่า (0,1,2,3) จึงตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาตาม ได้แก่ ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง การตรวจสอบตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (CTT) ได้แก่ ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา ความเชื่อมั่น และอำนาจจำแนก รวมทั้งตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาตามทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบแบบตรวจให้คะแนนมากกว่า 2 ค่า (Polytomous IRT) โดยใช้โมเดล Graded Response Model (GRM)

ตอนที่ 3 การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายบนฐานของทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ Kolb ร่วมกับการนำหลักการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกิจกรรมได้รับประสบการณ์อย่างเป็นรูปธรรม มีการเรียนรู้อย่างตื่นตัวและมีชีวิตชีวา ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมและศึกษาทฤษฎี แนวคิดที่เกี่ยวข้อง จากเอกสาร หนังสือ รายงานการวิจัย บทความวิชาการทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ โดยขอเสนอสาระสำคัญ ดังนี้

3.1 ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory)

การเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ ได้มีนักวิชาการหลายท่านที่ได้ศึกษาผลลัพธ์ของกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ หรือการเรียนรู้โดยการกระทำ (Learning by Doing) มาอย่างต่อเนื่องและเห็นได้ชัดเจนในปี ค.ศ. 1916 นักปรัชญาชาวอเมริกันในกลุ่มปฏิบัตินิยม (Pragmatism) จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ตามปรัชญาประสบการณ์นิยม (Experimentalism) ดิวอี้ได้แบ่งประสบการณ์ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ประสบการณ์ปฐมภูมิ (Primary experience) คือ ประสบการณ์ที่ยังไม่ได้คิดไตร่ตรอง และประสบการณ์ทุติยภูมิ (Secondary experience) เป็นความรู้ที่ผ่านกระบวนการคิดไตร่ตรองมาแล้ว ในประเด็นของการศึกษาตามแนวคิดของดิวอี้ (Dewey) คือความเจริญงอกงามทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา คุณธรรม ดังนั้นกระบวนการสร้างสรรค์ประสบการณ์ใหม่ที่ต่อเนื่องกับประสบการณ์เก่าไปเรื่อย ต้องส่งเสริมให้เกิดประสบการณ์ใหม่ เพื่อเป็นวิถีนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจในปัจจุบันและอนาคตได้ (ประทุม อังกูโรหิต, 2543)

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory: ELT) ที่เสนอโดย David Allen Kolb (Kolb, 1984; 2015) ซึ่งเป็นนักทฤษฎีการศึกษาชาวอเมริกัน มาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนของการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ จึงขอเสนอรายละเอียดสาระสำคัญ ดังนี้

ความเป็นมา

David A. Kolb ได้เสนอทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ ตั้งแต่ปี 1971 เหตุผลหนึ่งของทฤษฎีนี้เรียกว่า “ประสบการณ์” เนื่องจากเป็นต้นกำเนิดทางปัญญาจากผลงานเชิงประสบการณ์ของดิวอี้ (Dewey) เลอวิน (Lewin) และเพียเจต์ (Piaget) ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory: ELT) เป็นแบบจำลองแบบองค์รวมของกระบวนการเรียนรู้และโมเดลการศึกษาพัฒนาการความเป็นผู้ใหญ่ที่เกี่ยวกับวิธีที่ผู้คนเรียนรู้ที่จะเติบโตและพัฒนา โดยให้

ความสำคัญกับประสบการณ์ในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่ง “ประสบการณ์” จะเป็นตัวแยกความแตกต่างจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาอื่น ๆ

นิยามและความหมาย

ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory: ELT) หมายถึงกระบวนการที่ความรู้ถูกสร้างขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของประสบการณ์ ผลลัพธ์ของความรู้เกิดจากการผสมผสานของความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ (Kolb, 2015, p. 49)

คุณลักษณะของการเรียนรู้

Kolb (1984) ได้เสนอคุณลักษณะของการเรียนรู้จากประสบการณ์ 6 ประการ ได้แก่

1. การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ดีที่สุด ไม่ใช่ในแง่ของผลลัพธ์

แม้ว่าจะถูกค้นด้วยเหตุการณ์สำคัญด้านความรู้ แต่การเรียนรู้ไม่ได้จบลงที่ผลลัพธ์และไม่มีหลักฐานในการปฏิบัติงานเสมอไป แต่การเรียนรู้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกันซึ่งความรู้ได้รับการแก้ไขและสร้างขึ้นใหม่ ดังที่ดิวิตีเสนอว่า “... การศึกษาต้องถือเป็นการสร้างประสบการณ์ใหม่อย่างต่อเนื่อง: ... กระบวนการและเป้าหมายของการศึกษาเป็นสิ่งเดียวกัน”

2. การเรียนรู้ทั้งหมดเป็นการเรียนรู้เข้าไปเข้ามา

การเรียนรู้ได้รับการสนับสนุนที่ดีที่สุดโดยกระบวนการที่ดึงเอาความเชื่อและความคิดของผู้เรียนเกี่ยวกับหัวข้อหนึ่งออกมา เพื่อให้ผู้เรียนได้ตรวจสอบ ทดสอบ และบูรณาการกับแนวคิดใหม่ ๆ ที่กลั่นกรองมากขึ้น เพียเจต์ (Piaget) เรียกสิ่งนี้ว่าคอนสตรัคติวิซึม (constructivism) ซึ่งหมายถึงบุคคลสร้างความรู้เกี่ยวกับโลกโดยอาศัยประสบการณ์ของตน

3. การเรียนรู้ต้องการที่จะแก้ไขความขัดแย้งระหว่างการปรับตัวให้เข้ากับโลกกับการโต้แย้งอย่างเป็นเหตุเป็นผล

ความขัดแย้ง ความแตกต่าง และความไม่ลงรอยกันเป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนในกระบวนการเรียนรู้ ความตึงเครียดที่เกิดขึ้นเหล่านี้จะได้รับการแก้ไขในระหว่างการคิด การกระทำ ความรู้สึก และการให้ผลสะท้อนกลับเข้าไปเข้ามา

4. การเรียนรู้เป็นกระบวนการปรับตัวแบบองค์รวม

การเรียนรู้ไม่ได้เป็นผลที่เกิดจากความรู้ความเข้าใจ แต่เกี่ยวข้องกับการทำงานที่ประสานกันของบุคคลทั้งด้านความคิด ความรู้สึก การรับรู้ และพฤติกรรม ที่รวมไปถึงการปรับเปลี่ยนจากกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไปสู่การแก้ไขปัญหา การตัดสินใจ และความคิดสร้างสรรค์

5. ผลของการเรียนรู้เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสิ่งแวดล้อม

ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ถือได้ว่าการเรียนรู้ได้รับอิทธิพลมาจากคุณลักษณะของผู้เรียนรู้ และพื้นที่ในการเรียนรู้

6. การเรียนรู้คือกระบวนการสร้างความรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สองรูปแบบ ได้แก่ 1) ความรู้ทางสังคม ซึ่งถูกสร้างขึ้นระหว่างบริบททางสังคมและประวัติศาสตร์ และ 2) ความรู้ส่วนบุคคล เป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นของผู้เรียน ซึ่งแนวความคิดนี้แตกต่างจากรูปแบบของการศึกษาที่เป็นลักษณะของการถ่ายทอดความคิดแบบตายตัวไปยังผู้เรียน

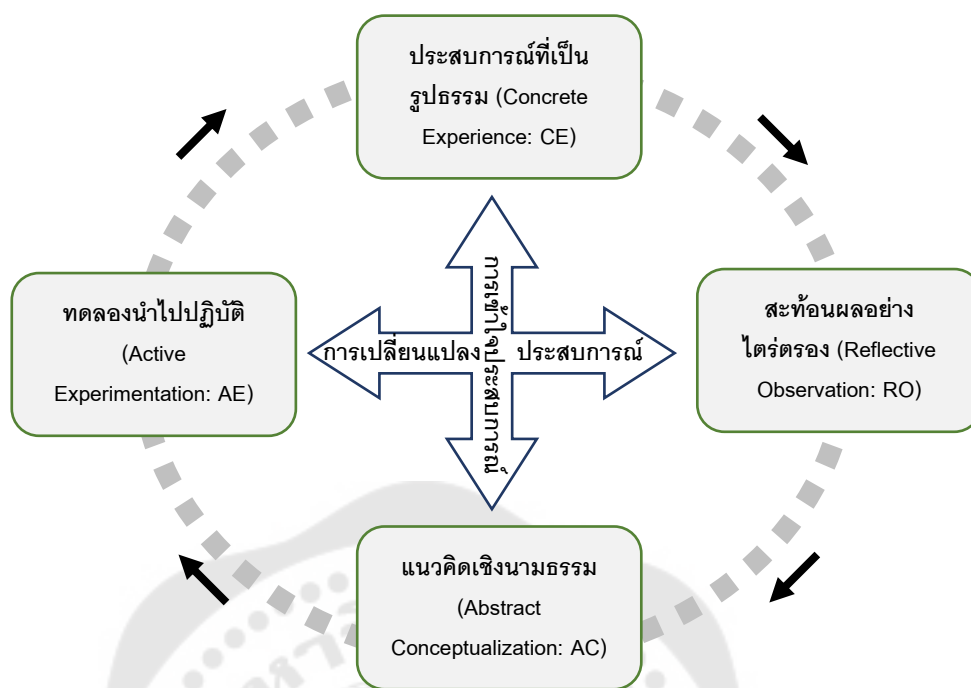
วงจรการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (The ELT Cycle)

จากนิยามของการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (ELT) นั้น การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ความรู้ถูกสร้างขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของประสบการณ์ ผลลัพธ์ของความรู้เกิดจากการผสมผสานของความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์

การเข้าใจประสบการณ์ (Grasp Experience) หมายถึง กระบวนการรับข้อมูล และการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์เป็นวิธีการที่บุคคลทำความเข้าใจ ตีความ และดำเนินการต่อข้อมูล ตามวงจรการเรียนรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการเข้าใจประสบการณ์ คือ ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete Experience: CE) และแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization: AC)

การเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ (Transform Experience) จะเกี่ยวข้องกับโหมดของการสะท้อนผลอย่างไตร่ตรอง (Reflective Observation: RO) และการทดลองนำไปปฏิบัติ (Active Experimentation: AE)

ทุกโหมดของวงจรการเรียนรู้คือประสบการณ์ ในวงจรการเรียนรู้นี้เน้นให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับโหมดทั้ง 4 โหมด ได้แก่ ประสบการณ์ (CE) การสะท้อนผล (RO) การคิด (AC) และการปฏิบัติ (AE) ในลักษณะของกระบวนการที่วนซ้ำตามสถานการณ์เรียนรู้และสิ่งที่กำลังเรียนรู้ วงจรจะเริ่มต้นด้วยการได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม และนำไปไตร่ตรอง สะท้อนผล ทบทวนให้ความคิดตกผลึก และสร้างความคิดเชิงนามธรรม นำไปปฏิบัติและกลับไปสู่การได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมอีกครั้ง ในความเป็นจริงผู้เรียนจะมีรูปแบบการเรียนรู้และบริบทของตนเองอาจจะเลือกการเริ่มต้นที่ไม่ใช่การได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมก็เป็นไปได้ ดังภาพประกอบ 7



ภาพประกอบ 7 วงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์

ที่มา : Kolb (1984)

วิธีการเรียนของผู้เรียน

Kolb (1995 อ้างใน กรมวิชาการ, 2544: น. 8-9) ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์แบ่งวิธีการเรียนของผู้เรียนตามแบบการคิด (cognitive style) เป็น 4 กลุ่ม คือ

1. แบบนักคิดทางเดียว (convergent style) เป็นกลุ่มที่มีลักษณะ

- ตัดสินใจเลือกจากทางเลือกหลากหลายได้
- มุ่งที่ความพยายาม
- ประเมินแผนและโครงการ
- ตรวจสอบสมมติฐาน

2. แบบช่างคิด (divergent style) เป็นกลุ่มที่มีลักษณะ

- สร้างโอกาสและทางเลือกที่หลากหลาย
- มีความสามารถในการรับรู้ และมีส่วนร่วมในประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม
- สามารถคิดไตร่ตรองจนเห็นภาพรวมได้
- ร่วมระดมสมองได้ดี

- สร้างจินตนาการสืบทอดรูปแบบใหม่ ๆ
- ยอมรับปัญหา
- สร้างทางเลือกที่หลากหลาย

3. แบบเจ้าหลักการ (assimilative style) เป็นกลุ่มที่มีลักษณะ

- สามารถสรุปหลักการ สร้างกฎเกณฑ์ พัฒนาทฤษฎี
- สนใจหลักการเชิงนามธรรม กำหนดสมมติฐาน
- ซึ่หรือทำความเข้าใจปัญหาได้ดี มีลักษณะมองเห็นประเด็นของปัญหา
- เปรียบเทียบทางเลือก

4. แบบนักปฏิบัติ (executive style) เป็นกลุ่มที่มีลักษณะ

- กำหนดตำแหน่งหรือแนวคิด
- กำหนดวัตถุประสงค์
- มีตารางการทำงานที่แน่นอน
- ทดลองปฏิบัติตามแนวทางที่เลือก

บทบาทของผู้สอนหรือนักการศึกษา

Kolb, Kolb, Passarelli, and Sharma (2014, p. 220-221) ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้สอนหรือนักการศึกษาไว้ว่าในการช่วยเหลือให้ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ที่เป็นไปตามวงจรการเรียนรู้ ผู้สอนหรือนักการศึกษาต้องปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองเป็นผู้อำนวยความสะดวก ผู้เชี่ยวชาญ ในเนื้อหา ผู้ประเมิน และการเป็นพี่เลี้ยง มีรายละเอียดดังนี้

1. บทบาทผู้อำนวยความสะดวก (The Facilitator Role) เป็นการช่วยให้ผู้เรียนดึงความสนใจของตนเองมาจากแรงจูงใจจากภายในและความรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับประสบการณ์และสะท้อนผลสิ่งที่ได้เรียนรู้ออกมา โดยการอำนวยความสะดวกให้เกิดการสนทนาเป็นกลุ่มเล็ก ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

2. บทบาทผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาวิชา (The Subject Expert Role) เป็นการช่วยให้ผู้เรียนจัดระเบียบความคิดและเชื่อมโยงผลการเรียนรู้กับพื้นฐานความรู้เดิมในเนื้อหาวิชานั้น ๆ อาจสอนด้วยการยกตัวอย่าง การสร้างแบบจำลอง การกระตุ้นให้เกิดการคิดเชิงวิเคราะห์

3. บทบาทผู้กำหนดมาตรฐาน/ผู้ประเมิน (The Standard-Setter/Evaluator Role) เป็นการช่วยให้ผู้เรียนเป็นผู้รอบรู้ในการประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะเพื่อให้เกิดผลตามความต้องการด้านสมรรถนะ โดยการนำรูปแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์เพื่อช่วย

ในการกำหนดความรู้ที่จำเป็นสำหรับการปฏิบัติการที่มีคุณภาพ รวมทั้งการสร้างกิจกรรมการปฏิบัติงานสำหรับผู้เรียน เพื่อประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน

4. บทบาทการเป็นพี่เลี้ยง (The Coaching Role) เป็นการช่วยให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย โดยใช้รูปแบบการทำงานร่วมกัน การกระตุ้นให้กำลังใจ การเรียนรู้แบบตัวต่อตัว เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ในบริบทของชีวิตจริง และช่วยในการสร้างแผนพัฒนาตนเอง และให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่มีประสิทธิภาพ

ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) กับการส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้

จากการศึกษาเอกสาร วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากในประเทศและต่างประเทศ พบว่าทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความเป็นพลเมืองและความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความเป็นพลเมืองและความเป็นพลเมืองตื่นรู้เพิ่มขึ้น ในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้โดยการประยุกต์ใช้แนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) เริ่มต้นจากผู้เรียนได้รับประสบการณ์อย่างเป็นรูปธรรมจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูหรือผู้อำนวยความสะดวกเป็นผู้จัดหรือสร้างสถานการณ์ จากนั้นผู้เรียนจะตรวจสอบสิ่งนั้นด้วยการสังเกต ฟินิจพิจารณาอย่างไตร่ตรอง นำไปสู่การสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม ตัวอย่างเช่น อำนาจและความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ความเป็นผู้นำ ความหลากหลาย ซึ่งอาจเป็นเรื่องใหม่สำหรับผู้เรียน แนวคิดเชิงนามธรรมจะเป็นกรอบในการทำความเข้าใจ การกระทำ หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อนำไปใช้ในขั้นตอนของการนำไปทดลองปฏิบัติเพื่อทดสอบความรู้และความเข้าใจใหม่ ๆ ของสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันจนเกิดการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์นั้น วงจรจะดำเนินต่อไปนำไปสู่ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมใหม่ ๆ ดังเช่นที่ Coffield and Williamson (2011, p. 60) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองไม่ได้เป็นเพียงแค่การศึกษาตามหลักสูตรเท่านั้น มันเป็น “ประสบการณ์และการปฏิบัติ” ที่เปลี่ยนอัตลักษณ์ของเรา ทำให้เรากลายเป็นพลเมือง เมื่อเราได้รับการปฏิบัติและให้คุณค่าในฐานะพลเมือง สอดคล้องกับ Eyer (2009) ได้กล่าวถึงการศึกษาเชิงประสบการณ์เป็นการนำนักเรียนให้เป็นส่วนหนึ่งของชุมชน โดยการเชื่อมโยงการเรียนรู้ในห้องเรียนกับการใช้ชีวิตในโลก และเปลี่ยนความรู้จากแบบเฉื่อยชาหรือเป็นผู้รับให้เป็นความรู้ในการนำไปใช้ในชีวิตจริง ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับโลกและรวมการเรียนรู้แบบใหม่ ๆ เข้ากับโครงสร้างการเรียนรู้แบบเก่า สามารถนำไปสู่การเรียนรู้เชิงวิชาการที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายทางปัญญาที่มักเกี่ยวข้องกับการศึกษาแบบเสรีนิยม สอดคล้องกับ Take Part (2006, p. 95)

ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ช่วยส่งเสริมความเป็นพลเมืองที่รู้ไว้ว่า การฝึกปฏิบัติอย่างไตร่ตรอง (Reflective practice) เป็นวิธีการที่สร้างขึ้นจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคลและเกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึก การไตร่ตรองของบุคคลจะเกิดประสิทธิภาพสูงสุด เมื่อมีการวิเคราะห์สถานการณ์ของปัญหาพร้อมกันเป็นกลุ่มที่จะช่วยสร้างความเชื่อมโยงและรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมนั้น สอดคล้องกับ ศุภรัตน์ รัตนมุขย์ (2556, น. 17) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ชีวิต ทุกคนเป็นผู้มีความรู้ความชำนาญ ส่วนวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ประสบการณ์เกิดขึ้นได้จากกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียน การเรียนรู้จากกิจกรรมเสริมหลักสูตร (Extra-Curricular) หรือแม้กระทั่งการเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการ (Informal Learning) สถาบันการศึกษาสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ได้หลายทาง ไม่ว่าจะเป็นนอกห้องเรียน เช่น การฝึกภาคสนาม การเรียนรู้ด้วยการบริการสังคม การฝึกงาน หรือการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน เช่น การสะท้อนบทเรียน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากสิ่งที่เห็นหรือไปดูงานมา นอกจากนี้ยังพบงานวิจัยของ Caulfield and Woods (2013) ที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่มีต่อคุณลักษณะและพฤติกรรมของความเป็นพลเมือง โดยการสำรวจผลกระทบระยะยาวต่อพฤติกรรมรับผิดชอบสังคมจากการเรียนรู้จากประสบการณ์ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ร้อยละ 94.7 ของผู้เข้าร่วมได้รายงานประสบการณ์การเรียนรู้มีผลกระทบสูงเมื่อเข้าร่วมการเรียนรู้จากประสบการณ์ พฤติกรรมรับผิดชอบต่อสังคมยังคงต่อเนื่องจากประสบการณ์การเรียนรู้นั้น

3.2 การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจริงมาตั้งแต่ยุคกรีกโบราณเป็นรูปแบบการสอนของโสเครตีส (Socrates) ที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างนักเรียนกับนักเรียน ครูกับนักเรียน โดยโสเครตีสจะเริ่มการเรียนรู้ด้วยการยกประเด็นปัญหาและตั้งคำถามกับนักเรียนต่อปัญหานั้น และให้นักเรียนอภิปรายจนได้รายละเอียดของคำตอบ หากระหว่างการสนทนา นักเรียนออกนอกเส้นทางจากประเด็นสำคัญจากสิ่งที่คิดว่าจะเป็นคำตอบ โสเครตีสจะดึงกลับสู่ประเด็นสำคัญทันที เมื่อการอภิปรายสิ้นสุด โสเครตีสจะเปิดเผยคำตอบให้นักเรียนฟัง การเรียนรู้ของโสเครตีสนั้นจะไม่ใช้การบรรยายแต่เป็นการให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกันและช่วยให้นักเรียนเกิดการค้นพบส่วนหนึ่งของเนื้อหาหลักสูตรด้วยตนเอง และในเวลาต่อมาได้มีนักปรัชญาคนอื่น ๆ ได้สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้เชิงรุกเช่นเดียวกัน เช่น รูสโซ (Rousseau) กับผลงานตีพิมพ์ในปี 1972 เรื่องการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ทางประสาทสัมผัส จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ที่เชื่อว่าประสบการณ์ที่เกิดจากการปฏิบัติทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับการฝึกฝนทักษะการคิดเชิงนามธรรมและ

พัฒนาโครงสร้างทางปัญญาที่ซับซ้อน ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) เชื่อว่าการให้เหตุผลเชิงนามธรรม ถูกพัฒนามาจากการเรียนรู้เชิงรูปในวัยเด็กโดยการสำรวจสภาพแวดล้อม (Lorenzen, 2001)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทบทวนวรรณกรรมและศึกษาทฤษฎี แนวคิดที่เกี่ยวข้องจากเอกสาร หนังสือ รายงานการวิจัย บทความวิชาการทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ เพื่อทำความเข้าใจ นิยามและความหมายของการเรียนรู้เชิงรูป โดยมีรายละเอียดดังตาราง 10

ตาราง 10 นิยามและความหมายของการเรียนรู้เชิงรูป

ผู้ให้นิยามและ ความหมาย	นิยามและความหมายของการเรียนรู้เชิงรูป
Lorenzen (2001)	การเรียนรู้เชิงรูปเป็นวิธีการให้ความรู้แก่นักเรียนโดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ซึ่งนักเรียนจะมีบทบาทมากกว่าการเป็นผู้ฟัง การจดบันทึก แต่จะต้องเรียนรู้อย่างมีทิศทางและความคิดริเริ่มบางอย่างที่จะเกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้ บทบาทของครูคือบรรยายให้น้อยลงและช่วยนำนักเรียนไปในทิศทางที่จะทำให้เกิดการ “ค้นพบ” เนื้อหาการเรียนรู้จากการทำงานกลุ่มร่วมกันกับนักเรียนคนอื่น ๆ เพื่อทำความเข้าใจหลักสูตรการเรียนการสอน การเรียนรู้เชิงรูปสามารถจัดการเรียนรู้ได้หลากหลายเทคนิค เช่น การสนทนากลุ่มย่อย การแสดงบทบาทสมมติ การเรียนแบบโครงงาน การตั้งคำถามที่ท้าทายของครู มีเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
ราชบัณฑิตยสภา (2558)	กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทในกิจกรรมการเรียนรู้และมีชีวิตชีวาและอย่างตื่นตัว
พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพียว ยินดี สุข (2561, น. 35)	เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฟัง พูด อ่าน เขียน และแสดงความคิดเห็นขณะลงมือทำกิจกรรม และในขณะเดียวกันผู้เรียนต้องใช้กระบวนการคิด โดยเฉพาะกระบวนการคิดขั้นสูง คือ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และประเมินค่า ในสิ่งที่กำลังกระทำอยู่ด้วย
ณิรดา เวชญา ลักษณ์ (2561, น. 68-69)	กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน และการทำงานกิจกรรมต่าง ๆ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน โดยการเขียน การพูด การฟังและอ่าน และนำมาอภิปรายเพื่อสะท้อนความคิด

ตาราง 10 (ต่อ)

ผู้ให้นิยามและ ความหมาย	นิยามและความหมายของการเรียนรู้เชิงรุก
บุญเลี้ยง ทุมทอง (2559, น. 83)	เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองอย่างกระตือรือร้น โดยการลงมือกระทำและสะท้อนคิดสิ่งที่ตนกำลังกระทำ จากข้อมูลหรือกิจกรรมการเรียนการสอนที่ได้รับ ผ่านทางการอ่าน พุด ฟัง คิด เขียน เพื่อนำไปสู่การแปลความและถ่ายทอด โดยต้องมีกระบวนการ วิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่าและการสะท้อนคิด
สถาพร พุทธิภูมิกุล (2555)	เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
วิภาดา พินลา (2562, น. 3)	เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ จากการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ทำให้เกิดการพัฒนาเป็นความคิดขั้นสูง ซึ่งผู้เรียนได้มีบทบาทในการแสวงหาความรู้ ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูผู้สอน จนเกิดความรู้ ความเข้าใจ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า หรือสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ อันช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายที่สามารถเชื่อมโยงความรู้ และนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หลักการ/ตัวบ่งชี้/ลักษณะการจัดการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกนั้นจะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกระบวนการ โดยการคิด การอภิปราย การสืบสวนสอบสวน การสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะถูกฝึกทักษะในการแก้ปัญหา การคิดขั้นสูงจากการตั้งคำถามที่ท้าทาย และเสนอวิธีการแก้ปัญหาและอธิบายหรือนำเสนอความคิดด้วยการเขียนหรือการอภิปราย มีงานวิจัยหลายชิ้นที่แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้เชิงรุกนั้นเกิดประสิทธิภาพต่อผู้เรียนมากกว่าการเรียนรู้ด้วยการบรรยายเป็นหลัก จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องของนักวิชาการและนักการศึกษาทั้งภายในประเทศและต่างประเทศได้กล่าวถึงหลักการ/ตัวบ่งชี้/ลักษณะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกดังนี้

Bonwell and Eison (1991: p. 2) ได้กล่าวถึงกลยุทธ์ของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในห้องเรียน ดังนี้ 1) นักเรียนมีส่วนร่วมมากกว่าการนั่งฟัง 2) ลดการให้ข้อมูลแก่นักเรียนให้น้อยลงและเพิ่มเติมการพัฒนาทักษะของนักเรียน 3) นักเรียนมีส่วนร่วมในการคิดขั้นสูง (คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ และประเมินค่า) 4) นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การอ่าน การอภิปราย การเขียน 5) ให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่งกับการสำรวจค้นหาของนักเรียนตามทัศนคติและค่านิยมของตนเอง กล่าวโดยสรุป Bonwell and Eison เห็นว่าลักษณะและบริบทของห้องเรียน ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก สามารถนิยามหมายถึงอะไรก็ได้ที่เกี่ยวข้องกับ “การให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำสิ่งต่าง ๆ และคิดถึงในสิ่งที่นักเรียนกำลังทำ”

ดุซงึย โยเหลา และคณะ (2557, อ้างใน วารินทร์พร พันเพ็องฟู, 2562, น. 139) ได้กล่าวถึงลักษณะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก การทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ครูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญ ซึ่งบทบาทของครูในขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ครูจะต้องแสดงบทบาทต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้แบบ active learning ขึ้น คือครูจะต้องเป็นผู้สังเกต โดยสังเกตการทำงานของนักเรียนและการเล่นของนักเรียน ครูต้องสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ โดยใช้คำถามปลายเปิด กระตุ้นการเรียนรู้แทนการบอกกล่าว ครูต้องศึกษาและรู้จักข้อมูลนักเรียนเป็นรายบุคคลเพื่อแสดงบทบาทให้เหมาะสมในการทำให้เกิด active learning กับนักเรียนเป็นรายบุคคล ซึ่งบทบาทหรือสิ่งที่คุณครูแสดงออกเหล่านี้มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2553) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ดังนี้

1. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด

3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
 4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
 5. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน การแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ
 6. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พุด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
 7. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนเน้นทักษะการคิดขั้นสูง
 8. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิดรวบยอด
 9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการควบคุมในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
 10. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน บุญเลี้ยง ทุมทอง (2559, น. 84) ได้เปรียบเทียบลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุกกับการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ ดังตาราง 11
- ตาราง 11 เปรียบเทียบลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุกกับการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)	การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ (Passive Learning)
- เน้นการทำงานเป็นกลุ่ม	- เน้นการบรรยายจากผู้สอน
- เน้นการร่วมมือระหว่างผู้เรียน	- เน้นการแข่งขัน
- เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย	- เป็นการสอนรวมทั้งชั้น
- ผู้เรียนรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง	- ผู้สอนรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน
- ผู้สอนเป็นเพียงผู้ชี้แนะประสบการณ์และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้	- ผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะและจัดเนื้อหาเองทั้งหมด
- ผู้เรียนเป็นเจ้าของความคิดและการทำงาน	- ผู้สอนเป็นผู้ใส่ความรู้ลงในสมองของผู้เรียน
- เน้นทักษะการวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา	- เน้นความรู้ในเนื้อหาวิชา
- ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง	- ผู้สอนเป็นผู้วางกฎ ระเบียบวินัย
	- ผู้สอนเป็นผู้วางแผนหลักสูตรแต่ผู้เดียว

ตาราง 11 (ต่อ)

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)	การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ (Passive Learning)
- ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนหลักสูตร	- ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ที่ผู้สอนถ่ายทอด
- ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่าง กระตือรือร้น	เพียงฝ่ายเดียว
- ใช้วิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย	- จำกัดวิธีการเรียนรู้และกิจกรรม

แนวทางการจัดการเรียนรู้

แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สามารถดำเนินการจัดได้หลากหลายวิธี และหลากหลายรูปแบบ ทั้งกิจกรรมเดี่ยว กิจกรรมกลุ่ม ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติ โดยมีนักการศึกษาและนักวิชาการภายในประเทศและต่างประเทศได้กล่าวถึงบทบาทของครูและนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

บทบาทครู

Northern Ireland Curriculum (2007, p. 5) ได้กล่าวถึงบทบาทของครูในฐานะเป็นผู้อำนวยความสะดวกไว้ว่า ในบรรยากาศห้องเรียนการเรียนรู้เชิงรุกบ่อยครั้งที่ครูจะต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวก สนับสนุนนักเรียนในระหว่างการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะ เช่น การประเมินหลักฐานการเรียนรู้ การเจรจาต่อรอง การให้ข้อมูลสำหรับการตัดสินใจ การแก้ปัญหา การทำงานเดี่ยว และการทำงานร่วมกับผู้อื่น การมีส่วนร่วมของนักเรียนและให้นักเรียนเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญ ครูที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกมีบทบาทในการยกระดับการเรียนรู้ในชั้นเรียน หรือท้าทายความคิดในรูปแบบใหม่ บทบาทของครูควรมีดังนี้

1. ผู้อำนวยความสะดวกที่เป็นกลาง (Neutral facilitator) ครูจะช่วยให้กลุ่มสำรวจมุมมองความเห็นที่แตกต่างกัน โดยครูจะไม่สกัดกั้นความคิดเห็นของนักเรียน
2. ผู้เสนอข้อโต้แย้ง (Devil's advocate) ครูจะให้ข้อคิดเห็นที่โต้แย้งในระหว่างการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนได้อภิปรายหรือพิจารณามุมมองอื่น ๆ ที่ไม่มองเฉพาะมุมมองของตนเอง เทคนิคนี้ครูอาจจะพูดคุยลักษณะการเล่น หรือใช้มุขตลก
3. เปิดเผยความสนใจ (Declared interests) ครูจะเปิดเผยจุดยืนเพื่อให้นักเรียนได้รู้มุมมองของตนเอง

4. พวกพ้อง/แนวร่วม (Ally) ครูสนับสนุนมุมมองของกลุ่มย่อย หรือบุคคลหนึ่ง ส่วนใหญ่จะเป็นคนกลุ่มน้อยที่อยู่ในกลุ่ม

5. ให้มุมมองทางการ (Official view) ครูแจ้งข้อมูลให้กับนักเรียนทราบในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับตำแหน่งทางการ เช่น หน่วยงานราชการ กฎหมาย

6. ผู้ท้าทาย (Challenger) ครูเป็นผู้ตั้งคำถามท้าทายมุมมองของนักเรียน และกระตุ้น สนับสนุนให้นักเรียนแสดงจุดยืนของตน

7. ผู้ยั่วยุ (Provocateur) ครูนำข้อโต้แย้ง (argument) มุมมองและสารสนเทศต่าง ๆ ที่ยั่วยุนักเรียนตามความเชื่อเดิม เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนนำเสนอความคิดเห็นของตนออกมา อย่างน่าเชื่อถือ

8. ผู้แสดงบทบาท (In-role) ครูอาจจะแสดงบทบาทเป็นบุคคลใดบุคคลหนึ่ง หรือเป็น ภาพล้อเลียน และนำเสนอข้อโต้แย้งและจุดยืนในชั้นเรียน

ปรียานุช พรหมภาสิต (2558, น. 16) ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้สอนในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) นั้น ผู้สอนส่วนใหญ่จะแสดงบทบาทการเป็นผู้เขียนบท ผู้ออกแบบกิจกรรม ผู้แนะนำ (Coach) และผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และจัดสภาพแวดล้อม ที่เอื้อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยในระหว่างการจัดกิจกรรมนั้น ผู้สอนจะต้องเป็นผู้แสดง คนหนึ่ง กล่าวคือ เป็นทั้งผู้รับฟัง ผู้ร่วมเรียนรู้ ผู้ร่วมอภิปราย และจะต้องมีการกระตุ้นและหนุนเสริม พลังความคิดให้กับนักศึกษาอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ผู้สอนจะต้องสร้างบรรยากาศของการมี ส่วนร่วมและการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียนด้วย

บทบาทนักเรียน

ปรียานุช พรหมภาสิต (2558, น. 16) ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้เรียนในการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) นั้น ผู้เรียนจะต้องถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) โดยจะต้องสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วย ตนเอง รู้จักคิด วิเคราะห์ การให้เหตุผล การกล้าแสดงออก และมีความคิดสร้างสรรค์

นนทลี พรรธนาวิทย์ (2559, น. 28) ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้เรียนในการเรียนรู้เชิงรุก ดังนี้

1. มีความรับผิดชอบ เตรียมตัวล่วงหน้าให้พร้อมที่จะเรียนรู้ ศึกษา และปฏิบัติงาน ในสิ่งที่ผู้สอน มอบหมายให้ศึกษาล่วงหน้า

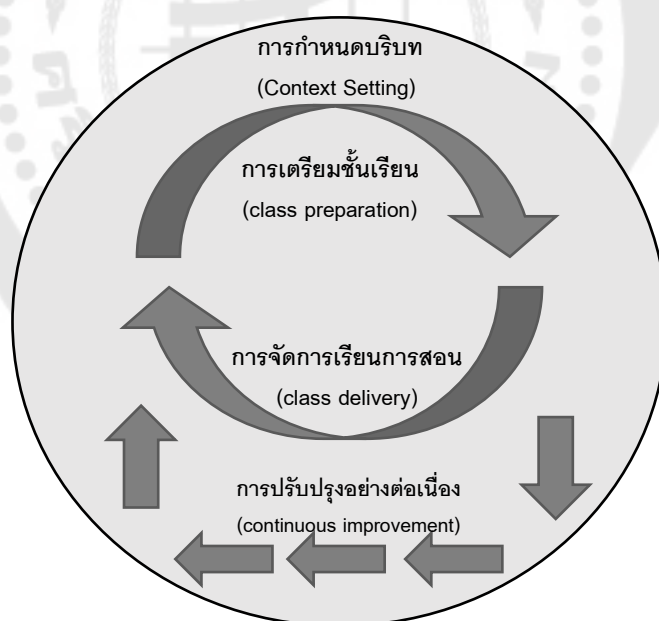
2. ให้ความร่วมมือกับผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ เริ่มจากการวางแผนการจัดการ เรียนรู้ การดำเนิน กิจกรรม และการประเมินผล

3. มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น

4. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ การทำงานเป็นทีม และการยอมรับ ฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
5. มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ได้ลงมือปฏิบัติ ในสถานการณ์จริงด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ด้วยตนเอง
6. มีการใช้ความคิดเชิงระบบ ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงเหตุผล การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดเชื่อมโยง และการคิดอย่างสร้างสรรค์
7. มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ เพราะการเรียนรู้ไม่ใช่เรื่องที่น่าเบื่อ แต่การเรียนรู้แบบสนุกสนาน มีชีวิตชีวา

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

Auster and Wylie (2006, p. 334-337) ได้พัฒนาแนวทางที่เป็นระบบในกระบวนการจัดการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ประกอบด้วย 4 มิติ ได้แก่ การกำหนดบริบท (context setting) การเตรียมชั้นเรียน (class preparation) การจัดการเรียนการสอน (class delivery) และการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง (continuous improvement) ดังภาพประกอบ 8



ภาพประกอบ 8 มิติของกระบวนการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก

ที่มา : Auster and Wylie (2006, p. 336)

จากภาพประกอบ 8 การกำหนดบริบทจะส่งผลกระทบต่อมิติอื่น ๆ ของกระบวนการสอน จึงกำหนดให้มีสี่ของพื้นที่ครอบคลุมทั้งหมด การเตรียมชั้นเรียนและการจัดการเรียนการสอน เป็นแนวคิดที่เป็นลูกศรวงกลมซ้ำ ๆ อยู่ตรงกลางและฝังอยู่ในบริบทที่กำหนดไว้ ทั้งสองมิตินี้จะต้องมีการทบทวนกระบวนการทุกครั้งในชั้นเรียน ในแต่ละมิติสามารถนิยามได้ว่า

1) การกำหนดบริบท (context setting) หมายถึง การสร้างบรรยากาศที่เปิดกว้างและตรงไปตรงมาสำหรับการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมและการมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียน

2) การเตรียมชั้นเรียน (class preparation) หมายถึง ความคิด การวางแผน และความคิดสร้างสรรค์ทั้งในเนื้อหาและกระบวนการที่จำเป็นสำหรับการจัดการเรียนการสอนที่ประสบความสำเร็จ การเตรียมชั้นเรียนเป็นมิติที่สำคัญเนื่องจากมีบทบาทสำคัญในความสำเร็จของแต่ละชั้นเรียน การวางแผนล่วงหน้าไม่เพียงแต่ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเท่านั้น ยังรวมถึงเทคนิคการสอนระยะเวลา และอุปกรณ์ที่จะใช้ในชั้นเรียนซึ่งจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้มาก

3) การจัดการเรียนการสอน (class delivery) หมายถึง การอำนวยความสะดวกที่แท้จริงของกิจกรรมในห้องเรียน มิติทั้งสองนี้มีความเชื่อมโยงกัน การเตรียมสำหรับกิจกรรมหนึ่งครั้งเมื่อจัดกิจกรรมแล้วจะเป็นข้อมูลสำหรับการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

4) การปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง (continuous improvement) ในกระบวนการเรียนการสอน มีความเชื่อมโยงกับการเตรียมชั้นเรียนและการจัดการเรียนการสอน ข้อเสนอแนะและผลสะท้อนกลับที่ได้รับจะเป็นข้อมูลสำหรับการปรับปรุงและการนำไปใช้ในครั้งต่อไปทั้งในส่วนของการเตรียมชั้นเรียนและการจัดการเรียนการสอน การปรับปรุงอย่างต่อเนื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ทุกประเภท ผลสะท้อนกลับของนักเรียนที่ให้ข้อมูลเป็นข้อมูลที่มีประสิทธิภาพและเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน

New York University (เอกสารจากเว็บไซต์) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุก มี 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 วิเคราะห์ความต้องการในการนำกลยุทธ์การเรียนรู้เชิงรุกไปปฏิบัติจริง

ก่อนที่จะตัดสินใจเลือกกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผู้สอนจะต้องวิเคราะห์ความต้องการ ตามหัวข้อดังนี้

หลักฐานและข้อมูล (Evidence & Data)

- มีหลักฐานอะไรบ้างที่แสดงว่ากลยุทธ์การเรียนรู้เชิงรุกจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอน หรือช่วยปรับปรุงการเรียนรู้

- กลยุทธ์การเรียนรู้เชิงรุกนี้จะช่วยให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ได้อย่างไร
- มีข้อมูลที่ได้จากการสังเกตหรือข้อมูลที่เป็นรูปธรรมอะไรบ้างเกี่ยวกับห้องเรียน ที่สามารถบอกได้ว่าทำจริงมีความจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงและจะทำอย่างไร
- มีแนวคิด ทฤษฎี วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องอะไรที่ช่วยแนะนำว่าเนื้อหาสาระวิชาที่ตนเป็นผู้รับผิดชอบจะจัดการเรียนการสอนด้วยแนวทางใดถึงจะเป็นแนวทางที่ดีที่สุด

ความท้าทายในการจัดการเรียนการสอน (Pedagogical Challenges)

- อะไรคือความท้าทายกับการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนปัจจุบัน
- แนวคิดหรือหัวข้อใดที่ผู้เรียนต้องใช้ความพยายาม ฝ่าฟันมากที่สุด โดยอาศัยการสังเกตคำตอบของผู้เรียนในชั้นเรียนแบบทดสอบ / คะแนนทดสอบและ / หรืองานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมาย
- ผู้เรียนต้องการความสนใจเฉพาะบุคคลมากขึ้น โดยใช้ทักษะและความรู้บางอย่างในชั้นเรียน ซึ่งความเชี่ยวชาญของผู้สอนสามารถแนะนำหรือให้คำปรึกษาในการพัฒนาของผู้เรียนแต่ละคนนั้นได้หรือไม่

กลยุทธ์ (Strategies)

- จากข้อมูล หลักฐาน ข้อเสนอแนะที่ได้รับรวบรวมเกี่ยวกับชั้นเรียนและผู้เรียน ทำให้ต้องพิจารณาว่า กลยุทธ์การเรียนรู้เชิงรุกที่เหมาะสมกับหลักสูตรอยู่ที่ใด
- มีตัวอย่างกลยุทธ์การเรียนรู้เชิงรุกที่เห็นว่ามีประโยชน์ต่อผู้เรียนหรือไม่

ขั้นที่ 2 การระบุหัวข้อและคำถาม

ขั้นตอนแรกคือการระบุหัวข้อที่ต้องการนำกลยุทธ์การเรียนรู้เชิงรุกมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน และตั้งคำถามที่ครอบคลุมกับหัวข้อนี้ ตัวอย่างเช่น

หัวข้อ : มลพิษทางน้ำที่เกิดขึ้นกับแม่น้ำฮัดสัน มหานครนิวยอร์ก

คำถาม : แม่น้ำฮัดสันเกิดมลพิษจริงหรือไม่? ระดับที่ยอมรับได้คืออะไร? ใครเป็นคนตัดสินใจเกี่ยวกับระดับเหล่านี้? การแก้ปัญหาที่มีคำตอบเดียวที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียวหรือไม่?

ขั้นที่ 3 การระบุวัตถุประสงค์และผลลัพธ์ของการเรียนรู้

จากนั้นกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้และผลลัพธ์ในแต่ละหัวข้อ ตัวอย่างเช่น

วัตถุประสงค์การเรียนรู้พร้อมผลลัพธ์ : ผู้เรียนจะร่วมมือกันโดยแบ่งเป็นกลุ่มเล็ก 2-3 คน เพื่อทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับมลพิษทางน้ำ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ : ผู้เรียนจะแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจโดยการรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การจัดทำสรุปและเขียนผลการศึกษาตามมาตรฐานการวิจัย และนำเสนอผลการเรียนรู้ปากเปล่าและนำเสนอเป็นภาพต่อชั้นเรียน

ขั้นที่ 4 การวางแผนและออกแบบกิจกรรม

เมื่อได้ระบุวัตถุประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้อย่างชัดเจนไว้แล้ว ขั้นต่อไปจะเป็นการวางแผนและออกแบบกิจกรรมโดยพิจารณาคำถามต่อไปนี้

- กิจกรรมนี้จะเกิดขึ้นในห้องเรียน นอกห้องเรียน หรือทั้งสองอย่าง เตรียมแผนงาน 'ไทม์ไลน์' ที่จะช่วยในการจัดกิจกรรมและการมอบหมายภาระงานให้กับผู้เรียน
- ก่อนเริ่มกิจกรรม ได้ให้คำอธิบาย คำแนะนำที่ชัดเจนแก่ผู้เรียน
- อธิบายว่าผู้เรียนจะมีส่วนร่วมและทำกิจกรรมให้สำเร็จได้อย่างไร โดยการจัดทำร่างขั้นตอน
- สร้างข้อตกลงร่วมกันและแนวทางสำหรับมารยาทในการทำงานกลุ่ม
- กำหนดบทบาทและความรับผิดชอบสำหรับกลุ่มแต่ละกลุ่ม การทำงานร่วมกัน การอภิปราย และการวิพากษ์
- จัดเตรียมวาระการประชุมที่รวมถึงไทม์ไลน์ของหัวข้อและกิจกรรม
- ให้ความคิดเห็นที่น่าเชื่อถือและเป็นธรรม
- พิจารณาว่ากิจกรรมในชั้นเรียนจะดำเนินต่อไปอย่างไรหลังจากเลิกเรียนแล้ว เพื่อขยายกระบวนการเรียนรู้และประสบการณ์ให้ผู้เรียน
- พูดคุยสื่อสารกับผู้เรียนหลังจากจบกิจกรรม จัดเตรียมเกณฑ์การประเมินแบบรูบิคเพื่อประเมินความพยายามของผู้เรียน กำหนดประเภทของสื่อและเทคโนโลยีที่ต้องการสำหรับให้นักเรียนเข้าถึงจากนอกห้องเรียน ฯลฯ

ขั้นที่ 5 ระบุลำดับเหตุการณ์การเรียนรู้

วางแผนลำดับเหตุการณ์การเรียนรู้ที่จะตอบวัตถุประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ได้ดีที่สุด การเรียนรู้เชิงรุกไม่จำเป็นต้องแทนที่การจัดการเรียนการสอนด้วยการบรรยายในรูปแบบเดิม แต่อาจสลับกับวิธีที่ใช้ในชั้นเรียนปกติ ตัวอย่างเช่น ผู้สอนสามารถบรรยาย 10-15 นาที ก่อนเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก และกลับไปบรรยายภายหลังกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกได้ หรือในหนึ่งสัปดาห์

ผู้สอนบรรยายแต่มอบหมายกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับการบ้าน สัปดาห์ต่อมาผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยนชั้นเรียนและให้ทำแบบฝึกหัดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกกับนักเรียนที่คุ้นเคยกับการเรียนแบบบรรยาย ซึ่งการลำดับเหตุการณ์การเรียนรู้นั้นสามารถดำเนินการได้หลากหลายวิธี ผู้สอนจะต้องคิดอย่างรอบคอบตลอดระยะเวลาของการวางแผนและการจัดกิจกรรมตามลำดับเพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มากที่สุด

ขั้นที่ 6 การประเมินและตัดสินผลการเรียนรู้

ผู้เรียนต้องวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก และประเมินว่ากิจกรรมนั้นช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องหรือไม่

ประโยชน์และข้อจำกัดของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

Center for Teaching Innovation Cornell University (เอกสารจากเว็บไซต์) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก ดังนี้

1. ช่วยเสริมสร้างทักษะที่สำคัญ ความคิดรวบยอดของผู้เรียน
2. ผู้เรียนจะได้รับข้อเสนอแนะในการเรียนรู้ได้ทันทีและได้รับบ่อยกว่าการเรียนรู้อย่างปกติ
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด พูดคุย อภิปรายในกระบวนการเรียนรู้
4. สร้างความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาของผู้เรียนแต่ละคน ที่จะช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้
5. ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะที่สำคัญ เช่น การทำงานร่วมกันผ่านการทำกิจกรรมแบบคู่หรือแบบกลุ่ม
6. สร้างความภาคภูมิใจในตนเองผ่านการสนทนากับผู้เรียนคนอื่น ๆ
7. สร้างความรู้สึกเป็นชุมชนในห้องเรียนผ่านปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้สอนกับผู้เรียนที่เพิ่มขึ้น

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และเพยาว์ ยินดีสุข (2561, น. 35) ได้กล่าวถึงความสำคัญและคุณค่าของการเรียนรู้เชิงรุก ดังนี้

1. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม ได้แก่ การอ่าน การสืบค้น การอภิปราย การสรุป และการสร้างความรู้ การเขียน การนำเสนอมากกว่าเป็นผู้ฟังความรู้จากครูเพียงผู้เดียว
2. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า ซึ่งมุ่งลดกระบวนการการถ่ายทอดสารสนเทศให้กับผู้เรียน
3. ผู้เรียนได้รับการบ่มเพาะพัฒนาคุณธรรม เจตคติ และคุณค่าที่มีอยู่ในตัวผู้เรียน

4. ผู้เรียนมีส่วนร่วม นับเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ จัดเป็น Child-Centered
5. ผู้เรียนเรียนรู้แบบรวมพลัง คือ ทุกคนคิด ทุกคนทำงานเดี่ยว และทุกคนร่วมทำงานกลุ่ม และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่มีความสามารถ หรือมีความถนัดมากกว่าช่วยเหลือผู้เรียนที่มีความสามารถและความถนัดน้อย
6. ผู้เรียนร่วมกันทำกิจกรรม ทำงานอย่างมีชีวิตชีวา อย่างตื่นตัว

การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กับการส่งเสริมความเป็นพลเมืองต้นรู้

จากการศึกษาเอกสาร วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากในประเทศและต่างประเทศ พบว่าการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความเป็นพลเมืองและความเป็นพลเมืองต้นรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความเป็นพลเมืองและความเป็นพลเมืองต้นรู้เพิ่มขึ้น ดังต่อไปนี้

Ahrari, Othman, Hassan, Samah, & D`Silva (2014, p. 2455) ได้กล่าวว่า การศึกษาเป็นกุญแจสำคัญในการปลูกฝังคุณค่าและความรู้ภาคพลเมืองให้กับเด็กและเยาวชนคนรุ่นใหม่ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกซึ่งสามารถสะท้อนให้เห็นความซับซ้อนที่เป็นอยู่ของสังคม เยาวชนสามารถตระหนักถึงสิทธิ และความรับผิดชอบของตนที่มีต่อผู้อื่น แม้จะมีความแตกต่างกันในการเรียนรู้ในแต่ละประเทศ การนำรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) มาแทนที่การเรียนรู้แบบเป็นผู้รับ (passive learning) ทำให้เกิดความแตกต่างเป็นอย่างมากของผลลัพธ์ในการเรียนรู้ความเป็นพลเมือง และได้สรุปความสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุกกับความเป็นพลเมืองไว้ว่า 1) เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ความเป็นพลเมืองควรนำการเรียนรู้เชิงรุกกำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ของหลักสูตร 2) การเรียนรู้เชิงรุกเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการสร้างความเป็นพลเมืองดีให้กับผู้เรียน 3) ในทุกโปรแกรมการศึกษาและหลักสูตรต่าง ๆ ควรคำนึงถึงการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองต้นรู้ 4) การประเมินที่ดีและมีประสิทธิภาพมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก นอกจากนี้ Revans (1982) และ Astin (1985) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุกทำให้นักเรียน "มีความรับผิดชอบมากขึ้น" ซึ่งการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ที่พัฒนาความคิดของผู้เรียน ดังที่ Fogarty (2009) กล่าวถึงห้องเรียนที่ทำให้ผู้เรียนได้คิดอย่างเต็มที่ สามารถพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับ Chickering and Gamson (1999) ได้กล่าวถึงการพัฒนาทักษะความคิดขั้นสูงของเยาวชนเกิดจากกระบวนการเรียนรู้ การเรียนรู้เชิงรุกเป็นสิ่งที่ที่ดีที่สุดสำหรับการพัฒนาความเป็นพลเมืองต้นรู้ (Middleton, 2013) สอดคล้องกับ Mayo and Rooke (2008, p. 3) ได้กล่าวถึงโครงการ Active Learning for Active Citizenship (ALAC) ซึ่งเป็นโครงการเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนของประเทศอังกฤษ ที่ได้

ดำเนินการในปี 2004 พบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของโครงการดังกล่าว (ALAC) เป็นการส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ การมีส่วนร่วม และการเสริมพลังอำนาจผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ให้บุคคลได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มความสามารถ บุคคลและกลุ่มต่าง ๆ เริ่มมีบทบาทมากขึ้นและเกิดประสิทธิผลในกิจกรรมระดับรากหญ้าของชุมชน รวมทั้งส่งผลต่อการจัดบริการด้านสุขภาพและสวัสดิการอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และยังพบอีกว่าความตื่นตัวที่เกิดขึ้นระหว่างชุมชนต่าง ๆ ลดลง เช่น ปัญหาการเหยียดสีผิว การสร้างความเข้าใจในประเด็นของผู้มาใหม่ที่เป็นผู้ลี้ภัย

สำหรับงานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เชิงรุกกับความเป็นพลเมือง พบว่า มูลนิธิสยามกัมมาจล (2559) ได้ดำเนินกิจกรรม “จาก Active Learning สู่ Active citizen เส้นทาง การสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21” ผ่านโครงการพลังเด็กและเยาวชนเพื่อการเรียนรู้ภูมิสังคม ภาคตะวันตก โดยมีฐานคิดของโครงการคือ เด็กและเยาวชนไม่ใช่ต้นเหตุของปัญหา เด็กและเยาวชนสามารถพัฒนาศักยภาพได้ ความเชื่อมโยงของระบบภูมิสังคมภาคตะวันตก ต้นทุนกลุ่ม เครือข่าย พี่เลี้ยงที่หลากหลาย และเครื่องมืองานวิจัยเพื่อท้องถิ่นนำมาสู่การจัดการปัญหาชุมชน เน้นการจัดการเรียนรู้ที่ให้เด็กและเยาวชนใน 4 จังหวัด ได้แก่ สมุทรสงคราม ราชบุรี กาญจนบุรี และเพชรบุรี ได้เรียนรู้เรื่องราวในท้องถิ่นของตนเอง ตั้งแต่พื้นที่ต้นน้ำ ไปจนถึงปากอ่าว โดยการ “เปิดโอกาส” ให้เยาวชนทำโครงการอย่างอิสระ เริ่มตั้งแต่การคิดโจทย์โครงการ การดำเนินงาน การบริหารจัดการ โครงการและการนำเสนอผลงานที่สามารถสื่อสารได้อย่างเข้าใจว่า สำนึกพลเมืองเป็นอย่างไร เกิดขึ้นมาได้อย่างไร จากการดำเนินโครงการมีผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ ทำให้เด็กและเยาวชนกล้าที่จะทำสิ่งเล็กๆ แต่ส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงของตนเอง ครอบครัว ชุมชนและสังคม เด็กและเยาวชนมีสำนึกของความเป็นพลเมือง เกิดจิตอาสาทำเพื่อส่วนร่วม รู้จัก ชุมชนท้องถิ่นที่ตนอาศัยอยู่ มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคมและประเทศชาติ รู้เท่าทันสถานการณ์ การเปลี่ยนแปลงของสังคม สามารถคิดวิเคราะห์และแยกแยะปัญหาได้ ถือเป็นจุดเริ่มต้นที่ช่วย กระตุ้นให้เด็กหันมาเรียนรู้ชุมชนท้องถิ่นของตนเองลุกขึ้นมาเอาธุระและใส่ใจกับบ้านเมืองเพิ่มขึ้น

ดังนั้นโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย เป็นโปรแกรมเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ใน 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย (Democratic Values) ชีวิตของชุมชนและสังคม (Community and Social Life) การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย (Collaborative Democracy) และการ เสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Proposing solutions for social change) ที่ส่งผลกระทบต่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้อย่างต่อเนื่อง 3 ระดับ ตามคุณลักษณะความเป็น

พลเมืองตามแนวคิดของ Westheimer & Kahne (2004, p. 239-243) ได้แก่ 1) ระดับความรับผิดชอบส่วนตัว หรือการเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ (Personally Responsible Citizen) 2) การมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมือง (Participatory Citizen) จนไปถึง 3) การเป็นพลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมต่อสังคม มีจิตสำนึกเกี่ยวกับความยุติธรรมทางสังคม (Justice-Oriented Citizen) บนฐานของทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ ที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างและจุดประสงค์ของกิจกรรม กิจกรรมเริ่มตั้งแต่ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม ขั้นดำเนินกิจกรรมและขั้นสรุปกิจกรรม เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ ผู้สอนหรือวิทยากรเป็นผู้อำนวยความสะดวก เป็นพี่เลี้ยงในการกระตุ้นให้กำลังใจ เน้นกระบวนการมีส่วนร่วม การฝึกคิด อภิปราย การปฏิบัติและลงพื้นที่สำรวจ ชุมชนและให้บริการสังคม ด้วยการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ “Learning by doing” เพื่อให้เกิดกระบวนการสร้างความรู้ ทักษะและเจตคติด้วยการนำประสบการณ์เดิมมาปรับเข้ากับการเรียนรู้ใหม่ตามวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ (The ELT Cycle) เริ่มต้นจากผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete Experience) จากการทำกิจกรรม เมื่อได้รับประสบการณ์ใหม่เข้าไปแล้ว อาจทำให้เกิดความสับสนระหว่างประสบการณ์กับความรู้เดิม ขั้นต่อมาจึงเป็นการสะท้อนผลอย่างไตร่ตรอง (Reflective Observation: RO) เพื่อสะท้อนความคิด อารมณ์ ความรู้สึกให้เกิดการตกผลึก ทำให้เกิดแนวคิดใหม่หรือดัดแปลงจากแนวคิดเดิมที่มีอยู่ เป็นการสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization: AC) หลังจากนั้นจะต้องลงใช้ความคิดนั้น หรือนำความคิดนั้นไปทดลองนำไปปฏิบัติ (Active Experimentation: AE) เพื่อดูว่ามีผลเกิดขึ้นอย่างไรบ้าง และเมื่อได้รับประสบการณ์ใหม่เพิ่มเข้ามาอีก วงจรการเรียนรู้จะเริ่มไปที่ขั้นตอนแรก และหมุนวนจนครบทั้ง 4 ขั้นตอน ร่วมกับการนำหลักการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในทำกิจกรรม ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ในกิจกรรมที่เต็มไปด้วยชีวิตชีวาให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัว ได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ด้วยวิธีการที่หลากหลาย จัดหาสื่อที่เหมาะสม เป็นผู้สนับสนุน แนะนำ กระตุ้นหนุนเสริมพลังความคิด เป็นผู้ท้าทายด้วยการตั้งคำถามท้าทายความคิดของนักเรียนให้มีการอภิปรายเกิดการต่อยอดความคิดต่อไป เพื่อให้ผู้เรียนได้จัดระบบการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เกิดทักษะในการคิดขั้นสูงทั้งการคิดวิเคราะห์คิดสังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้เรียนรู้หรือประสบการณ์ เกิดวินัยในตนเองจากการรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ตามแนวคิดของ Auster and Wylie (2006) ที่ได้พัฒนาแนวทางที่เป็นระบบในกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ประกอบด้วย 4 มิติ ได้แก่ การกำหนดบริบท (context setting) การเตรียมชั้นเรียน (class preparation) การจัดการเรียนการสอน (class delivery) และการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง (continuous

improvement) ตัวอย่างเช่น เมื่อวางแผนการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการอภิปราย จำเป็นต้องสร้างบริบทเพื่อให้การอภิปรายมีชีวิตชีวา ผู้เรียนควรรู้สึกสบายใจในการแบ่งปันความคิด และมุมมองของตนเอง ในการจัดทำแผนการเรียนรู้ การกำหนดคำถามชี้แนะ และการเลือกช่วงเวลาว่า การอภิปรายจะเกิดขึ้นในช่วงเวลาใด การจัดกิจกรรมจะมีการนำวิธีการและเนื้อหาที่หลากหลายมาใช้ ซึ่งจะทำให้ทราบผลสะท้อนกลับจากผู้เรียนและสามารถปรับเปลี่ยนแผนการจัดกิจกรรมได้ทันที นอกจากนี้หากการจัดการเรียนรู้พบว่าผู้เรียนยังไม่มีสมาธิที่แท้จริง การให้ผลสะท้อนกลับจะเป็นข้อมูลสำหรับการวางแผนในกิจกรรมต่อไปได้

ตอนที่ 4 การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience Research)

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้นำมาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนของการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ เพื่อให้ได้ข้อมูลประสบการณ์ที่ได้จากการสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของสถานศึกษา ความต้องการและความคาดหวังของการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ นำไปสู่การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่มีคุณภาพและตรงกับความต้องการและความคาดหวังของผู้ใช้ ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมและศึกษาทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง จากเอกสาร หนังสือ รายงานการวิจัย บทความวิชาการทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ โดยขอเสนอสาระสำคัญดังนี้

4.1 นิยามและความหมาย

ประสบการณ์ผู้ใช้ (user experience) เป็นคำที่ถูกใช้อย่างแพร่หลายในวงการคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยี ธุรกิจ การบริการ ฯลฯ โดยมีองค์กร หน่วยงาน นักวิชาการได้นิยามความหมายของประสบการณ์ผู้ใช้ ดังนี้

ISO 9241-210 as cited in Provost and Robert (2013, p.400). ได้นิยามคำว่า ประสบการณ์ผู้ใช้ คือ การรับรู้และการตอบสนองของบุคคลซึ่งเป็นผลมาจากการใช้หรือคาดว่าจะใช้ผลิตภัณฑ์ ระบบ หรือบริการ

ProductPlan (เอกสารจากเว็บไซต์) ได้ให้ความหมายของประสบการณ์ผู้ใช้ หมายถึงความรู้สึกของผู้ใช้เมื่อใช้ผลิตภัณฑ์ แอปพลิเคชัน ระบบ หรือบริการ ซึ่งเป็นคำกว้าง ๆ ที่ครอบคลุมตั้งแต่การที่ผู้ใช้สามารถรับรู้ในตัวผลิตภัณฑ์ได้ดีเพียงใด สามารถใช้งานได้ง่ายหรือไม่ เนื้อหาที่แสดงมีความเกี่ยวข้องอย่างไร เป็นต้น

Minge and Thuring (2018) as cited in Zarour and Alharbi (2017, p.2) ได้ให้ความหมายของประสบการณ์ผู้ใช้ไว้ว่า เป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับบริบทและเป็นอัตวิสัย มีข้อสังเกตว่า

การรับรู้ของผู้ใช้เกี่ยวข้องกับคุณภาพของผลิตภัณฑ์ที่แตกต่างกัน ตลอดจนอารมณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างและหลังการใช้ผลิตภัณฑ์ที่กำลังเปลี่ยนแปลงไป

สำหรับคำว่า “การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้” มีนักวิชาการและองค์กรทั้งภายในประเทศและต่างประเทศได้นิยามไว้ ดังนี้

สุวิมล ว่องวานิช (2563, น. 133-137) ให้ความหมายของการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ (user experience research) เป็นการวิจัยที่มีเป้าหมายเพื่อทำความเข้าใจในผลกระทบของการออกแบบที่มีต่อผู้ใช้ โดยการศึกษาค้นคว้าเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับผลิตภัณฑ์หรือนวัตกรรม ผลที่ได้จากการวิจัยจะทำให้เข้าใจพฤติกรรม ความต้องการจำเป็น เจตคติและแรงจูงใจของผู้ใช้ ข้อมูลจากการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้จะช่วยให้ในการปรับปรุงให้นวัตกรรมสามารถใช้งานได้ สามารถเข้าถึงได้ และที่สำคัญทำให้ผู้ใช้มีอารมณ์ความรู้สึกทางบวกกับการใช้ผลิตภัณฑ์ ประเด็นสำคัญที่ต้องเข้าใจในการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ ได้แก่ เป้าหมายของการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ คุณลักษณะของผู้ใช้จำลอง (Persona) และโปรไฟล์ของผู้ใช้ (User Profile) ลักษณะธรรมชาติของตัวแปรในองค์ประกอบของประสบการณ์ผู้ใช้ โดยสรุป ความเข้าใจอารมณ์และความรู้สึกของผู้ใช้นั้น อาจมีลักษณะที่ไม่สามารถระบุได้ชัดเมื่อตีความโดยใช้มิติใดมิติหนึ่งในการสร้างความเข้าใจในการออกแบบการเก็บข้อมูล นักวิจัยมักจำแนกการเก็บข้อมูลเป็น 2 ประเภท คือ ข้อมูลประสบการณ์เชิงคุณภาพ ซึ่งมักเป็นข้อมูลในมิติด้านความรู้สึกทางจิตใจ เช่น อารมณ์ ความรู้สึก ความคิดเห็น การรับรู้ ส่วนประสบการณ์ที่เป็นมิติด้านพฤติกรรม เช่น การกระทำ การแสดงออก การปฏิบัติงาน มักเป็นข้อมูลเชิงปริมาณ เช่น ความถี่ ปริมาณ สถิติ

Interaction Design Foundation (เอกสารจากเว็บไซต์) เป็นการศึกษาผู้ใช้ที่เป็นเป้าหมายและความต้องการของผู้ใช้อย่างเป็นระบบ เพื่อเพิ่มบริบทและข้อมูลเชิงลึกที่เป็นจริงสำหรับกระบวนการออกแบบ นักวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้จะนำวิธีการต่าง ๆ มาใช้ เพื่อให้ทราบถึงปัญหาและโอกาสความเป็นไปได้ในการออกแบบ การทำเช่นนี้จะทำให้ได้รับข้อมูลที่มีคุณค่าเพื่อนำเข้าสู่กระบวนการออกแบบได้

4.2 มิติและองค์ประกอบของประสบการณ์ผู้ใช้

Robert and Larouche as cited in Provost and Robert (2013, p. 401-402) ได้ทำการสำรวจโดยใช้แบบสอบถามเกี่ยวกับประสบการณ์ผู้ใช้ สามารถยืนยันได้ว่ามิติของประสบการณ์ผู้ใช้ ทั้ง 10 มิติ เป็นลักษณะที่ผู้ใช้สามารถโต้ตอบได้ ได้แก่ 1. ด้านหน้าที่ (Functional) 2. ด้านการรับรู้ (Perceptual) 3. ด้านกายภาพ (Physical) 4. ด้านความรู้ ความเข้าใจ (Cognitive) 5. ด้านจิตวิทยา (Psychological) 6. ด้านสังคม (Social) 7. ด้านการให้

ข้อมูล (Informational) 8. ด้านบริบท (Contextual) 9. ด้านวัฒนธรรม (Cultural) 10. ด้านเวลาที่ใช้ (Temporal)

Provost and Robert (2013, p. 407). ได้ศึกษามิติประสบการณ์ผู้ใช้ทางบวกและทางลบที่มีต่อผลิตภัณฑ์ แบ่งได้เป็น 2 ด้าน 10 มิติ ดังตาราง 12 ดังนี้

ตาราง 12 มิติประสบการณ์ผู้ใช้ทางบวกและทางลบที่มีต่อผลิตภัณฑ์

ด้านผลิตภัณฑ์ (Product Pole)	ด้านผู้ใช้ (User Pole)
หน้าที่ (Functional) : ความมีสรรพประโยชน์ ความพึงพอใจตรงกับความต้องการ และ การทำหน้าที่และตัวเลือก	การรับรู้ (Perceptual) : สุนทรียศาสตร์ คุณภาพของมัลติมีเดีย การกระตุ้นประสาท สัมผัสทั้ง 5
การใช้งาน (Usability) : ความเรียบง่าย การใช้งานที่ง่าย ความเร็ว และประสิทธิภาพ	ความรู้ความเข้าใจ (Cognitive) : ความเข้าใจ ความเข้มข้น การตอบสนอง ความสนใจและ ความทรงจำ การกระตุ้น การค้นพบและ การเรียนรู้
ลักษณะทางกายภาพ (Physical characteristics) : น้ำหนัก ขนาดและมิติ การปรับเปลี่ยน (รวมถึงการประกอบ การถอดถอน)	จิตวิทยา (Psychological) : ความสนุก หงุดหงิด แรงจูงใจ ความคาดหวัง (ความพึงพอใจและความผิดหวัง) มีคุณค่า มีความหมาย
การให้ข้อมูล (Informational) : การเปิดเผย ความเกี่ยวข้องของข้อมูล คุณภาพของข้อมูล	สังคม (Social) : การมีตัวตนของผู้อื่น คุณภาพของการมีปฏิสัมพันธ์ การพึ่งพา การรับข้อมูลเกี่ยวกับผู้อื่น
ลักษณะภายนอก (External characteristics) : ระบบนิเวศของผลิตภัณฑ์ (ผลิตภัณฑ์ ช่วยเสริมกันและกัน) การบริการลูกค้า และความเป็นแบรนด์	กายภาพ (Physical) : กิจกรรมทางกาย การขนส่ง การเคลื่อนไหวและท่าทาง ความสะดวกสบายและความไม่สะดวกสบาย
อื่น ๆ : การเข้าถึง ความพร้อมใช้งาน ความ น่าเชื่อถือ ความทนทาน และความปลอดภัย	อื่น ๆ : ผลผลิต (เวลา) การสร้างกำไร

4.3 การออกแบบการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้

การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ (UX Research) จำเป็นต้องมีเป้าหมายของการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ เพื่อให้ผู้ออกแบบมีทิศทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สร้างขึ้นสามารถตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้ และเกิดประสบการณ์ที่ดี และทำให้นักออกแบบมีข้อมูลในการปรับปรุงหรือพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง โดยผู้วิจัยได้เรียบเรียงและขอแนะนำรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.3.1 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้

Interaction Design Foundation (เอกสารจากเว็บไซต์) ได้กล่าวถึงการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ หรือ “การออกแบบประสบการณ์ในอุดมคติของการใช้บริการและผลิตภัณฑ์” จึงหมายความว่าไปถึงผลิตภัณฑ์และบริการทุกประเภท ในยุคที่เทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามามีบทบาทในชีวิตของมนุษย์มากขึ้น ความซับซ้อนของระบบการทำงานทั้งการทำงานผ่านแอปพลิเคชันและเว็บไซต์มีมากขึ้น ในการทำงานของเว็บไซต์ในช่วงแรก ๆ เป็นหน้าเว็บแบบคงที่ซึ่งจะให้ข้อมูลที่บอกรายละเอียดที่ผู้ค้นหาอยากรู้ได้เห็น แต่ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เราพบว่าเว็บไซต์สามารถโต้ตอบและให้ความรู้สึกที่ครบถ้วนสมบูรณ์สำหรับผู้ใช้ ผู้พัฒนาสามารถเพิ่มคุณสมบัติฟังก์ชันการทำงานที่ต้องการลงในเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน แต่ความสำเร็จของโครงการทั้งหลายขึ้นอยู่กับปัจจัยเดียว คือ “ผู้ใช้รู้สึกอย่างไรต่อสิ่งนั้น” ในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการออกแบบโดยให้ผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง คือการออกแบบที่คำนึงถึงความต้องการพฤติกรรมหรือสิ่งที่คาดหวังอยู่ในใจของผู้ใช้

สุวิมล ว่องวานิช (2563, น. 129) ได้สรุปประเด็นสำคัญที่นักออกแบบควรพิจารณาในกระบวนการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ ดังนี้

1. คุณลักษณะสำคัญของผลิตภัณฑ์ที่เป็นเป้าหมายของการออกแบบ
 - การออกแบบผลิตภัณฑ์ต้องให้ความสำคัญกับการใช้งาน ทำให้ผู้ใช้รู้สึกใช้งานได้ง่าย ใช้งานได้ผล รู้สึกไว้วางใจ และรู้สึกดีต่อผลิตภัณฑ์ ทำให้ผู้ใช้สามารถนำผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบไปใช้ให้เกิดประโยชน์ตามที่ผู้ใช้ต้องการ
 - การออกแบบควรคำนึงถึงคุณลักษณะทางจิตซึ่งเป็นความรู้สึกนึกคิดของผู้ใช้ที่ซับซ้อนอยู่ในจิตสำนึก
 - การออกแบบผลิตภัณฑ์ควรใช้ภาษาที่สื่อสารชัดเจนเพื่อจูงใจให้ผลิตภัณฑ์ดูน่าสนใจและเป็นที่ต้องการของผู้ใช้

2. การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้โดยยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง

- การทำงานของนักออกแบบต้องเป็นการคิดแก้ปัญหาเพื่อคนอื่น การออกแบบต้องมีความหมายสำหรับคนอื่น
- การออกแบบไม่ใช่การแก้ปัญหาตามความคิดของนักออกแบบ ไม่ใช่การออกแบบตามที่ตนเองสนใจอยากทำ
- ความคิดที่เกิดขึ้นในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ ต้องเป็นความคิดที่นำไปสู่การแก้ปัญหาและมีความหมายกับผู้ใช้

3. กระบวนการทำงานในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้

- การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้ได้ถูกต้อง และนำมาใช้ในการปรับปรุงผลิตภัณฑ์ การออกแบบเกี่ยวกับประสบการณ์ผู้ใช้จึงเป็นการสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพให้กับผู้ใช้
- การให้ความสำคัญกับความรู้สึกซึ่งเป็นคุณลักษณะทางจิตของผู้ใช้เป็นฐานสำคัญของการออกแบบ โดยการนำไปกำหนดโครงสร้างของเนื้อหาหรือการออกแบบที่ทำให้ผู้ใช้ได้ประโยชน์
- เป้าหมายซึ่งเป็นความต้องการของผู้ใช้เป็นสิ่งที่นักออกแบบต้องให้ความสำคัญ ต้องมีการเก็บข้อมูล ตลอดจนเงื่อนไข หรือสิ่งที่จำเป็นต้องมีเพื่อไม่ให้ออกแบบผิดพลาด
- การออกแบบควรมีวิธีแก้ปัญหามากกว่าหนึ่งวิธี แล้วทดสอบวิธีที่ควรใช้มากที่สุด นักออกแบบต้องสามารถตรวจสอบข้อบกพร่องและปรับปรุงได้
- กระบวนการออกแบบควรมีผู้เกี่ยวข้องหลายฝ่ายเข้ามาอยู่ร่วมกันในการทำงาน ขั้นตอนการออกแบบต้องทำให้ทุกฝ่ายมีข้อสรุปร่วมกัน แม้ระหว่างกระบวนการคิดจะมีความคิดที่หลากหลาย แต่ต้องหาข้อสรุปให้ได้ โดยมีเหตุผลสนับสนุน

4.3.2 เป้าหมายของการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้

เป้าหมายของการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้นั้น สุวิมล ว่องวานิช (2563, น. 127-128) ได้สังเคราะห์มุมมองของนักวิชาการต่างๆ สรุปได้ดังนี้

- 1) การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ทำให้ผู้ใช้รู้และเข้าใจผลิตภัณฑ์ที่สร้างขึ้นว่าคืออะไร เนื่องจากนักออกแบบมักคิดว่าตนเองต้องการสร้างอะไร แต่ตัวผู้ใช้ไม่ทราบ

2) การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ทำให้ผู้ใช้มองเห็นประโยชน์ที่จะได้จากการใช้ผลิตภัณฑ์ ข้อมูลนี้จะช่วยอธิบายเหตุผลให้ผู้ใช้เห็นความจำเป็น และความรู้สึกอยากใช้ผลิตภัณฑ์

3) การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ทำให้ผลิตภัณฑ์นั้นใช้ได้ง่าย ผู้ใช้วิธีการใช้ ดังนั้น หากสามารถสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีคุณลักษณะดังกล่าวครบทุกประการ พฤติกรรมของผู้ใช้จะเป็นไปในทิศทางที่นักออกแบบต้องการ

4) ประสบการณ์ที่ดีมีประโยชน์ต่อการปรับปรุงผลิตภัณฑ์ และทำให้ผู้ใช้เกิดการเรียนรู้ (learnability) การปรับเป้าหมายของผู้ใช้ และเป้าหมายทางธุรกิจให้สอดคล้องกัน จนทำให้ลูกค้าพึงพอใจในผลิตภัณฑ์ และช่วยขยายฐานลูกค้าให้มากขึ้น

ดังนั้นนักออกแบบหรือผู้ออกแบบควรมีการทำงานโดยมีการวิจัย (research) การออกแบบ (design) การทดสอบ (testing) และการนำสู่การปฏิบัติ (implement) ทุกขั้นตอน ต้องใช้การทำงานเป็นทีม มีบทบาทพร้อมกันในการศึกษา วิจัย ทดลอง ทดสอบ แลกเปลี่ยนข้อมูล และปรับปรุง นักออกแบบต้องมีบทบาทหน้าที่ในการสร้างความรู้ การสนับสนุนการทำงาน การอำนวยความสะดวก และเป็นผู้นำในการทำงาน คุณลักษณะของนักออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ที่ดี จึงควรประกอบด้วย ความสามารถในการเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของผู้ใช้ มีความอยากรู้ อยากเห็น และสามารถอธิบายสิ่งที่ซับซ้อนให้แก่ผู้ที่ยังไม่มีความรู้มาก่อนได้เข้าใจชัดเจน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ที่เน้นการสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีประโยชน์ (useful) สามารถใช้งานได้ง่าย (usability) และทำให้ผู้ใช้มีความสุขในการใช้ผลิตภัณฑ์ (delightful) นั้น (สุวิมล ว่องวานิช, 2563, น. 128)

4.3.3 ขั้นตอนการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้

Veal (2016 อ้างใน สุวิมล ว่องวานิช, 2563, น. 139) อธิบายขั้นตอนการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ มี 5 ขั้นตอน คล้ายกับการวิจัยทั่วไป คือ 1) การกำหนดคำถามวิจัย 2) การกำหนดสมมติฐานการวิจัย 3) การอธิบายวิธีการวิจัย 4) การเก็บข้อมูล และ 5) การสังเคราะห์ผลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อตอบคำถามวิจัย สองขั้นตอนแรกเกี่ยวข้องกับสิ่งที่ เป็นความรู้ที่จำเป็นต้องเติมเต็มและเป็นเป้าหมายของการวิจัยโดยมีการคาดเดาคำตอบจากผลการศึกษาเอกสาร ส่วนสามขั้นตอนหลังเกี่ยวข้องกับการเก็บข้อมูลตามวิธีการที่ออกแบบ

UX Booth (2018, เอกสารจากเว็บไซต์) อธิบายถึงระเบียบวิธีการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ที่เกิดจากหลักการเดียวกันกับการวิจัยทั่วไป ได้แก่ การสังเกต การทำความเข้าใจ และการวิเคราะห์ ดังนี้

1) การสังเกต (Observation) เป็นขั้นตอนแรกของการทำวิจัยคือการเรียนรู้ที่จะสังเกตโลกรอบ ๆ ตัว นักวิจัยมือใหม่ต้องเรียนรู้วิธีการสังเกต ซึ่งการสังเกตอาจจะดูเหมือนเป็นทักษะที่ง่าย แต่อาจถูกบดบังด้วยอคติโดยที่ผู้สังเกตไม่รู้ตัว นักวิจัยด้านการออกแบบต้องฝึกฝนตนเองในการสังเกตและต้องจดบันทึกเพื่อให้สามารถค้นหารูปแบบที่หลากหลายในความแตกต่างของผู้คน

2) การทำความเข้าใจ (Understanding) การทำความเข้าใจเป็นสิ่งที่เราทำอยู่ตลอดเวลาในชีวิตประจำวัน ที่จะพยายามทำความเข้าใจประเด็นความขัดแย้ง หรือแนวคิดที่ไม่คุ้นเคยของเพื่อนร่วมงาน ครอบครัวและเพื่อน สำหรับนักวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้การทำความเข้าใจเกี่ยวข้องกับความไม่เห็นด้วยให้น้อยลง แต่จะพยายามทำความเข้าใจกับแบบจำลองทางจิตใจ (mental models) ให้มากขึ้น นักวิจัยด้านการออกแบบจำเป็นต้องเข้าใจแบบจำลองทางจิตใจของบุคคลที่สัมภาษณ์หรือทดสอบด้วยเหตุผล 2 ประการ คือ บางครั้งอาจเป็นคำพูดสั้น ๆ นักวิจัยต้องจดจำและจดโน้ตตามแบบจำลองทางจิตใจของผู้พูด และหากนักวิจัยสามารถระบุแบบจำลองทางจิตใจของผู้ใช้ได้อย่างถูกต้อง จะทำให้การแบ่งปันข้อมูลให้กับทีมออกแบบเพื่อให้การออกแบบตรงกับแบบจำลองทางจิตใจของผู้ใช้นั้น

3) การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นกระบวนการที่ผู้วิจัยระบุรูปแบบในการวิจัย การเสนอเหตุผลหรือแนวทางแก้ไขที่เป็นไปได้ รวมทั้งการให้ข้อเสนอแนะหรือคำแนะนำ เทคนิคในการวิเคราะห์ เช่น การสร้างบุคคลหรือสถานการณ์จำลอง (persona or scenarios) การอธิบายแบบจำลองทางจิตใจ การจัดทำข้อมูลสถิติ กราฟและชาร์ตเพื่ออธิบายพฤติกรรมของผู้ใช้ และสิ่งสำคัญคือการวิจัยจะมีคุณค่าก็ต่อเมื่อมีการแบ่งปัน ซึ่งจะไม่มีประโยชน์อะไรเลยถ้าการวิจัยถูกขังไว้ในตู้และถูกลืมความตื่นเต็นของการออกแบบไป

4.3.4 วิธีการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้

ในการเลือกวิธีการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้นั้น สามารถดำเนินการได้ทั้งวิธีเชิงปริมาณ และวิธีเชิงคุณภาพ ในการเก็บข้อมูลผู้ใช้อาจจะอยู่ในรูปแบบของการสอบถาม การสัมภาษณ์ หรือในรูปแบบของมาตรวัดความรู้สึกความรู้สึก ความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ ความถี่ของการใช้งาน เป็นต้น

UX Booth (2018, เอกสารจากเว็บไซต์) ได้แบ่งวิธีการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) การวิจัยเชิงปริมาณคือการวิจัยที่สามารถวัดได้ในเชิงตัวเลข เช่น จำนวนครั้งในการคลิก หรือ เปอร์เซ็นต์ที่ผู้ใช้สามารถค้นหาการกระทำที่โต้ตอบได้ ซึ่งมีความสำคัญอย่างมากที่ผู้วิจัยต้องทำความเข้าใจโอกาสทางสถิติและสิ่งที่เกิดขึ้นบนเว็บไซต์หรือทางแอปพลิเคชัน

2) การวิจัยเชิงคุณภาพ จะอยู่ในรูปแบบของการสัมภาษณ์หรือการสนทนา ที่จะช่วยให้นักวิจัยเข้าใจเหตุผลของการกระทำของบุคคล สามารถเลือกใช้เทคนิควิธีการเก็บข้อมูลได้หลากหลาย เพื่อรวบรวมข้อมูลผู้ใช้ที่ถือได้ว่ามีค่าอย่างมากสำหรับการออกแบบโดยการยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง

วัชรศักดิ์ สุธหล้า (2560, น. 49-50) ได้สรุปองค์ประกอบของการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ ดังนี้

1. บทบาท (role) เป็นการทำความเข้าใจลักษณะของผู้ใช้ส่วนบุคคลทั้งในเรื่องภาระหน้าที่ ความรับผิดชอบ ทักษะส่วนบุคคลและภูมิหลังของผู้ใช้ว่ามีระดับความเกี่ยวข้องกับการใช้ผลิตภัณฑ์หรือบริการในลักษณะใด อย่างไร

2. อารมณ์ (emotion) เป็นการทำความเข้าใจประสบการณ์ผู้ใช้ ด้านอารมณ์ โดยมีพื้นฐานความเชื่อว่าผู้ใช้ที่มีอารมณ์ในเชิงบวกมักจะสัมพันธ์กับประสบการณ์ที่ดี ดังนั้นอารมณ์ผู้ใช้นำมาผสมผสานกับประสบการณ์ที่จะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องดำเนินการการออกแบบเพื่อให้สอดคล้องกับอารมณ์ผู้ใช้

3. การรับรู้ (perception) เป็นการทำความเข้าใจว่าผู้ใช้มีการรับรู้อย่างไร ภายหลังจากการได้ทดลองการสัมผัสหรือใช้งานผลิตภัณฑ์นั้น ๆ การรับรู้จะทำให้ผู้ใช้มีประสบการณ์ในการใช้ที่แตกต่างกันด้วย

4. เจตคติ (attitude) เป็นการทำความเข้าใจความรู้สึกนึกคิดภายใน เมื่อผู้ใช้มีทัศนคติที่ดีต่อผลิตภัณฑ์และบริการ สิ่งเหล่านี้จะส่งอิทธิพลต่อพฤติกรรมของผู้ใช้ ส่งผลทำให้กลุ่มคนเหล่านี้แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ต่อการใช้ออกมาในที่สุด

5. พฤติกรรม (behavior) เป็นการทำความเข้าใจผลที่เกิดจากการความต้องการจำเป็นทางจิตวิทยา อารมณ์ ค่านิยมของผู้ใช้ ที่ตอบสนองต่อการใช้งานผลิตภัณฑ์หรือบริการเหล่านั้น หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมกลายเป็นความภาคภูมิใจในการใช้สินค้าและบริการเหล่านั้นในที่สุด

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้โดยการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม ตามมิติในการวัดประสบการณ์ผู้ใช้ จำแนกได้เป็น 5 มิติ ได้แก่ บทบาท (role) อารมณ์ (emotion) การรับรู้ (perception) เจตคติ (attitude) และพฤติกรรม (behavior) (ธนาภา จิวทอง, 2560, น. 31; วัชรศักดิ์ สุธหล้า, 2560, น. 49-50; สุวิมล ว่องวานิช, 2563, น. 156; Law van Schaik, & Roto, 2014, p. 535-539; Partala & Saari, 2015, p. 382-383; Stern, 2014, เอกสารจากเว็บไซต์)

4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้

การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้มีการนำไปใช้ในด้านธุรกิจเป็นส่วนมาก ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเป็นลักษณะของการประยุกต์ใช้แนวคิดและหลักการของการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ เพื่อพัฒนานวัตกรรม เครื่องมือวัด และต้นแบบต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยยังไม่พบงานวิจัยที่ประยุกต์ใช้ทางการศึกษามากนัก จึงขอนำเสนอดังนี้

ธนาภา จิวทอง (2560) ได้ทำวิจัยเรื่อง “การประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และการวิจัยอิงการออกแบบเพื่อพัฒนาต้นแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการวิจัยแบบร่วมมือของครู” มีวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อวิเคราะห์ประสบการณ์ของครูและความต้องการจำเป็นในการเรียนรู้ด้านการวิจัยแบบร่วมมือของครูโดยใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ เพื่อพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการวิจัยแบบร่วมมือของครูโดยใช้ผลการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และการวิจัยอิงการออกแบบ และเพื่อสำรวจผลการใช้ต้นแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการวิจัยแบบร่วมมือของครูที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติต่อการวิจัยแบบร่วมมือโดยใช้การสำรวจ ในส่วนของการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ได้กำหนดผู้ใช้ คือ ครูที่ทำการสอนในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นผู้ใช้ต้นแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการวิจัยแบบร่วมมือของครู การเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว และการสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ ข้อมูลที่จัดเก็บ 5 มิติหลัก ได้แก่ บทบาท อารมณ์ การรับรู้ เจตคติ และพฤติกรรม ผลการวิจัยพบว่า มิติด้านอารมณ์และการรับรู้เป็นมิติสำคัญที่สะท้อนประสบการณ์ของครูในการทำวิจัยแบบร่วมมือของครู และครูมีความต้องการการส่งเสริมจากโรงเรียนด้านการสนับสนุนจากโรงเรียน การมีพี่เลี้ยงให้คำปรึกษา และวิธีการทำงานของครู การพัฒนาหลักการออกแบบมีคุณลักษณะสำคัญ 3 ด้าน ได้แก่ การสร้างทีมในการทำวิจัย ประเภทของบุคคลที่เป็นพี่เลี้ยงในการทำวิจัย และวิธีการทำงานของครู ทำให้ได้ต้นแบบทั้งหมด 12 ต้นแบบที่มีลักษณะต่างกัน

วัชรศักดิ์ สุดหล้า (2560) ได้ทำวิจัยเรื่อง “การพัฒนาเครื่องมือวัดและส่งเสริมบรรยากาศโรงเรียน เพื่อสุขภาวะและความยืดหยุ่นผูกพันกับงานของครู: การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้” มีวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อพัฒนาเครื่องมือวัดบรรยากาศโรงเรียน โดยใช้การศึกษาเอกสารและการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ เพื่อพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างบรรยากาศโรงเรียน สุขภาวะและความยืดหยุ่นผูกพันกับงานของครู โดยใช้การวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง และเพื่อพัฒนาและตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือส่งเสริมบรรยากาศโรงเรียนในมุมมองของผู้ใช้ มีกลุ่มผู้ใช้ (users) 3 กลุ่ม ได้แก่ ครูในโรงเรียน นักเรียน และผู้บริหารที่มีบริบทต่างกัน ด้านสังกัดและที่ตั้งขนาดโรงเรียน เพื่อให้ได้ข้อมูลประสบการณ์ผู้ใช้จากหลากหลายบริบท

เครื่องมือที่ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้เป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ใน 5 มิติของการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ ได้แก่ บทบาท อารมณ์ การรับรู้ เจตคติ และพฤติกรรม ผลการวิจัยพบว่า โมเดลการวัดบรรยากาศโรงเรียนประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความปลอดภัย วิชาการ ประชาคมโรงเรียน และสภาพแวดล้อมของสถาบัน เครื่องมือวัดบรรยากาศโรงเรียนมีคุณภาพในด้านความตรง ความเที่ยง และโมเดลการวัดบรรยากาศโรงเรียนและโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ บรรยากาศโรงเรียนมีอิทธิพลทางบวกต่อสุขภาวะและความยึดมั่นผูกพันกับงานของครู สุขภาวะมีอิทธิพลทางบวกต่อความยึดมั่นผูกพันกับงานของครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และบรรยากาศโรงเรียนมีอิทธิพลทางอ้อมต่อความยึดมั่นผูกพันกับงานผ่านสุขภาวะของครู นอกจากนี้ยังพบว่าเครื่องมือส่งเสริมบรรยากาศโรงเรียนมีความเหมาะสมในมุมมองของผู้ใช้ซึ่งเป็นผู้บริหารโรงเรียน โดยมีเนื้อหาสาระ 3 ส่วน ได้แก่ 1) ความสำคัญของการวัดและส่งเสริมบรรยากาศโรงเรียน 2) คำอธิบายการใช้เครื่องมือวัดและส่งเสริมบรรยากาศโรงเรียน การแปลผลการวัด 3) ทางเลือกของแนวทางในการส่งเสริมบรรยากาศโรงเรียน

Nagalingam and Ibrahim (2015) ได้สำรวจเกี่ยวกับองค์ประกอบของประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับการประเมินและการออกแบบเกมการศึกษา เพื่อช่วยให้นักออกแบบเกมการศึกษาสามารถประเมินประสบการณ์ผู้ใช้และนำไปสร้างเกมที่มีประสิทธิภาพได้ ผลการสำรวจพบว่า องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการประเมินประสบการณ์ผู้ใช้ที่มีความสำคัญเท่าเทียมกัน และชัดเจนที่สุดคือ องค์ประกอบทางสังคมและทางกายภาพ องค์ประกอบทางสังคมจะเกี่ยวข้องกับการเมือง วัฒนธรรม เศรษฐกิจ ฯลฯ ส่วนองค์ประกอบทางกายภาพเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี ภูมิศาสตร์ ประชากรศาสตร์ สถาปัตยกรรม ฯลฯ องค์ประกอบที่น่าสังเกตถัดไปคือ เวลา ถูกมองว่าเป็นอนาคตหรือสิ่งที่คาดเดาไม่ได้ ผู้พัฒนาเกมต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าเกมที่ผลิตนั้นสามารถใช้งานได้ ในช่วงเวลาหนึ่ง องค์ประกอบถัดไปคือ การมีส่วนร่วมของผู้เล่นที่มีต่อเกมที่สามารถดึงดูดความสนใจโดยไม่สร้างความเบื่อหน่าย และยังมีองค์ประกอบเกี่ยวกับอารมณ์ ความรู้ความเข้าใจ เนื้อหาของเกม เป็นส่วนที่สำคัญในการสร้างเกมการศึกษาตามจุดมุ่งหมาย ซึ่งเกี่ยวข้องกับความสามารถในการเรียนรู้ เนื้อหาของเกมต้องอยู่ในระดับที่เหมาะสมกับผู้เล่นที่จะได้รับความรู้และความสนุกในเวลาเดียวกัน และสุดท้ายคือความสำคัญของลำดับในการออกแบบเกมการศึกษา

จากการศึกษาเอกสาร วรรณกรรม งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทุกประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizenship)

การพัฒนาแบบวัดและการตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ และการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) ซึ่งผลจากการศึกษาสรุปได้ดังนี้

ความเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ (Active Citizenship) มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ ในระบอบประชาธิปไตย ความเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้จะต้องเกิดจากการเรียนรู้และฝึกฝน ผ่านกิจกรรมในห้องเรียน กิจกรรมเสริมหลักสูตรให้เกิดการลงมือปฏิบัติ และต้องใช้เวลาในการบ่มเพาะให้เกิดคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ที่พึงประสงค์ของแต่ละประเทศ นิยามและความหมายของความเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้มีหลากหลายขึ้นอยู่กับบริบทและภูมิหลังของผู้ให้นิยาม แต่มีคุณลักษณะร่วมที่เหมือนกันคือ การให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของพลเมืองที่ครอบคลุมทั้งด้านสังคม วัฒนธรรม การเมืองในทุกระดับตั้งแต่ระดับท้องถิ่น ระดับภูมิภาค ระดับชาติ ไปจนถึงระดับโลก เพื่อหวังให้สังคมมีการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น คุณลักษณะและตัวบ่งชี้ของความเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ได้มีผู้ศึกษาเป็นจำนวนมากทั้งในประเทศและต่างประเทศ สำหรับคุณลักษณะของพลเมืองที่ตื่นรู้สหภาพยุโรปนั้นมีการศึกษาวิจัยและเก็บข้อมูลกับประเทศสมาชิกทุกประเทศ โดยองค์กระบวนข้อมูลทางสถิติของสหภาพยุโรปเพื่อเป็นข้อมูลในการวางแผนพัฒนาให้พลเมืองทุกคนเป็นพลเมืองยุโรป มาตราวัดความเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ที่พบในงานวิจัยต่างประเทศมีความหลากหลาย ตามจุดมุ่งหมายของการวัด สำหรับประเทศไทยยังพบเพียงเล็กน้อยและเป็นมาตราวัดแบบมาตราประเมินรวมค่า (Summated Rating Scale) มีการศึกษาวิจัยที่แสดงให้เห็นว่ามีการนำแนวคิด ทฤษฎี และกลวิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ ไปใช้ในการพัฒนาความเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ และได้แสดงให้เห็นว่าแนวคิด ทฤษฎี รูปแบบของวิธีการนั้นมีความสำคัญและมีประสิทธิภาพในการปลูกฝังความเป็นพลเมืองให้กับเด็กและเยาวชนได้ อย่างไรก็ตามการพัฒนาความเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ไม่มีวิธีการเดียวในการพัฒนาให้กับเด็กและเยาวชน แต่ความเป็นพลเมืองนั้นเกิดขึ้นจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน โดยการมีปฏิสัมพันธ์ทั้งในและนอกสภาพแวดล้อมทางการศึกษา

การพัฒนาแบบวัดและการตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา เป็นกระบวนการสร้างแบบวัดและตรวจสอบคุณภาพของแบบวัด ซึ่งสามารถตรวจสอบได้ตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory: CTT) และทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (Item Response Theory: IRT) ในการสร้างแบบวัดที่เป็นการวัดทางจิตวิทยา (Psychometrics) นั้น จะเป็นการวัดความรู้ความสามารถ บุคลิกภาพ และพฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคล โดยทั่วไปแล้วการวัดจะอยู่ในรูปของแบบสอบถามที่ต้องตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาที่แสดงให้เห็นว่ามีความเชื่อมั่นและความเที่ยงตรง สามารถเชื่อถือได้และวัดได้ถูกต้อง ประเภทของเครื่องมือวัดที่นิยมใช้ในการวัดตัวแปรทางจิตวิทยามีทั้งแบบวัด

แบบมาตราส่วนประมาณค่าที่มีระดับคำตอบที่ให้ประมาณค่าเป็นความคิดเห็น ความเป็นจริง หรือเป็นระดับในการปฏิบัติ และแบบวัดเชิงสถานการณ์ซึ่งจะมีความยากในการสร้างข้อคำถามที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและการสร้างตัวเลือกที่มีการให้คะแนนในแต่ละระดับจะขึ้นอยู่กับทฤษฎีทางจิตวิทยาที่เป็นหลัก สามารถวัดความรู้ขั้นสูงทั้งทางปัญญาและเจตคติ มีความยุติธรรมต่อผู้เข้าสอบ เนื่องจากได้อ่านสถานการณ์เดียวกัน ขั้นตอนในการสร้างแบบวัดทางจิตวิทยามีขั้นตอนโดยทั่วไปคล้ายกันกับการสร้างเครื่องมือในการวิจัยอื่น ความสำคัญอยู่ที่การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อทำความเข้าใจความหมายและองค์ประกอบของตัวแปรที่สนใจ และวิธีการวัดตัวแปร เพื่อให้การกำหนดนิยามศัพท์เป็นไปอย่างถูกต้องและชัดเจน แบบวัดที่มีคุณภาพควรมีคุณสมบัติ 8 ประการ ได้แก่ 1) ความเที่ยงตรง (validity) 2) ความเชื่อมั่น (validity) 3) ความยากง่ายและอำนาจจำแนก (Difficulty and Discrimination) 4) ความเป็นปรนัย (Objectivity) 5) ความมีประสิทธิภาพ (Efficiency) 6) ความไว (Sensitivity) 7) ความเป็นมิติเดียว (Unidimensionality) และ 8) ความง่ายต่อการนำไปใช้ (Simplicity)

การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ มีการศึกษาวิจัยที่แสดงให้เห็นว่ามีการนำแนวคิด ทฤษฎี และกลวิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ ไปใช้ในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมาย ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) เน้นที่กระบวนการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเปลี่ยนประสบการณ์ไปสู่ความรู้เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการกระทำซึ่งจะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดเมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้และได้ลงมือปฏิบัติจริง มากกว่าการอ่านจากเอกสารหรือจากการฟังบรรยาย ตามวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ (The ELT Cycle) เริ่มต้นจากผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete Experience) จากการทำกิจกรรม เมื่อได้รับประสบการณ์ใหม่เข้าไปแล้ว อาจทำให้เกิดความสับสนระหว่างประสบการณ์กับความรู้เดิม ขั้นต่อมาจึงเป็นการสะท้อนผลอย่างไตร่ตรอง (Reflective Observation: RO) เพื่อสะท้อนความคิด อารมณ์ ความรู้สึกให้เกิดการตกผลึก ทำให้เกิดแนวคิดใหม่หรือดัดแปลงจากแนวคิดเดิมที่มีอยู่ เป็นการสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization: AC) หลังจากนั้นจะต้องลองใช้ความคิดนั้น หรือนำความคิดนั้นไปทดลองนำไปปฏิบัติ (Active Experimentation: AE) เพื่อดูว่ามีผลเกิดขึ้นอย่างไรบ้าง และเมื่อได้รับประสบการณ์ใหม่เพิ่มเข้ามาอีก วงจรการเรียนรู้จะเริ่มไปที่ขั้นตอนแรก และหมุนวนจนครบทั้ง 4 ขั้นตอน ซึ่งการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักการของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เป็นการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำสิ่งต่าง ๆ โดยการคิด การอภิปราย การสืบสวนสอบสวน การสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะถูกฝึกทักษะในการแก้ปัญหา การคิดขั้นสูงจากการตั้งคำถามที่ท้าทาย และเสนอ

วิธีการแก้ปัญหาและอธิบายหรือนำเสนอความคิดด้วยการเขียนหรือการอภิปราย มีงานวิจัยหลายชิ้นที่แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้เชิงรุกนั้นเกิดประสิทธิภาพต่อผู้เรียนมากกว่าการเรียนรู้ด้วยการบรรยายเป็นหลัก

การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) เป็นการวิจัยเพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรม ความต้องการ ความคาดหวัง เจตคติและแรงจูงใจของผู้ใช้ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อนำมาสร้างและพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับความคาดหวังและความต้องการของผู้ใช้ การรับรู้ของผู้ใช้ที่มีต่อผลิตภัณฑ์จะมีความแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับบริบทและอัตวิสัย ในการเก็บข้อมูลมีทั้งการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ เครื่องมือในการเก็บข้อมูลจึงมีความสำคัญเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงและมีประโยชน์ ต้องมีความชัดเจน ไม่กำกวม สื่อความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างนักวิจัยและผู้ใช้ มิติและองค์ประกอบของประสบการณ์ผู้ใช้จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่ามีความหลากหลายขึ้นอยู่กับบริบทและเป้าหมายของการเก็บข้อมูลประสบการณ์ที่ให้ผู้ใช้งานได้แสดงความรู้สึกที่มีต่อผลิตภัณฑ์ทั้งทางบวกและทางลบ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปสู่การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และเป็นข้อมูลให้นักออกแบบในการปรับปรุงหรือพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “ความเป็นพลเมืองตื่นรู้: แบบวัดและโปรแกรมสร้างเสริมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน” มีความมุ่งหมายของการวิจัย 4 ข้อ คือ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อพัฒนาแบบวัดและตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 3) เพื่อพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ และ 4) เพื่อประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยด้วยการศึกษาเชิงคุณภาพโดยการศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ตามกรอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของสหภาพยุโรป (Hoskins and Mascherini, 2009) ใน 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเรียกร้องและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Protest and Social change) 2) ชีวิตของชุมชน (Community Life) 3) ประชาธิปไตยแบบตัวแทน (Representative Democracy) และ 4) ค่านิยมประชาธิปไตย (Democratic Values) โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อให้ได้พฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายตามบริบทของสังคมและวัฒนธรรมไทย และนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณเพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดด้วยทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory: CTT) และทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (Item Response Theory: IRT) จากนั้นผู้วิจัยพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ด้วยการเก็บรวบรวมข้อมูลประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยวิธีการเชิงคุณภาพกับกลุ่มผู้ใช้ (users) จำนวน 2 กลุ่ม ได้แก่ (1) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (2) ครู โรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร เมื่อได้ร่างโปรแกรมสร้างเสริมฯ แล้วผู้วิจัยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ ใน 5 ประเด็น ได้แก่ ด้านความเป็นประโยชน์ (Utility Standards) ความเป็นไปได้ (Feasibility Standards) ความเหมาะสม (Propriety Standards) ความถูกต้อง (Accuracy Standards) และความสำนึกรับผิดชอบ (Accountability standards) จากนั้นเป็นการอบรมการใช้โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้กับครูกลุ่มผู้ใช้ ในขั้นตอนสุดท้ายเป็นการศึกษาประสิทธิผลโปรแกรมสร้างเสริมฯ ซึ่งเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (quasi-experimental research) แบบแผน 2 กลุ่มวัดก่อนและหลังและมีกลุ่มควบคุม แต่ไม่มีการสุ่มแบบสมบูรณ์

(Nonrandomized control group pretest-posttest design) รายละเอียดขั้นตอนการดำเนินการวิจัยมี 3 ระยะ ดังนี้

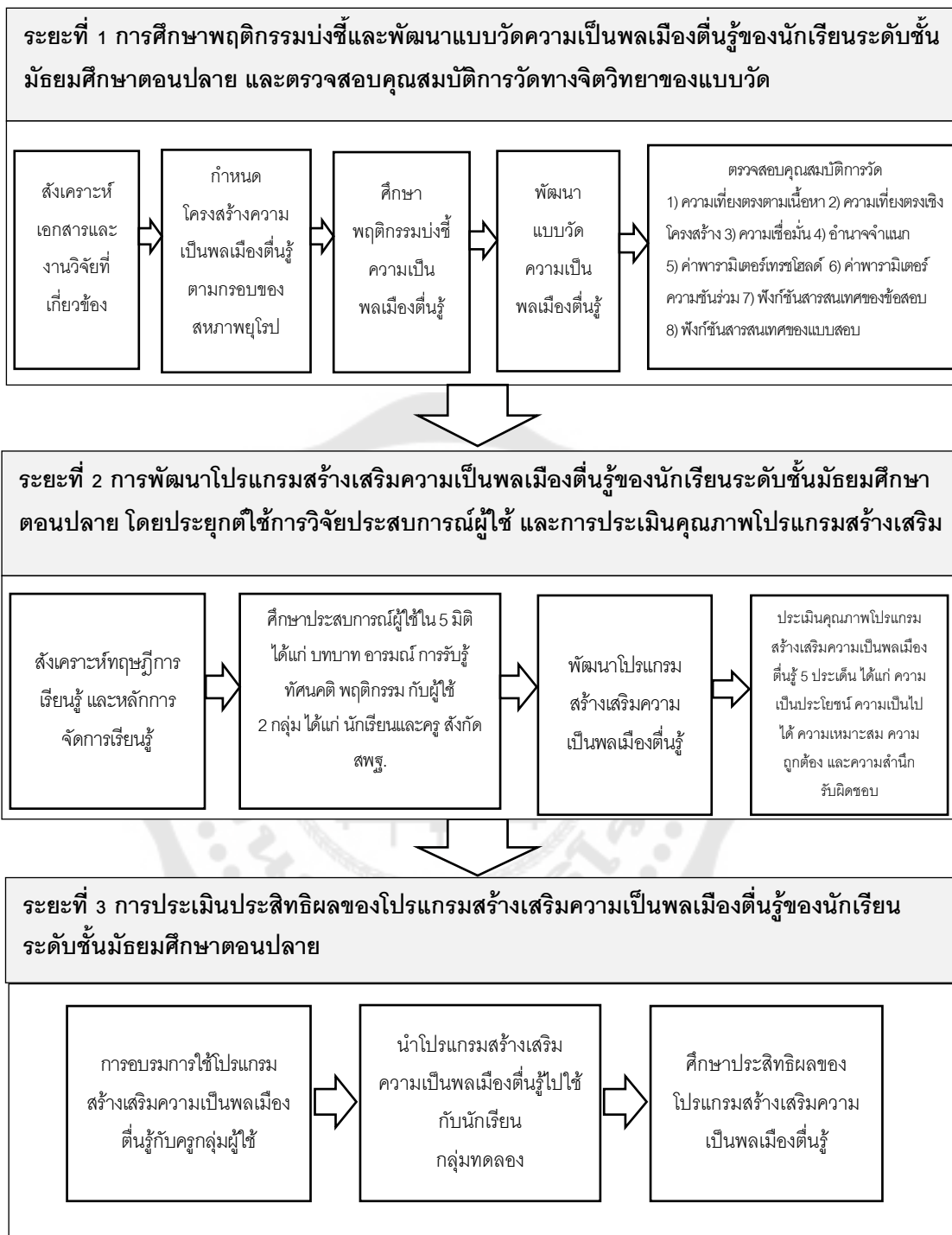
ระยะที่ 1 การศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้และพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัด

ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ และการประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริม

ระยะที่ 3 การประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้





ภาพประกอบ 9 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

จากขั้นตอนการดำเนินการวิจัยในภาพประกอบ 9 ผู้วิจัยได้จัดทำรายละเอียดขั้นตอนการดำเนินการวิจัยตามหลักการออกแบบการวิจัยโดยการออกแบบการเลือกตัวอย่าง (Sampling design) การออกแบบการสร้างและพัฒนาเครื่องมือการวิจัย (Measurement design) และการออกแบบการวิเคราะห์ข้อมูล (Analysis design) เพื่อให้ได้คำตอบของปัญหาการวิจัยที่เชื่อถือได้ มีความถูกต้อง มีความประหยัดและเป็นประโยชน์ รายละเอียดในแต่ละระยะดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้และพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัด

ระยะนี้เป็นการดำเนินการตามความมุ่งหมายของการวิจัย ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และข้อที่ 2 เพื่อพัฒนาแบบวัดและตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย การดำเนินงานในระยะนี้แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนย่อย คือ การศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และการพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้และตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้

1. กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ

สำหรับการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้เทคนิคการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) จำนวน 5 คน ผู้วิจัยเลือกผู้ทรงคุณวุฒิแบบเจาะจง (purposive selection) โดยผู้ทรงคุณวุฒิมีคุณสมบัติ เป็นไปตามเกณฑ์ต่อไปนี้

- 1) สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสังคมศาสตร์ รัฐศาสตร์
- 2) มีความรู้ประสบการณ์เกี่ยวกับการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองอย่างน้อย 10 ปี หรือเป็นคณาจารย์ที่อยู่ในมหาวิทยาลัย หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเยาวชน
- 3) มีความยินดีที่จะให้ข้อมูลและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องมือเพื่อใช้สำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) ซึ่งได้สร้างประเด็นคำถามของการสัมภาษณ์ด้วยคำถาม 4 ประเภท ได้แก่ คำถามนำ คำถามเริ่มต้น คำถามหลัก และคำถามสรุปตามแนวทางของ Creswell and Clark (2011) แสดงตัวอย่างดังตาราง 13

ตาราง 13 ตัวอย่างข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์พฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้

ประเภทคำถาม	ตัวอย่างข้อคำถาม
คำถามเริ่มต้น	<ol style="list-style-type: none"> 1. ในทัศนะของท่าน “ความเป็นพลเมืองตื่นรู้” หมายความว่าอย่างไร 2. ในทัศนะของท่านความเป็นพลเมืองตื่นรู้มีความสำคัญต่อประเทศอย่างไรบ้าง
คำถามหลัก	<ol style="list-style-type: none"> 1. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อกรอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของสหภาพยุโรป ที่กำหนดไว้จำนวน 4 มิติ ได้แก่ การเรียกร้องและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Protest and Social change) ชีวิตของชุมชน (Community Life) ประชาธิปไตยแบบตัวแทน (Representative Democracy) และค่านิยมประชาธิปไตย (Democratic Values) 2. นิยาม ความหมายขององค์ประกอบที่ 1 การเรียกร้องและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Protest and Social change) มีความชัดเจนเหมาะสม และเป็นไปได้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือไม่ 3. ตามทัศนะของท่าน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ควรมีคุณลักษณะ และพฤติกรรมบ่งชี้ ในเรื่องของ การเรียกร้องและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Protest and Social change) อย่างไร

3. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามขั้นตอนต่อไปนี้

1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ โดยศึกษาจากแหล่งข้อมูลหลัก (Primary Source) และแหล่งข้อมูลรอง (Secondary Source) ได้แก่ หนังสือ วารสาร บทความ สื่ออิเล็กทรอนิกส์

2) กำหนดนิยาม ความหมาย องค์ประกอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายตามกรอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของสหภาพยุโรป (Hoskins and Mascherini, 2009) จำนวน 4 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 การเรียกร้องและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Protest and Social change) องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชน (Community Life) องค์ประกอบที่ 3 ประชาธิปไตยแบบตัวแทน (Representative Democracy) องค์ประกอบที่ 4 ค่านิยมประชาธิปไตย (Democratic Values)

3) สร้างแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) สำหรับเป็นเครื่องมือในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth-interview) ผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีของผู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยนำนิยาม ความหมายที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้นและแบบสัมภาษณ์ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาความถูกต้อง ความเหมาะสม

4) นำแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหากับประเด็นในการสัมภาษณ์และความเป็นปรนัย และการใช้ภาษา มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item Objective Congruence: IOC) อยู่ระหว่าง 0.33 – 1.00 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้พิจารณาคัดเลือกข้อคำถาม โดยมีเกณฑ์การพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป มีข้อคำถามที่ถูกตัดทิ้ง จำนวน 1 ข้อ หลังจากนั้นนำข้อเสนอนี้ที่ได้มาปรับปรุงและแก้ไขรายละเอียดของข้อคำถามให้มีความชัดเจนสมบูรณ์มากขึ้นเพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับผู้ทรงคุณวุฒิต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองด้วยวิธีการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิผ่านโปรแกรมออนไลน์ มีรายละเอียดดังนี้

1) ติดต่อประสานงานกับผู้ทรงคุณวุฒิโดยผู้วิจัยแนะนำตัวเองและชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทำวิจัย วัตถุประสงค์ของการขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์ นัดหมายการจัดส่งเอกสารทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลการวิจัยอย่างเป็นทางการที่ออกโดยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เค้าโครงการวิจัย แบบสัมภาษณ์ และเอกสารประกอบการสัมภาษณ์

2) ดำเนินการสัมภาษณ์ตามกำหนดการที่นัดหมายและขออนุญาตบันทึกเสียงในระหว่างการสัมภาษณ์ โดยการสัมภาษณ์ผ่านโปรแกรมออนไลน์

3) ในช่วงของการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 คน ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์โดยการลดทอนข้อมูล การตรวจสอบข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อสกัดออกมาเป็นประเด็นต่าง ๆ

4) หากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ มีลักษณะกระจัดกระจายไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกันในแต่ละองค์ประกอบ ผู้วิจัยดำเนินการหาฉันทมติของผู้ทรงคุณวุฒิโดยการส่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลให้กับผู้ทรงคุณวุฒิทุกคน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของพฤติกรรมบ่งชี้อีกครั้ง และถ้าความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

มากกว่า 3 คนขึ้นไป ผู้วิจัยจะเลือกพฤติกรรมบ่งชี้ที่นั้น หากพฤติกรรมบ่งชี้ที่ใดยังไม่สามารถหาข้อสรุปได้ ผู้วิจัยจะดำเนินการนัดผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อสนทนากลุ่มและหาฉันทามติจากการสนทนากลุ่มนั้น

5) ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล โดยการนำประเด็นที่สรุปจากการสัมภาษณ์ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบอีกครั้ง

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (qualitative data analysis) โดยการลดทอนข้อมูล การตรวจสอบข้อมูลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้ได้ประเด็น (theme) สำหรับนำไปใช้ในพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา

1. ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 108,258 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 10 มิถุนายน 2563)

ตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,989 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling)

2. การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้มีการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis) ในการพิจารณากำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ขนาดตัวอย่างของ Comrey & Lee (1992) as cited in Pearson & Mundfrom (2010, p. 359) ได้เสนอแนะขนาดกลุ่มตัวอย่างในการวิเคราะห์องค์ประกอบ จำนวน 1,000 คนขึ้นไป ถือว่าดีเยี่ยม (excellent) และไม่ควรมีน้อยกว่า 200 คน เนื่องจากอาจทำให้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีความคลาดเคลื่อนจากการวัดสูงและมีความน่าเชื่อถือน้อย และเนื่องจากในการวิเคราะห์ข้อมูลต้องมีการคัดเลือกเฉพาะแบบวัดที่มีความถูกต้องสมบูรณ์มาทำการตรวจให้คะแนน หรือในกรณีที่มีผู้ไม่ตอบกลับแบบสอบถามกลับคืนมา ผู้วิจัยจึงเก็บข้อมูลจำนวนมากกว่าที่กำหนดทำให้ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 1,989 คน โดยใช้การสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling) โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยสำรวจข้อมูลจำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในกรุงเทพมหานคร พบว่า มีโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 2 โรงเรียน มีจำนวนห้องเรียนทั้งหมด 14 ห้อง โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 จำนวน 67 โรงเรียน มีจำนวนห้องเรียนทั้งหมด 1,632 ห้อง และโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 จำนวน 52 โรงเรียน มีจำนวนห้องเรียนทั้งหมด 1,570 ห้อง

ขั้นตอนที่ 2 ดำเนินการแบ่งขนาดของโรงเรียนมัธยมศึกษา ซึ่งแบ่งตามเกณฑ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2549 ดังนี้

โรงเรียนขนาดเล็ก	มีจำนวนนักเรียน	ตั้งแต่ 1 – 499 คน
โรงเรียนขนาดกลาง	มีจำนวนนักเรียน	ตั้งแต่ 500 – 1,499 คน
โรงเรียนขนาดใหญ่	มีจำนวนนักเรียน	ตั้งแต่ 1,500 – 2,499 คน
โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ	มีจำนวนนักเรียน	ตั้งแต่ 2,500 คนขึ้นไป

โดยจำแนกขนาดของโรงเรียนได้ดังตาราง 14

ตาราง 14 จำนวนประชากรที่ศึกษา จำแนกตามขนาดของโรงเรียน

ขนาดโรงเรียน	จำนวนโรงเรียน (โรงเรียน)	จำนวนห้องเรียน (ห้อง)	จำนวนนักเรียน (คน)
เล็ก	20	189	2,700
กลาง	24	440	10,945
ใหญ่	36	916	29,945
ใหญ่พิเศษ	41	1,671	64,668
รวม	121	3,216	108,258

ที่มา : สำนักนโยบายและแผนการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ข้อมูล ณ วันที่ 10 มิถุนายน 2563 (เอกสารจากเว็บไซต์)

ขั้นตอนที่ 3 สุ่มกลุ่มตัวอย่างด้วยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling)

3.1 สุ่มโรงเรียนจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาแต่ละเขต โดยทำการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) โดยมีขนาดของโรงเรียนเป็นชั้น (Strata) และโรงเรียนในแต่ละชั้นเป็นหน่วยการสุ่ม (Sampling Unit) แล้วทำการสุ่มมาร้อยละ 20 ของโรงเรียนในแต่ละชั้น ได้โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน 2 โรงเรียน ขนาดกลาง จำนวน 5 โรงเรียน โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน 7 โรงเรียน โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จำนวน 8 โรงเรียน รวมทั้งหมด 22 โรงเรียน

3.2 สุ่มห้องเรียนจากโรงเรียนที่ได้จากการสุ่มขั้นที่แล้ว โดยทำการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม โดยใช้โรงเรียนเป็นกลุ่ม (Cluster) และห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม (Unit) แล้วทำการสุ่มร้อยละ 10 ของห้องเรียนแต่ละกลุ่มได้โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน 2 ห้องเรียน ขนาดกลาง จำนวน 10 ห้องเรียน โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน 25 ห้องเรียน และโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จำนวน 42 ห้องเรียน รวมทั้งหมด 79 ห้องเรียน

3.3 สุ่มนักเรียนจากห้องเรียนที่ได้จากการสุ่มขั้นที่แล้ว โดยทำการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จำนวนห้องเรียนละ 25 คน โดยวิธีการจับสลาก ได้นักเรียนเป็นกลุ่มตัวอย่าง 1,975 คน รายละเอียดตามตาราง 15

ตาราง 15 จำนวนตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยจำแนกตามขนาดโรงเรียน จำนวนโรงเรียน จำนวนห้องเรียน และจำนวนนักเรียน

ขนาดโรงเรียน	โรงเรียน	จำนวนห้องเรียน (ห้อง)	จำนวนนักเรียน (คน)
เล็ก	วัดประดู่ในทรงธรรม	1	25
	โยธินบูรณะ 2 (สุวรรณสุทธาราม)	1	25
กลาง	นนทรีวิทยา	2	50
	ดอนเมืองจตุรจินดา	2	50
	จันทร์หุ่นบำเพ็ญ	2	50
	ราชันทาจารย์สามเสนวิทยาลัย 2	2	50
	สุขุมวิทพันธุอุปถัมภ์	2	50

ตาราง 15 (ต่อ)

ขนาดโรงเรียน	โรงเรียน	จำนวนห้องเรียน (ห้อง)	จำนวนนักเรียน (คน)	
ใหญ่	ราชวินิตบางเขน	3	75	
	ปัญญาวรคุณ	3	75	
	สตรีวัดระฆัง	3	75	
	ฤทธิยะวรรณาลัย 2	3	75	
	ศรีพฤฒา	4	100	
	สตรีศรีนครปฐมบูรพาพิบูลย์	4	100	
	สายน้ำผึ้ง ในพระอุปถัมภ์ฯ	5	125	
ใหญ่พิเศษ	ดอนเมืองทหารอากาศบำรุง	5	125	
	สารวิทยา	5	125	
	เตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ	5	125	
	สุรศักดิ์มนตรี	5	125	
	บดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) 2	5	125	
	โยธินบูรณะ	5	125	
	มัธยมวัดหนองจอก	6	150	
	ฤทธิยะวรรณาลัย	6	150	
	รวม	22	79	1,975

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ จำนวน 4 ตัวเลือก มีการให้คะแนนตัวเลือกตั้งแต่ 0 – 3 คะแนน โดยการสร้างแบบวัดจากคุณลักษณะและพฤติกรรมบ่งชี้ที่ได้จากการศึกษาในระยะที่ 1 ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ มี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย (Democratic Values) องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม (Community and Social Life) องค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย (Collaborative Democracy) และ องค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Proposing solutions for social change) แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ตอนที่ 2 ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละตัวเลือกมีการให้คะแนนตั้งแต่ 0 – 3 ซึ่งระดับที่ 0 เป็นระดับที่แสดงให้เห็นว่าไม่มีคุณลักษณะหรือการกระทำที่แสดงออกถึงความ เป็นพลเมืองตื่นรู้และจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมให้เกิดความเป็นพลเมืองตื่นรู้เป็นอย่างมาก ส่วน ระดับที่ 1 – 3 เป็นการแบ่งระดับตามคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตามแนวคิดของ Westheimer & Kahne (2004, p. 239-243) จำนวน 3 ระดับ ได้แก่ 1. ระดับความรับผิดชอบส่วนตัว หรือการ เป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ(Personally Responsible Citizen) 2. การมีส่วนร่วมในความเป็น พลเมือง (Participatory Citizen) 3. การเป็นพลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมต่อสังคม มีจิตสำนึก เกี่ยวกับความยุติธรรมทางสังคม (Justice-Oriented Citizen) ดังนี้

3 คะแนน คือ บุคคลที่มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในระดับมาก มุ่งเน้น ความเป็นธรรมต่อสังคม มีความรับผิดชอบและคำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม มีส่วนร่วมในกิจกรรมทาง สังคมและเสนอแนวทางในการแก้ปัญหาโดยเชื่อมั่นว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่สามารถช่วย เปลี่ยนแปลงสังคมได้ มีจิตสำนึกเกี่ยวกับความยุติธรรมทางสังคม

2 คะแนน คือ บุคคลที่มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในระดับปานกลาง มีความรับผิดชอบและคำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม พยายามที่จะร่วมพัฒนาชุมชน มีส่วนร่วม ในกิจกรรมทางสังคมอย่างสม่ำเสมอ ติดตามข่าวสารและเรียนรู้เกี่ยวกับระบบการเมือง

1 คะแนน คือ บุคคลที่มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในระดับน้อย มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมตามหน้าที่ของพลเมือง มีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม น้อยมาก ติดตามข่าวสารบ้านเมืองตามสิ่งที่สนใจ

0 คะแนน คือ บุคคลที่ไม่มีคุณลักษณะหรือพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความ เป็นพลเมืองตื่นรู้ มีความรับผิดชอบต่อตนเองบ้าง แต่ไม่เห็นความสำคัญและไม่มีความรับผิดชอบต่อ สังคม ไม่มีความสนใจต่อความเป็นไปของบ้านเมืองคิดว่าเป็นเรื่องไกลตัว ไม่เคยมีส่วนร่วม ในกิจกรรมทางสังคมไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใด

และมีเกณฑ์การแปลความหมายคะแนน ผู้วิจัยใช้วิธีพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของ คะแนนที่ได้จากแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ แล้วแปลความหมายตามเกณฑ์ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยรายข้อ	ความหมาย
2.51 – 3.00	มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในระดับมาก
1.51 – 2.50	มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในระดับปานกลาง
0.51 – 1.50	มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในระดับน้อย
0.00 – 0.50	มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในระดับน้อยที่สุด

โดยมีตัวอย่างแบบวัดความเป็นพลเมืองต้นรู้ ดังนี้

ตัวอย่างแบบวัดความเป็นพลเมืองต้นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียน

1. เพศ ชาย หญิง
2. อายุ.....ปี
3. กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้น
 มัธยมศึกษาปีที่ 4 มัธยมศึกษาปีที่ 5 มัธยมศึกษาปีที่ 6
4. แผนการเรียน.....
5. โรงเรียน.....
6. สังกัด
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2

ตอนที่ 2 ความเป็นพลเมืองต้นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

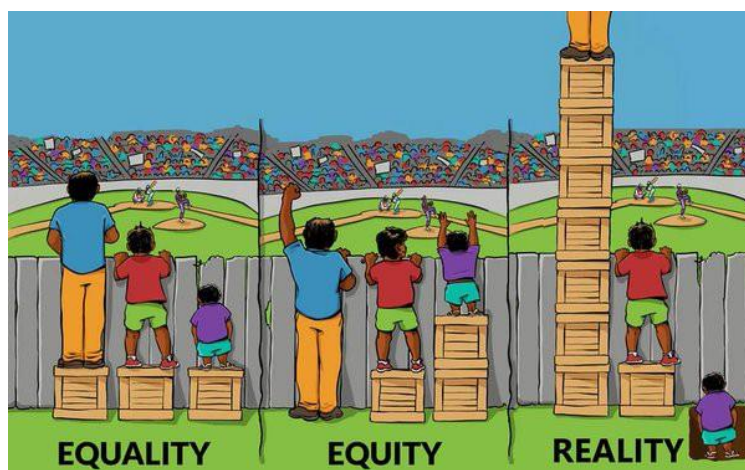
คำชี้แจง

ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ โดยสมมติว่านักเรียนอยู่ในสถานการณ์หรือเหตุการณ์ดังกล่าว และเลือกข้อที่ตรงกับความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึกความคิดเห็น และพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุดเพียงข้อเดียว โดยทำเครื่องหมาย X หน้าตัวเลือกนั้น

ตัวอย่าง

ข้อคำถามค่านิยมวิถีประชาธิปไตย (Democratic Values)

ข้อ 1 จากภาพที่กำหนด นักเรียนมีความเข้าใจในเรื่องความเสมอภาคและความยุติธรรมในสังคมอย่างไร



ที่มา : <https://www.snf.or.th/2019/2018/12/29/equality/>

ก. ทุกคนควรได้รับการปฏิบัติหรือได้รับทุกสิ่งเหมือนกันจึงจะเกิดความเสมอภาคและความยุติธรรมในสังคม (1 คะแนน)

ข. เด็กควรได้รับการปฏิบัติหรือได้รับทุกสิ่งที่เป็นพิเศษกว่าผู้ใหญ่เนื่องจากอ่อนแอกว่า จึงจะเกิดความเสมอภาคและความยุติธรรมในสังคม (2 คะแนน)

ค. ความเสมอภาค และความยุติธรรมไม่มีอยู่จริงในสังคม เป็นสิ่งที่ทุกคนควรยอมรับและเรียนรู้ที่จะปรับตัว (0 คะแนน)

ง. คนที่มีความแตกต่างกันควรได้รับการปฏิบัติหรือได้รับสิ่งที่แตกต่างกันเพื่อให้เกิดความเสมอภาคและความยุติธรรมในสังคม (3 คะแนน)

ข้อคำถามชีวิตของชุมชนและสังคม (Community and Social Life)

ข้อ 8 หากชุมชนที่นักเรียนอาศัยมีปัญหาในเรื่องการจัดการขยะ นักเรียนจะสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในการจัดการเรื่องดังกล่าวได้อย่างไร

ก. ชักชวนคนในชุมชนคัดแยกขยะโดยชี้ให้เห็นประโยชน์จากการคัดแยกขยะ (2 คะแนน)

ข. เป็นอาสาช่วยหาข้อมูลแหล่งจำหน่ายขยะหรือตลาดนัดขยะรีไซเคิลให้แก่ชุมชน (3 คะแนน)

ค. ใช้ชีวิตปกติเพราะปัญหาขยะในชุมชนมีมานานแล้ว แก้ไขอะไรไม่ได้ (0 คะแนน)

ง. ทำการแยกขยะในครัวเรือนของตนเองและนำไปขายสร้างรายได้ให้แก่ครอบครัว (1 คะแนน)

ข้อคำถามการมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย (Collaborative Democracy)

ข้อ 19 เมื่อโรงเรียนจะมีการเลือกตั้งประธานนักเรียน นักเรียนจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวอย่างไร

- ก. ไม่ไปร่วมกิจกรรมเลือกตั้งเพราะทำให้เสียเวลาในการเรียน (0 คะแนน)
- ข. ไปเลือกผู้สมัครคนใดก็ได้ เพราะประธานนักเรียนเป็นเพียงผู้นำทำกิจกรรมของโรงเรียนเท่านั้น (1 คะแนน)
- ค. รับฟังการหาเสียงของผู้สมัครและเลือกคนที่มีนโยบายที่เป็นประโยชน์ต่อนักเรียนทุกกลุ่มในโรงเรียน (3 คะแนน)
- ง. รับฟังการหาเสียงของผู้สมัครและเลือกคนที่มีนโยบายที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน (2 คะแนน)

ข้อคำถามการเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Proposing solutions for social change)

ข้อ 32 นักเรียนสังเกตเห็นว่าร้านขายของใกล้โรงเรียนมีการนำขนมที่มีส่วนผสมกัญชามาขาย โดยห่อขนมคล้ายกับขนมชื่อดัง และไม่มีฉลากภาษาไทยแสดง นักเรียนจะอย่างไร



- ก. ไม่ซื้อมารับประทานและบอกเพื่อนให้ทราบถึงอันตราย (1 คะแนน)
- ข. พูดคุยกับเพื่อนๆ และปรึกษาผู้ปกครองถึงความเหมาะสมในการนำมาขายใกล้โรงเรียน (2 คะแนน)
- ค. ส่งข้อเสนอกับสถานนักเรียนหรือผู้บริหารโรงเรียนให้มีมาตรการป้องกันและสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกัญชา (3 คะแนน)
- ง. ชวนเพื่อนๆ ลองซื้อมารับประทาน เพราะรัฐมีนโยบายกัญชาเสรี (0 คะแนน)

4. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามขั้นตอนต่อไปนี้

1) กำหนดจุดมุ่งหมายของการวัดครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแบบวัด เพื่อให้การสร้างแบบวัดความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นไปตามหลักการออกแบบ การสร้างและพัฒนาเครื่องมือการวิจัย (Measurement design)

3) กำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการ และพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีนรู้ที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลในการสัมภาษณ์เชิงลึก (Indepth-interview) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษา เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในขั้นตอนศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย (Democratic Values) จำนวน 7 ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม (Community and Social Life) จำนวน 9 ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย (Collaborative Democracy) จำนวน 4 ตัวบ่งชี้ และองค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Proposing solutions for social change) จำนวน 12 ตัวบ่งชี้

4) จัดทำผังแบบวัดความเป็นพลเมืองดีนรู้ (Table of Specification) ตามองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ทั้งนี้เนื่องจากแบบวัดความเป็นพลเมืองดีนรู้ เป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ จึงมีข้อจำกัดในการสร้างแบบวัดในการเลือกสถานการณ์ที่เป็นปัจจุบัน ที่มีความเหมาะสมกับผู้ตอบแบบวัด และไม่ให้อำนาจคำถามมีจำนวนมากเกินไปซึ่งอาจทำให้เกิดความเหน็ดเหนื่อย เมื่อยล้า หรือความเบื่อหน่ายในการตอบแบบวัดอันจะส่งผลต่อคุณภาพของแบบวัด ผู้วิจัยจึงกำหนดข้อคำถามในแต่ละองค์ประกอบ ไม่เกิน 10 - 15 ข้อ โดยครอบคลุมตัวบ่งชี้ครบทุกตัวทำให้มีข้อคำถามทั้งหมดจำนวน 45 ข้อ รายละเอียดดังตาราง 16

ตาราง 16 โครงสร้างและจำนวนข้อคำถามของแบบวัดความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	ข้อที่	จำนวนข้อคำถาม
องค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย		10
1.1 มีความรู้ ความเข้าใจทางกฎหมาย ระบบการเมืองของประเทศ	1-3	3
1.2 มีความรู้ ความเข้าใจหลักสิทธิมนุษยชน	4-5	2
1.3 มีความรู้ ความเข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม	6	1
1.4 เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น	7	1
1.5 มีความรับผิดชอบต่อสังคม	8	1
1.6 เคารพและปฏิบัติตามกฎหมายและหลักการของประชาธิปไตย	9	1
1.7 เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล	10	1
องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม		10
2.1 เข้าใจสถานะและบทบาทของตนเองในการเป็นสมาชิกของชุมชน	11	1
2.2 ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะสมาชิกของชุมชน	12	1
2.3 เข้าใจสภาพและบริบทของชุมชนที่ตนเองเป็นสมาชิก	13	1
2.4 เข้าใจความหลากหลายทางชีวภาพ ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ในชุมชน	14	1
2.5 มีความรู้และเข้าใจเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)	15	1
2.6 มีความตระหนักและสำนึกในความเป็นเจ้าของชุมชน	16	1
2.7 มีทักษะในการสืบค้น การตั้งคำถามเกี่ยวกับชุมชนและสังคม	17	1
2.8 มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน	18,19	2
2.9 เข้าร่วมกับกลุ่ม หน่วยงาน หรือองค์กรเพื่อกิจการสาธารณะ	20	1

ตาราง 16 (ต่อ)

องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีของรัฐของ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	ข้อที่	จำนวนข้อ คำถาม
องค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็น ประชาธิปไตย		10
3.1 เข้าใจในบทบาท หน้าที่และความสำคัญในการใช้สิทธิ ออกเสียงตามระบอบประชาธิปไตย	21,22,23	3
3.2 มีส่วนร่วมในกระบวนการประชาธิปไตย	24,25,26	3
3.3 คำนึงถึงผลจากการใช้สิทธิออกเสียงที่ทำให้เกิดการ เปลี่ยนแปลงมิติต่าง ๆ	27,28	2
3.4 ตระหนักและเคารพถึงการมีส่วนร่วมของกลุ่มคนใน สังคมทุกกลุ่ม	29,30	2
องค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้าง การเปลี่ยนแปลงทางสังคม		15
4.1 มีความสนใจ ติดตามสถานการณ์ในสังคม	31	1
4.2 มีความเข้าใจ สามารถอธิบายในประเด็นปัญหาและ ผลกระทบที่จะเกิดขึ้น	32	1
4.3 สืบค้นรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์ ปัจจัยที่เป็นสาเหตุของปัญหาหรือความขัดแย้ง	33	1
4.4 กล้าแสดงความคิดเห็น	32	1
4.5 สามารถนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาพร้อมทั้ง อธิบายเหตุผล	35,36	2
4.6 สามารถจัดการกับความขัดแย้ง มีทักษะในการ ประนีประนอม การเจรจาไกล่เกลี่ย	37	1
4.7 ยอมรับและเข้าใจความหลากหลาย ปราศจากอคติ และ การเลือกปฏิบัติ	38,39	2
4.8 แสดงออกโดยคำนึงถึงความรู้สึกและผลกระทบต่อผู้อื่น	40	1
4.9 มีความมั่นคงทางอารมณ์	41	1

ตาราง 16 (ต่อ)

องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	ข้อที่	จำนวนข้อคำถาม
4.10 แสดงถึงความตั้งใจและกระตือรือร้นในการหาทางออก	42	1
4.11 มีทักษะในการตัดสินใจ	43	1
4.12 มีบทบาทในการเป็นผู้นำ	44,45	2
รวม		45

5) สร้างแบบวัดความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายตามผังแบบวัดความเป็นพลเมืองดีนรู้ ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือกได้แบบวัด จำนวน 45 ข้อ มีขั้นตอนดังนี้

5.1 การสร้างข้อคำถามเป็นการจำลองสถานการณ์ที่มีความเป็นไปได้ที่อาจจะเกิดขึ้นในชีวิตของนักเรียนซึ่งเป็นสถานการณ์ที่นักเรียนได้รับรู้และพบเห็นจากสื่อต่าง ๆ นำมาปรับข้อคำถามให้มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน ไม่มีความลำเอียงต่อนักเรียนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งโดยเฉพาะ

5.2 การสร้างตัวเลือกทั้ง 4 ตัวเลือก ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของ Westheimer & Kahne (2004, p. 239-243) ในการแบ่งระดับคุณลักษณะความเป็นพลเมือง ทั้ง 3 ระดับ ได้แก่ 1. ระดับความรับผิดชอบส่วนตัว หรือการเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ (Personally Responsible Citizen) 2. การมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมือง (Participatory Citizen) 3. การเป็นพลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมต่อสังคม มีจิตสำนึกเกี่ยวกับความยุติธรรมทางสังคม (Justice-Oriented Citizen) และเพิ่มตัวเลือกที่แสดงให้เห็นว่าไม่มีคุณลักษณะหรือการกระทำที่แสดงออกถึงความเป็นพลเมืองดีนรู้และจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมให้เกิดความเป็นพลเมืองดีนรู้เป็นอย่างมาก โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนตั้งแต่ 0 – 3

6) นำแบบวัดความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 45 ข้อ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาความถูกต้อง ความเหมาะสม และปรับแก้แบบวัดจากข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาในเบื้องต้น

7) ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ของแบบวัด โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พิจารณาตรวจสอบข้อคำถามในแต่ละข้อว่ามีความเป็นปรนัย มีความ

สอดคล้องและเหมาะสมกับนิยามเชิงปฏิบัติการ และสอดคล้องตามคุณลักษณะและพฤติกรรมที่ต้องการวัดหรือไม่ และพิจารณาให้คะแนน ดังนี้

การให้คะแนน	ความหมาย
+1 คะแนน	แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นสามารถวัดได้ตรงตามนิยามเชิงปฏิบัติการกับคุณลักษณะและพฤติกรรมที่ต้องการ
0 คะแนน	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นสามารถวัดได้ตรงตามนิยามเชิงปฏิบัติการกับคุณลักษณะและพฤติกรรมที่ต้องการ
-1 คะแนน	แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นไม่สามารถวัดได้ตรงตามนิยามเชิงปฏิบัติการกับคุณลักษณะและพฤติกรรมที่ต้องการ

จากนั้นนำผลรวมการตัดสินของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item Objective Congruence: IOC) ซึ่งมีค่าระหว่าง -0.2 ถึง 1 ทั้งนี้ผู้วิจัยพิจารณาคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ได้แบบวัดความเป็นผลเมืองต้นรู้ที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 40 ข้อ และนำไปปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

8) นำแบบวัดความเป็นผลเมืองต้นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 200 คน เพื่อหาคุณภาพของแบบวัด เพื่อคำนวณค่าสถิติพื้นฐานและตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดเบื้องต้นตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory: CTT) ในด้านอำนาจจำแนก (r) แบบรายข้อโดยวิธีการหาสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนของข้อคำถามแต่ละข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับ (Item-total Correlation) และความเชื่อมั่นของแบบวัด มีข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 40 ข้อ

9) นำข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์มาจัดทำเป็นแบบวัดฉบับจริง และนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เพื่อตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา ดังนี้

9.1 การตรวจสอบตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory, CTT) ได้แก่ ความเชื่อมั่น (Reliability) และอำนาจจำแนก (Discrimination)

9.2 การตรวจสอบตามทฤษฎีการตอบสนองของข้อสอบ (Item Response Theory, IRT) ได้แก่ ค่าพารามิเตอร์ความชัน (Slope parameter: α_i) ค่าพารามิเตอร์เทรชโฮลด์

(Threshold parameter: β_{ij}) ฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบ (Item Information Function: IIF) และฟังก์ชันสารสนเทศของแบบสอบ (Test Information Function: TIF) โดยการวิเคราะห์ Graded-Response Model (GRM)

9.3 ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง ที่ได้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สอง (Second-order confirmatory factor analysis) เพื่อศึกษาว่าโมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ซึ่งเป็นหลักฐานแสดงให้เห็นว่าเครื่องมือมีความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 ติดต่อประสานกับโรงเรียนกลุ่มตัวอย่างเพื่อขอความอนุเคราะห์และความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแนะนำตัวเองชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย กลุ่มตัวอย่างที่ต้องการเก็บข้อมูล

5.2 ส่งหนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลการวิจัยอย่างเป็นทางการที่ออกโดยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ให้กับโรงเรียนผ่านครูผู้ประสานงาน เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลตามระยะเวลาที่กำหนด

5.3 กำหนดระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งสิ้น จำนวน 2 เดือน ตั้งแต่เดือนมิถุนายน ถึงกรกฎาคม 2566 โดยผู้วิจัยเก็บข้อมูลในรูปแบบออนไลน์ โดยจัดทำแบบวัดออนไลน์ด้วย Google Form ส่งลิงก์ และ QR Code ของแบบวัด และแนบเอกสารชี้แจงอาสาสมัครผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยโดยการตอบแบบสอบถามและการพิทักษ์สิทธิผู้เข้าร่วมวิจัย พร้อมโทรศัพท์ติดตามผล และติดต่อประสานงานกับครูผู้ประสานงาน

5.4 การตอบกลับแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้ผลตอบกลับมารวม 1,989 ฉบับ ผู้วิจัยตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลที่ได้รับอีกครั้ง และนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลตามที่กำหนดไว้

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับผู้ตอบแบบวัดและค่าสถิติเบื้องต้น และการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา

6.2 การตรวจสอบตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory, CTT) ได้แก่ ความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดทั้งฉบับ ด้วยสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค โดยปกติแล้วความเชื่อมั่นที่ได้ควรมีค่าตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไปจัดอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ในทางปฏิบัติ (Cronbach, 1951) และอำนาจจำแนก (Discrimination) แบบรายข้อโดยวิธีการหาสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนของข้อคำถามแต่ละข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับ (Item-total Correlation) โดยพิจารณาจากค่าอำนาจจำแนกที่มีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

6.3 การตรวจสอบตามทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (Item Response Theory, IRT) ด้วยการวิเคราะห์คุณภาพรายข้อและสารสนเทศของแบบวัด ด้วยโมเดล Graded-Response Model (GRM) ได้แก่ ค่าพารามิเตอร์ความชันร่วม (Slope parameter: α_j) หรือพารามิเตอร์อำนาจจำแนกพิจารณาโดยใช้เกณฑ์ของ Baker (2001) หากค่า a น้อยกว่า .65 ถือว่ามีอำนาจจำแนกต่ำ ค่า $a = .65 - 1.34$ มีอำนาจจำแนกปานกลาง ค่า $a = 1.35 - 1.70$ มีอำนาจจำแนกสูง และค่า a มากกว่า 1.70 มีอำนาจจำแนกสูงมาก ค่าพารามิเตอร์เทรชโฮลด์ (Threshold parameter: β_{ij}) ฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบ (Item Information Function: IIF) และฟังก์ชันสารสนเทศของแบบสอบ (Test Information Function: TIF)

6.4 การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างจากการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สอง (Second-order confirmatory factor analysis) ผู้วิจัยได้พิจารณาข้อตกลงเบื้องต้นของสถิติจากค่าความสัมพันธ์ของตัวแปร ค่า Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) ต้องมีค่ามากกว่า .80 เพื่อแสดงถึงความเหมาะสมของตัวแปรที่จะนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบอยู่ในระดับดีมากตามเกณฑ์ของ Hair และคณะ (1998, p. 99 อ้างใน สุภมาส อังสุโชติ, สมถวิล วิจิตรวรรณ, และ รัชนีกุล ภิญโญภาณุวัฒน์, 2552, น.97) ในการตรวจสอบความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ผู้วิจัยพิจารณาดัชนีหลาย ๆ ตัวซึ่งมีเกณฑ์ในการประเมินตาม West, Taylor, & Wu (2012) ดังนี้ ค่าไค-สแควร์ (χ^2) ต้องไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ค่าไค-สแควร์ (χ^2 / df) มีค่าน้อยกว่า 5.00 ค่า GFI AGFI CFI มีค่ามากกว่า .95 ค่า SRMR น้อยกว่า .08 และ RMSEA น้อยกว่า .06

ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ และการประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริม

ระยะนี้เป็นการดำเนินการตามความมุ่งหมายของการวิจัย ข้อที่ 3 เพื่อพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ การดำเนินงานในระยะนี้ แบ่งเป็น 2 ขั้นตอนย่อย คือ การศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ และการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้

1. กลุ่มผู้ใช้ (users)

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (key informant) ในการวิจัยนี้จะเรียกว่า ผู้ใช้ (users) มี 2 กลุ่ม ได้แก่ (1) ครู ซึ่งเป็นผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองตามโครงสร้างของ

หลักสูตรและการจัดกิจกรรมเสริมในชั่วโมงต่าง ๆ (2) นักเรียน ซึ่งเป็นผู้ที่ได้รับผลกระทบโดยตรงจากการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดีนรู้ของโรงเรียน กลุ่มผู้ใช้ทั้ง 2 กลุ่มมาจากโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ทำให้ได้ผู้ใช้เป็นกลุ่มนักเรียน จำนวน 12 คน และกลุ่มครู จำนวน 6 คน รวมทั้งหมด 18 คน รายละเอียดดังตาราง 17

ตาราง 17 จำนวนนักเรียนและครูที่เป็นผู้ใช้ (users)

ที่	โรงเรียน	สังกัด	จำนวนนักเรียน	จำนวนครู
1	โยธินบูรณะ	สพม. กทม. เขต 1	2	1
2	วัดนวลนรดิศ	สพม. กทม. เขต 1	2	1
3	วัดประดู่ในทรงธรรม	สพม. กทม. เขต 1	2	1
4	หอวัง	สพม. กทม. เขต 2	2	1
5	มัธยมวัดหนองจอก	สพม. กทม. เขต 2	2	1
6	ฤทธิยะวารณาลัย	สพม. กทม. เขต 2	2	1
รวม			12	6

2. เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ใช้

ในการคัดเลือกผู้ใช้หรือผู้ให้ข้อมูลสำคัญสำหรับการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ ผู้วิจัยเลือกตัวอย่างแบบมีจุดมุ่งหมาย (purposeful sampling) มีเกณฑ์การคัดเลือกดังนี้

(1) ครูผู้สอนในกลุ่มวิชาสังคมศึกษา หรือกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่มีอายุทำงานตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป เนื่องจากครูที่มีประสบการณ์ตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไปจะผ่านการประเมินการเป็นครูผู้ช่วยมาแล้ว และมีประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนที่สามารถมองเห็นพัฒนาการของนักเรียนในแต่ละระดับอย่างต่อเนื่องไม่น้อยกว่า 3 ปี

(2) นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 และเคยเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม การบำเพ็ญประโยชน์ การบริการทางสังคม การเป็นผู้นำนักเรียนของสถาบันการศึกษา เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้มีแนวโน้มของการเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง และอยู่ในวัยที่มีความพร้อมทางด้านอารมณ์ การปรับตัวเข้ากับสังคม เพื่อสอบถามถึงประสบการณ์ที่ได้จากการสร้างความเป็นพลเมืองดีนรู้ของสถานศึกษา ความต้องการและความคาดหวังของการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดีนรู้

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องมือเพื่อใช้สำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) ซึ่งได้สร้างประเด็นคำถามของการสัมภาษณ์ด้วยคำถาม 4 ประเภท ได้แก่ คำถามนำ คำถามเริ่มต้น คำถามหลัก และคำถามสรุป โดยมีขอบข่ายของประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience: UX) ประกอบด้วย 5 มิติ ได้แก่ 1) บทบาท (role) 2) อารมณ์ (emotion) 3) การรับรู้ (perception) 4) เจตคติ (attitude) 5) พฤติกรรม (behavior) และมีประเด็นในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับความต้องการและความคาดหวังของการสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ใน 4 ประเด็น ได้แก่ 1) สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ 2) แนวทางการจัดกิจกรรม 3) วิธีการจัดกิจกรรม และ 4) การวัดและประเมินผล แสดงตัวอย่างดังตาราง 18 และ 19

ตาราง 18 ตัวอย่างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์การศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ สำหรับครู

ประเด็น	ตัวอย่างข้อคำถาม	มิติของ UX
คำถามเริ่มต้น	2.1 ท่านเคยได้ยินหรือรับรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ อย่างไร	การรับรู้
	2.2 ความเป็นพลเมืองและความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ท่านคิดว่ามีเหมือนหรือความแตกต่างกันอย่างไร	เจตคติ
คำถามหลัก: สาระสำคัญ/ สาระการเรียนรู้	3.1 ท่านให้ความสำคัญกับเนื้อหา สาระสำคัญในการจัดการ เรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ อย่างไร	เจตคติ/พฤติกรรม
	3.2 ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ควรมีเนื้อหา สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้อย่างไร	พฤติกรรม
คำถามหลัก: แนวทางการจัด กิจกรรม	3.3 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อการสร้างความเป็นพลเมือง ตื่นรู้ของนักเรียน	การรับรู้/อารมณ์
	3.4 ท่านออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็น พลเมืองอย่างไร	บทบาท/พฤติกรรม
คำถามหลัก: วิธีการจัด กิจกรรม	3.10 ท่านมีเทคนิคและวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็น พลเมืองตื่นรู้อย่างไรบ้าง	พฤติกรรม
	3.11 ท่านรู้สึกรู้สึกอย่างไรต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็น พลเมืองตื่นรู้ของตนเอง	อารมณ์
คำถามหลัก: การวัดและ ประเมินผล	3.15 ประสบการณ์ที่ผ่านมาท่านมีเทคนิคหรือวิธีการวัดและ ประเมินผลในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองอย่างไร	การรับรู้/บทบาท
	3.16 ท่านจะทราบได้อย่างไรว่า นักเรียนมีความเป็นพลเมืองตื่นรู้แล้ว	การรับรู้/พฤติกรรม

ตาราง 19 ตัวอย่างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์การศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ สำหรับนักเรียน

ประเด็น	ตัวอย่างข้อคำถาม	มิติของ UX
คำถามเริ่มต้น	2.1 นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจคำว่า “ความเป็นพลเมืองตื่นรู้” อย่างไรบ้าง	การรับรู้
	2.2 นักเรียนเคยได้ยินหรือรับรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้หรือไม่ อย่างไร	การรับรู้
คำถามหลัก: สาระสำคัญ/ สาระการเรียนรู้	3.1 ในการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ เนื้อหา สาระสำคัญมีประโยชน์อย่างไร	เจตคติ
	3.2 นักเรียนคิดว่าการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ควรมีเนื้อหา สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้อย่างไร	พฤติกรรม
คำถามหลัก: แนวทางการจัด กิจกรรม	3.3 นักเรียนเคยมีส่วนร่วมในการออกแบบการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้หรือไม่ อย่างไร	การรับรู้/พฤติกรรม
	3.4 นักเรียนคาดหวังอะไรจากกิจกรรมเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้เป็นอย่างไร	เจตคติ
คำถามหลัก: วิธีการจัด กิจกรรม	3.6 นักเรียนมีส่วนร่วมและให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างความเป็นพลเมือง/พลเมืองตื่นรู้อย่างไรบ้าง	บทบาท/พฤติกรรม
	3.7 ในการพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ นักเรียนคิดว่ากิจกรรมพัฒนานักเรียนควรเป็นอย่างไร	เจตคติ
คำถามหลัก: การวัดและ ประเมินผล	3.10 นักเรียนได้จัดทำชิ้นงาน/โครงการในกิจกรรมเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ในประเด็นใดบ้าง ทำอย่างไร	พฤติกรรม
	3.11 ครูมีวิธีการประเมินผลชิ้นงาน/โครงการ/กิจกรรมส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ อย่างไร นักเรียนได้ทราบถึงฟีดแบค (ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะ) ของครูเพื่อนำไปปรับปรุงพัฒนาหรือไม่ อย่างไร	การรับรู้/อารมณ์

4. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามขั้นตอนต่อไปนี้

4.1 กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างเครื่องมือ และกำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการ เพื่อจัดทำกรอบแนวคิดและกำหนดมิติในการสัมภาษณ์

4.2 ร่างแนวคำถามการสัมภาษณ์ โดยแบ่งเป็นแบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้ สำหรับครู และแบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้ สำหรับนักเรียน มีประเด็นในการสัมภาษณ์

เกี่ยวกับประสบการณ์ ความต้องการและความคาดหวังของการสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ใน 4 ประเด็น ได้แก่ 1) สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ 2) แนวทางการจัดกิจกรรม 3) วิธีการจัดกิจกรรม และ 4) การวัดและประเมินผล ดังต่อไปนี้

1) สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ หมายถึง เนื้อหา หรือประสบการณ์ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนหลังจากผู้เรียนได้รับการพัฒนาและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้

2) แนวทางการจัดกิจกรรม หมายถึง หลักการ แนวคิดที่อยู่เบื้องหลังของการจัดกิจกรรม วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ระยะเวลาที่ใช้ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องและมีส่วนในการสนับสนุนให้การจัดกิจกรรมประสบความสำเร็จ

3) วิธีการจัดกิจกรรม หมายถึง ขั้นตอนที่แสดงการจัดกิจกรรมตั้งแต่ขั้นเริ่มต้น ขั้นดำเนินกิจกรรม และขั้นสรุป สื่อและอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรม

4) การวัดและประเมินผล หมายถึง รูปแบบ เทคนิค วิธีการที่นำมาใช้ในการวัดผลการเรียนรู้และประเมินผลการเรียนรู้

และมีขอบข่ายของประสบการณ์ผู้ใช้ที่ต้องการเก็บข้อมูลจากแนวคิดของ ธนาภา จีวทอง (2560, น. 31); วัชรศักดิ์ สุธหล้า (2560, น. 49-50); สุวิมล ว่องวานิช (2563, น. 156); Law van Schaik, & Roto (2014, p. 535-539); Partala & Saari (2015, p. 382-383); Stern (2014, เอกสารจากเว็บไซต์) ประกอบด้วย 5 มิติ ได้แก่ 1) บทบาท (role) 2) อารมณ์ (emotion) 3) การรับรู้ (perception) 4) เจตคติ (attitude) และ 5) พฤติกรรม (behavior)

4.3 นำแบบสัมภาษณ์ทั้ง 2 ฉบับ ที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความครอบคลุมของข้อคำถาม ความชัดเจนของภาษา ความเหมาะสมกับขงจำนวนข้อคำถาม ระยะเวลาและวัยของผู้ตอบ และแก้ไข ปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

4.4 นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับประเด็นในการสัมภาษณ์และความเป็นปรนัย และการใช้ภาษา โดยแบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้ สำหรับครู มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item Objective Congruence: IOC) อยู่ระหว่าง 0.33 – 1.00 และแบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้ สำหรับนักเรียน มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item Objective Congruence: IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้พิจารณาคัดเลือกข้อคำถาม โดยมีเกณฑ์การพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป แบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้ สำหรับครู มีข้อคำถามที่ถูกตัดทิ้ง จำนวน 2 ข้อ ส่วนแบบสัมภาษณ์ประสบการณ์

ผู้ใช้ สำหรับนักเรียน คัดเลือกไว้ทุกข้อ หลังจากนั้นนำข้อเสนอแนะที่ได้มาปรับปรุงและแก้ไข รายละเอียดของข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์แต่ละฉบับให้มีความชัดเจนสมบูรณ์มากขึ้นเพื่อนำไปใช้ เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลต่อไป

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองด้วยวิธีการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal interview) มีรายละเอียดดังนี้

5.1 ติดต่อผู้ให้สัมภาษณ์เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลวิจัยและแจ้งวัตถุประสงค์ของการวิจัย นัดหมายวัน เวลา และสถานที่สัมภาษณ์

5.2 ส่งหนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลการวิจัยอย่างเป็นทางการที่ออกโดยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พร้อมทั้งประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์ให้กับผู้ให้สัมภาษณ์

5.3 ดำเนินการสัมภาษณ์ตามกำหนดการที่นัดหมายและขออนุญาตบันทึกเสียง ในระหว่างการสัมภาษณ์ โดยการสัมภาษณ์ผ่านโปรแกรมออนไลน์

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (qualitative data analysis) โดยการลดทอนข้อมูล การตรวจสอบข้อมูลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้ได้ประเด็น (theme) สำหรับนำไปใช้ในการออกแบบโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ในขั้นตอนนี้เป็นการนำสารสนเทศที่ได้จากการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จากการศึกษาาระยะที่ 1 มาใช้ในการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีการดำเนินงานดังนี้

1) นำผลจากการศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย (Democratic Values) องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม (Community and Social Life) องค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย (Collaborative Democracy) และ องค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Proposing solutions for social change) Values) จากการศึกษาในระยะที่ 1 และนำสารสนเทศที่ได้จาก

การศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ในระยะที่ 2 ขั้นตอนที่ 1 มาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2) ศึกษาและสังเคราะห์หลักการ แนวคิดจากทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ Kolb และหลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

3) ยกร่างโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และนำร่างโปรแกรมสร้างเสริมฯ ที่สร้างขึ้นปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ความชัดเจนของภาษา ความครอบคลุมของกิจกรรม

4) ปรับแก้ร่างโปรแกรมสร้างเสริมฯ และจัดทำฉบับสำหรับให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพในขั้นต่อไป

โดยมีตัวอย่างโครงสร้างเนื้อหาสาระของกิจกรรมในโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังตาราง 20

ตาราง 20 ตัวอย่างโครงสร้างเนื้อหาสาระของกิจกรรมในโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ที่	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ความเป็นพลเมืองตื่นรู้	รูปแบบการจัดกิจกรรม	ระยะเวลา
		กิจกรรมปฐมนิเทศและการสรุปผลการอบรม			1 ชั่วโมง
1	สันทนากการ (Energize)	1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสร้าง ความคุ้นเคย ทำความรู้จักกัน ละลายพฤติกรรมและลด ช่องว่างที่อาจจะปิดกั้นการ เรียนรู้ 2. เพื่อสร้างบรรยากาศการ เรียนรู้ สร้างข้อตกลง กติกาใน การอยู่ร่วมกัน 3. เพื่อเตรียมความพร้อม ให้กับผู้เข้าอบรมและเชื่อมโยง เข้าสู่กิจกรรมหลัก	1.6 2.1 2.2 3.2	การจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรม เป็นฐาน (Activity- based learning)	1 ชั่วโมง 45 นาที

ตาราง 20 (ต่อ)

ที่	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ความเป็น พลเมืองตื่นรู้	รูปแบบการจัด กิจกรรม	ระยะเวลา
2	หัวใจคน Law	1. เพื่อให้พัฒนาความรู้ ความ เข้าใจในเรื่องของกฎหมายที่ ควรรู้ในชีวิตประจำวัน 2. เพื่อพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์เกี่ยวกับสถานการณ์ การกระทำความผิดทาง กฎหมาย	1.1 4.2 4.5	เทคนิคการเรียนรู้ แบบเปิด (An Open Approach)	1 ชั่วโมง

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินคุณภาพของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยนำร่างโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ฉบับที่ผ่านการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้วจากอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมจัดพิมพ์เป็นเอกสารฉบับจริงสำหรับผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของโปรแกรม

1. กลุ่มผู้ประเมินคุณภาพ

ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นผู้ประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริมฯ มีจำนวน 15 คน ผู้วิจัยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (purposive selection) โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้กำหนดนโยบายทางการศึกษาสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 4 คน กลุ่มที่ 2 ครูที่เป็นกลุ่มผู้ใช้จากการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ จำนวน 6 คน และกลุ่มที่ 3 อาจารย์ระดับมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยา พัฒนาการ พฤติกรรมศาสตร์ และการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง จำนวน 5 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้เกณฑ์มาตรฐานการประเมิน 5 ด้าน ของคณะกรรมการร่วมมาตรฐานการประเมินการศึกษา (Joint Committee on Standards for Educational Evaluation: JCSEE) ซึ่งได้รับการปรับปรุงโดยสมาคมการประเมินแคนาดา (Canadian evaluation society) (Yarborough; et al., 2011) ประกอบด้วยเกณฑ์มาตรฐานการประเมิน 5 ด้าน ได้แก่ ความเป็นประโยชน์ (Utility Standards) ความเป็นไปได้ (Feasibility Standards) ความเหมาะสม (Propriety Standards) ความถูกต้อง (Accuracy Standards) และความสำนึกรับผิดชอบ (Accountability

standards) มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยกำหนดน้ำหนักคะแนน ดังนี้

5 หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสำนึกรับผิดชอบ ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสำนึกรับผิดชอบ ในระดับมาก

3 หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสำนึกรับผิดชอบ ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสำนึกรับผิดชอบ ในระดับน้อย

1 หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสำนึกรับผิดชอบ ในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลความหมายคะแนน ผู้วิจัยใช้วิธีพิจารณาจากค่าเฉลี่ยรายข้อตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป จึงจะถือว่าผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ มีความเป็นประโยชน์ (Utility Standards) ความเป็นไปได้ (Feasibility Standards) ความเหมาะสม (Propriety Standards) ความถูกต้อง (Accuracy Standards) และความสำนึกรับผิดชอบ (Accountability standards) โดยพิจารณาจากเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2539, น. 68)

คะแนนเฉลี่ยรายข้อ	ความหมาย
4.51 – 5.00	โปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสำนึกรับผิดชอบ ในระดับมากที่สุด
3.51 – 4.50	โปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสำนึกรับผิดชอบ ในระดับมาก
2.51 – 3.50	โปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสำนึกรับผิดชอบ ในระดับปานกลาง
1.51 – 2.50	โปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสำนึกรับผิดชอบ ในระดับน้อย
1.00 – 1.50	โปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสำนึกรับผิดชอบ ในระดับน้อยที่สุด

3. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3.1 ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดแนวทางการสร้างแบบประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3.2 สร้างแบบประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริมฯ และนำแบบประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริมฯ ที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม เป็นผู้พิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ความชัดเจนในการใช้ภาษา

3.3 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริมฯ ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

3.4 นำแบบประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหากับประเด็นในการสัมภาษณ์และความเป็นปรนัย และการใช้ภาษา โดยแบบประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item Objective Congruence: IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนจัดพิมพ์แบบประเมินฉบับจริงสำหรับใช้เก็บข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ติดต่อประสานงานกับผู้เชี่ยวชาญโดยผู้วิจัยแนะนำตัวเองและชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทำวิจัย วัตถุประสงค์ของการขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ วัตถุประสงค์ของการจัดส่งเอกสาร

4.2 ส่งหนังสือขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ออกโดยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เอกสารโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และแบบประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พร้อมทั้งนัดหมายการส่งผลการประเมิน

4.3 เก็บรวบรวมแบบประเมินคุณภาพโปรแกรม ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบประเมินที่ได้รับกลับมา

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้รับแบบประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จากผู้เชี่ยวชาญ ครบทั้ง 15 คนแล้ว และนำแบบประเมินมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน รวบรวมข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่ได้ นำมาวิเคราะห์เนื้อหา สรุปประเด็นสำคัญจากการประเมินคุณภาพ

และนำไปปรับปรุงแก้ไขโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ก่อนจัดทำเป็นเอกสารโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สำหรับการนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนต่อไป

ระยะที่ 3 การประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ระยะนี้เป็นการดำเนินการตามความมุ่งหมายของการวิจัย ข้อที่ 4 เพื่อประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย การดำเนินงานในระยะนี้ แบ่งเป็น 2 ขั้นตอนย่อย คือ การอบรมการใช้โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกับครูกลุ่มผู้ใช้ และการศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนที่ 1 การอบรมการใช้โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกับครูกลุ่มผู้ใช้

1. กลุ่มผู้ใช้ (users)

ครูกลุ่มผู้ใช้จำนวน 6 คน ที่เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในกรุงเทพมหานคร

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้ของครูที่มีต่อการอบรมการใช้โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีขอบข่ายของประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience: UX) ประกอบด้วย 5 มิติ ได้แก่ 1) บทบาท (role) 2) อารมณ์ (emotion) 3) การรับรู้ (perception) 4) เจตคติ (attitude) 5) พฤติกรรม (behavior)

3. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามขั้นตอนต่อไปนี้

3.1 กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างเครื่องมือ และกำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดทำกรอบแนวคิดและกำหนดมิติในการสัมภาษณ์

3.2 ร่างแนวคำถามการสัมภาษณ์ มีขอบข่ายของประสบการณ์ผู้ใช้ที่ต้องการเก็บข้อมูล ประกอบด้วย 5 มิติ ได้แก่ 1) บทบาท (role) 2) อารมณ์ (emotion) 3) การรับรู้ (perception) 4) เจตคติ (attitude) และ 5) พฤติกรรม (behavior)

3.3 นำแบบสัมภาษณ์ทั้ง 2 ฉบับ ที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความครอบคลุมของข้อคำถาม ความชัดเจนของภาษา ความเหมาะสมกับของจำนวนข้อคำถาม ระยะเวลาและวัยของผู้ตอบ และแก้ไข ปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.4 นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหากับประเด็นในการสัมภาษณ์และความเป็นปรนัย และการใช้ภาษา โดยแบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item Objective Congruence: IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้พิจารณาคัดเลือกข้อคำถาม โดยมีเกณฑ์การพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป หลังจากนั้นนำข้อเสนอแนะที่ได้มาปรับปรุงและแก้ไขรายละเอียดของข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์แต่ละฉบับให้มีความชัดเจนสมบูรณ์มากขึ้นเพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำร่างโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองต้นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้พัฒนาขึ้นและผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 15 คน มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดตามโปรแกรมสร้างเสริม จำนวน 17 กิจกรรม ระยะเวลารวมทั้งสิ้น 28 ชั่วโมง มีขั้นตอนดำเนินการดังนี้

4.1 นัดหมายครูเข้าร่วมการอบรม ระยะเวลา 3 วัน รวมทั้งจัดเตรียมห้องสำหรับการอบรม สื่อการเรียนรู้ ใบงาน ใบความรู้ และวัสดุอุปกรณ์ และจัดส่งหนังสือเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเข้าร่วมกิจกรรม

4.2 เตรียมความพร้อมผู้ช่วยวิจัย โดยรับสมัครอาสาสมัครผู้ช่วยวิจัย จำนวน 3 คน โดยมีการประชุมวางแผนเตรียมการจัดกิจกรรม วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตและเป้าหมายของการวิจัย อธิบายหน้าที่และบทบาทระหว่างการจัดกิจกรรม เพื่อให้การจัดกิจกรรมในแต่ละกระบวนการเป็นด้วยความเรียบร้อย โดยกำหนดทักษะของผู้ช่วยวิจัยที่ต้องมี คือ มีความรู้ ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองต้นรู้ ช่างสังเกตเพื่อให้เห็นปฏิกิริยาตอบสนองของผู้เข้าร่วมกิจกรรมและสามารถกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในกิจกรรม มีความคล่องตัว ยืดหยุ่น เป็นมิตร มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

4.3 ดำเนินการอบรมการใช้โปรแกรมสร้างเสริมฯ โดยมีระยะเวลาในการอบรม จำนวน 3 วัน ในช่วงเดือนกรกฎาคม 2566 โดยเริ่มจากประชุมชี้แจงวัตถุประสงค์ บทบาทหน้าที่การเป็นวิทยากรในการอบรม จากนั้นให้ครูทบทวนวัตถุประสงค์ แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัด ประเมินผลในแต่ละกิจกรรมตามโปรแกรมสร้างเสริมฯ

4.4 ดำเนินการอบรมตามกำหนดการทั้ง 17 กิจกรรม และให้ครูได้ทดลองเป็นผู้นำกิจกรรม เมื่อจบแต่ละกิจกรรม ให้ครูสะท้อนผลการจัดกิจกรรมในประเด็นของสาระสำคัญ รูปแบบ และกระบวนการจัดกิจกรรม ความเหมาะสมของสื่อและใบงาน และการวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม

4.5 สรุปผลในภาพรวมของการอบรม และให้ครูแบ่งบทบาทหน้าที่ในการเป็นวิทยากรจัดอบรมให้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินรายการหลักในภาพรวมของการอบรมนักเรียน และครู 6 คนเป็นวิทยากรในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ และเป็นวิทยากรพี่เลี้ยง รวมทั้งบทบาทหน้าที่ของการเป็นผู้อำนวยความสะดวกในกิจกรรมเพื่อสังคมของนักเรียนโรงเรียนตนเอง

4.6 รวบรวมข้อมูลและผลที่ได้จากการอบรม การปรับปรุงแก้ไขโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จากข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะของผู้ใช้ นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (qualitative data analysis)

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำนวน 108,258 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 10 มิถุนายน 2563)

ตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2566 จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 30 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป G*Power 3.1.9.7 ที่ขนาดอิทธิพล 0.80 กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และระบุอำนาจการทดสอบที่ .95 ทำให้ได้จำนวนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละไม่ต่ำกว่า 30 คน ที่ได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบมีจุดมุ่งหมาย (purposeful sampling) มีเกณฑ์การคัดเลือกดังนี้

(1) กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเป็นอิสระจากกัน โดยกำหนดให้กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมาจากสถานศึกษาต่างกัน และมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้คละระดับกัน

(2) กลุ่มทดลอง จำนวน 12 คน เป็นนักเรียนที่เป็นกลุ่มผู้ใช้จากการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ เนื่องจากก่อนการทดลองและระหว่างการทดลองจะมีการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ตามกรอบการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ 5 มิติ

(3) กลุ่มควบคุม เป็นกลุ่มนักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แต่ได้รับการส่งเสริมความเป็นพลเมืองจากกิจกรรมและโครงการของโรงเรียนที่นอกเหนือไปจากการเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ

(4) กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมสมัครใจในการเข้าร่วมโปรแกรม มีความยินดีที่จะให้ข้อมูลและให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมโปรแกรมตลอดระยะเวลา

(5) ได้รับอนุญาตจากผู้บริหารสถานศึกษาและผู้ปกครองของนักเรียน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนการวิจัยนี้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ดังนี้

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ 1) แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 3) แบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้เกี่ยวกับโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้

3. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3.1 กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างเครื่องมือ และกำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดทำกรอบแนวคิดและกำหนดมิติในการสัมภาษณ์

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และแบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้เกี่ยวกับโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และนำแบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้ ที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความครอบคลุมของข้อคำถาม ความชัดเจนของภาษา ความเหมาะสมกับของจำนวนข้อคำถาม ระยะเวลาและวัยของผู้ตอบ และแก้ไข ปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจและแบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหากับประเด็นในการสัมภาษณ์ และความเป็นปรนัย และการใช้ภาษา โดยแบบสอบถามความพึงพอใจ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง

ระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item Objective Congruence: IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ และแบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item Objective Congruence: IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้พิจารณาคัดเลือกข้อคำถามโดยมีเกณฑ์การพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป แบบสอบถามความพึงพอใจ ข้อคำถามผ่านเกณฑ์ทุกข้อ และแบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้ ข้อคำถามผ่านเกณฑ์ทุกข้อ หลังจากนั้นนำข้อเสนอแนะที่ได้มาปรับปรุงและแก้ไขรายละเอียดของข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์แต่ละฉบับให้มีความชัดเจนสมบูรณ์มากขึ้นเพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลต่อไป

7. วิธีดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

การทดลองใช้โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

7.1 แบบแผนการทดลอง

งานวิจัยนี้ใช้แบบแผนการทดลองแบบกึ่งทดลอง (quasi-experimental research) แบบแผน 2 กลุ่มวัดก่อนและหลังและมีกลุ่มควบคุม แต่ไม่มีการสุ่มแบบสมบูรณ์ (Nonrandomized control group pretest-posttest design) รายละเอียดดังตาราง 21

ตาราง 21 แบบแผนการทดลอง 2 กลุ่มวัดก่อนและหลังและมีกลุ่มควบคุม

กลุ่ม	การทดสอบก่อนเข้าร่วม (Pre-test)	การทดลอง	การทดสอบหลังเข้าร่วม (Post-test)
E	O_{1E}	X	O_{2E}
C	O_{1C}		O_{2C}

E	คือ	กลุ่มทดลอง (Experimental Group)
C	คือ	กลุ่มควบคุม (Control Group)
O_{1E}	คือ	การทดสอบความเป็นพลเมืองดีก่อนเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มทดลอง (Pre-test)
O_{2E}	คือ	การทดสอบความเป็นพลเมืองดีหลังเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มทดลอง (Post-test)

O_{1c} คือ การทดสอบความเป็นผลเบื้องต้นของกลุ่มควบคุมก่อนเริ่มกิจกรรม
โปรแกรมสร้างเสริมฯ (Pre-test)

O_{2c} คือ การทดสอบความเป็นผลเบื้องต้นของกลุ่มควบคุมหลังเสร็จสิ้นกิจกรรม
โปรแกรมสร้างเสริมฯ (Post-test)

X คือ การจัดกระทำ (Treatment) โดยใช้โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นผลเบื้องต้น
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้มีการควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนที่อาจเกิดขึ้นได้ในกระบวนการทดลอง
เพื่อให้มั่นใจได้ว่าตัวแปรตามเป็นผลที่เกิดขึ้นมาจากตัวแปรจัดกระทำหรือตัวแปรต้นอย่างแท้จริง
มีรายละเอียดดังนี้

1) ในกระบวนการทดลองผู้วิจัยกำหนดให้กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเป็นอิสระ
จากกัน โดยกำหนดให้กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมาจากสถานศึกษาต่างกัน

2) ผู้วิจัยลดความคลาดเคลื่อนอย่างเป็นระบบ (systematic error) โดยการสร้าง
เครื่องมือวัดตัวแปรให้มีคุณภาพสูงโดยการตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาด้วยทฤษฎี
การทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory: CTT) และทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (Item
Response Theory: IRT) ทำให้มั่นใจได้ว่าการวัดความเป็นผลเบื้องต้นมีความถูกต้องแม่นยำ

3) การเลือกกลุ่มตัวอย่างจากประชากรให้มีคุณสมบัติด้านต่าง ๆ เท่าเทียมกัน แต่มี
ลักษณะบริบทเป็นสถานศึกษาที่มีจำนวนนักเรียนใกล้เคียงกัน เพื่อให้มีการวัดผลก่อนการทดลอง
(Pre-test) กับกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง เพื่อตรวจสอบความเท่าเทียมกันระหว่างกลุ่มควบคุม
และกลุ่มทดลอง โดยความเป็นผลเบื้องต้นของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนเข้าร่วม
โปรแกรมสร้างเสริมฯ ไม่แตกต่างกัน

7.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

7.2.1 ตัวแปรจัดกระทำ (Treatment Variable) คือ โปรแกรมสร้างเสริมความเป็น
ผลเบื้องต้นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แบ่งเป็นกลุ่มที่เข้าร่วมโปรแกรม และ
ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรม

7.2.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variables) คือ ความเป็นผลเบื้องต้น

7.3 ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ใช้เวลา
ในการทดลอง จำนวน 4 วัน แบ่งเป็น 2 ครั้ง ครั้งละ 2 วัน ระยะห่างระหว่างครั้งที่ 1 กับครั้งที่ 2
ห่างกัน 2 สัปดาห์ เพื่อให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมเพื่อสังคมในพื้นที่ชุมชนของตนเองตามที่ได้

วางแผนไว้ในระหว่างการทำกิจกรรม รวมระยะเวลาในการจัดกิจกรรม 28 ชั่วโมง และการทำกิจกรรมเพื่อสังคมนอกสถานที่ 2 สัปดาห์

7.4 ขั้นตอนในการวิจัย

การดำเนินการในการทดลองโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ มีขั้นตอนการดำเนินการ 3 ระยะ คือ ก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง และหลังการทดลอง มีรายละเอียดดังนี้

7.4.1 ก่อนการทดลอง

1) ผู้วิจัยยื่นเรื่องต่อคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน (Ethical Review Committee) ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อขออนุมัติในการทำวิจัย

2) เตรียมความพร้อมของสถานที่ วัสดุ อุปกรณ์ แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และเอกสารประกอบการจัดกิจกรรม

3) ประชุมวางแผนการดำเนินงานร่วมกับครูกลุ่มผู้ใช้และผู้ช่วยวิจัย เพื่อแบ่งบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ

4) ผู้วิจัยส่งหนังสือขออนุญาตในการเก็บข้อมูลการวิจัยที่ออกโดยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมและนัดหมายวัน เวลาและสถานที่ในการดำเนินการ

7.4.2 ระหว่างการทดลอง

1) ผู้วิจัยทำการชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและลักษณะของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และสอบถามความสมัครใจในการเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อเป็นการพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ผู้วิจัยแจ้งให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนทราบว่าการดำเนินกิจกรรมครั้งนี้จะไม่มีการอ้างถึงตัวบุคคลอย่างเฉพาะเจาะจง และจะรักษาความลับของข้อมูลอย่างเคร่งครัด ผลการวิจัยจะถูกนำเสนอในภาพรวมและอ้างอิงตามหลักวิชาการเท่านั้น และผู้วิจัยจัดเตรียมเอกสารการยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (consent form) ที่มีรายละเอียดของการจัดกิจกรรม การบันทึกภาพนิ่งและวิดีโอระหว่างการจัดกิจกรรมและให้ผู้เข้าร่วมอ่านอีกครั้งและลงนามยินยอมในเอกสารก่อนเริ่มกิจกรรม

2) ทดสอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (pre-test) ก่อนนำโปรแกรมไปใช้กับกลุ่มทดลอง และทดสอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้กับกลุ่มควบคุม ผู้วิจัยจัดทำแบบวัดออนไลน์ด้วย Google Form ส่งลิงก์ และ QR Code ของแบบวัด และแนบเอกสารชี้แจงอาสาสมัครผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยโดยการตอบแบบสอบถามและการพิทักษ์สิทธิผู้เข้าร่วมวิจัย พร้อมโทรศัพท์ติดตามผลและติดต่อประสานงานกับครูผู้ประสานงาน

3) ดำเนินการทดลองโดยใช้โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่รู้จักกับกลุ่มทดลองตามลำดับขั้นตอนของโปรแกรม

4) หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมในแต่ละวัน ผู้วิจัยจะมีการสนทนากลุ่ม (Focus group) 2 รอบ รอบแรกกับนักเรียนกลุ่มผู้ใช้ จำนวน 12 คน รอบสองเป็นการสนทนากลุ่มกับครูกลุ่มผู้ใช้ จำนวน 6 คน เพื่อสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่รู้จักของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยนำผลการศึกษาที่ได้จากครูและนักเรียน เป็นข้อมูลในการปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมสำหรับวันต่อไป

7.4.3 หลังการทดลอง

1) เมื่อการจัดกิจกรรมเสร็จสิ้นผู้วิจัยให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองทำแบบวัดความเป็นพลเมืองที่รู้จักของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายอีกครั้ง (post-test) ในรูปแบบออนไลน์ โดยผู้วิจัยตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบวัดหากนักเรียนไม่ได้ตอบในข้อใดจะขอให้นักเรียนตอบเพิ่มเติมทันที เพื่อให้แบบวัดที่ได้มีความสมบูรณ์ส่งผลต่อการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลข้อมูลได้ถูกต้องตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด สำหรับกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วม โปรแกรมผู้วิจัยจัดส่งลิงก์ และ QR Code ของแบบวัดให้กับครูผู้ประสานงานเพื่อให้นักเรียนกลุ่มควบคุมทำแบบวัดอีกครั้ง (post-test)

2) เก็บรวบรวมข้อมูลกระบวนการดำเนินการวิจัย เอกสาร ใบบาง ผลงานของนักเรียนระหว่างการจัดกิจกรรม ภาพถ่ายกิจกรรม สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นต่อไป

8. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ดังนี้

8.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น ได้แก่ ร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation: SD)

8.2 ข้อมูลจากการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ในระหว่างการทดลอง นำมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยนำมาลดทอนข้อมูล เพื่อสกัดออกมาเป็นประเด็นต่าง ๆ วิเคราะห์เนื้อหา และปรับปรุงแก้ไขโปรแกรมสร้างเสริมฯ

8.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบคำถามการวิจัยตามสมมติฐาน ดังนี้

8.3.1 เปรียบเทียบความเป็นพลเมืองที่รู้จักของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายก่อนเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม และหลังเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม โดยการวิเคราะห์ Hotelling's T^2 โดยใช้สูตรดังนี้ (Hair, F and others, 2006 อ้างใน สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551)

$$\text{Hotelling's } T^2 = \frac{p(N_1 + N_2 - 2)}{N_1 + N_2 - p - 1} \times F$$

เมื่อ N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ p แทน จำนวนกลุ่ม

8.3.2 เปรียบเทียบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ระหว่างนักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม และนักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุนามแบบทางเดียว (One-way MANOVA) ด้วยการนำคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนเริ่มกิจกรรมโปรแกรมสร้างเสริม (pre-test) เปรียบเทียบกับคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมโปรแกรมสร้างเสริม (post-test)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายของงานวิจัย 4 ข้อ ได้แก่ 1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2. เพื่อพัฒนาแบบวัดและตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัดความเป็นพลเมืองดีที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 3. เพื่อพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ 4. เพื่อประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งเนื้อหาสาระตามความมุ่งหมายของงานวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาพฤติกรรมการบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาแบบวัดและตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัดความเป็นพลเมืองดีที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 3 ผลการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้

ตอนที่ 4 ผลการประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้แทนค่าสถิติและตัวแปรต่าง ๆ ดังนี้

สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
k	แทน	จำนวนข้อคำถามของแบบวัด
\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบวัด
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
CV	แทน	สัมประสิทธิ์การกระจาย
SE	แทน	ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน
SK	แทน	ค่าความเบ้

KU	แทน	ค่าความโค้ง
IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้อง
r_{bis}	แทน	ค่าอำนาจจำแนก
b	แทน	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ
α	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น
R^2	แทน	สัมประสิทธิ์การทำนาย (coefficient of determination)
χ^2	แทน	ค่าไค-สแควร์ ที่ใช้ทดสอบสมมติฐานทางสถิติว่าฟังก์ชันความ กลมกลืน มีค่าเป็นศูนย์ หรือโมเดลตามสมมติฐานมีความสอดคล้องกับ ข้อมูลเชิงประจักษ์
χ^2/df	แทน	ค่าไค-สแควร์สัมพัทธ์
GFI	แทน	ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืน
AGFI	แทน	ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับค่า
Standardized RMR	แทน	ค่ารากของค่าเฉลี่ยกำลังสองเฉลี่ยของเศษเหลือในรูปคะแนน มาตรฐาน
RMSEA	แทน	ค่ารากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของค่าความคลาดเคลื่อน โดยประมาณ
CFI	แทน	ดัชนีวัดระดับความกลมกลืนเปรียบเทียบ
RMR	แทน	ดัชนีรากที่สองของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ
df	แทน	ระดับขั้นของความเป็นอิสระ (Degrees of Freedom)
β_{ij}	แทน	ค่าพารามิเตอร์เทรชโฮลด์ (Threshold parameter)
α_i	แทน	ค่าพารามิเตอร์ความชันร่วม (Slope parameter)

สัญลักษณ์ที่ใช้แทนตัวแปรแฝง

AC	แทน	ความเป็นพลเมืองตื่นรู้
DV	แทน	ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย
CS	แทน	ชีวิตของชุมชนและสังคม
CD	แทน	การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย
PS	แทน	การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

สัญลักษณ์ที่ใช้แทนตัวแปรสังเกตได้

DV1	แทน	มีความรู้ ความเข้าใจทางกฎหมาย ระบบการเมืองของประเทศ
DV2	แทน	มีความรู้ ความเข้าใจหลักสิทธิมนุษยชน
DV3	แทน	มีความรู้ ความเข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม
DV4	แทน	เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น
DV5	แทน	มีความรับผิดชอบต่อสังคม
DV6	แทน	เคารพและปฏิบัติตามกฎหมายและหลักการของประชาธิปไตย
DV7	แทน	เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล
CS1	แทน	มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน
CS2	แทน	เข้าใจความหลากหลายทางชีวภาพ ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ในชุมชน
CS3	แทน	เข้าใจสภาพและบริบทของชุมชนที่ตนเองเป็นสมาชิก
CS4	แทน	มีความตระหนักและสำนึกในความเป็นเจ้าของชุมชน
CS5	แทน	เข้าใจสถานะและบทบาทของตนเองในการเป็นสมาชิกของชุมชน
CS6	แทน	ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะสมาชิกของชุมชน
CS7	แทน	มีความรู้และเข้าใจเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)
CS8	แทน	เข้าร่วมกับกลุ่ม หน่วยงาน หรือองค์กรเพื่อกิจการสาธารณะ
CS9	แทน	มีทักษะในการสืบค้น การตั้งคำถามเกี่ยวกับชุมชนและสังคม
CD1	แทน	เข้าใจในบทบาทหน้าที่และความสำคัญในการใช้สิทธิออกเสียง ตามระบอบประชาธิปไตย
CD2	แทน	มีส่วนร่วมในกระบวนการประชาธิปไตย
CD3	แทน	คำนึงถึงผลจากการใช้สิทธิออกเสียงที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมิติต่าง ๆ
CD4	แทน	ตระหนักและเคารพถึงการมีส่วนร่วมของกลุ่มคนในสังคมทุกกลุ่ม
PS1	แทน	มีความสนใจ ติดตามสถานการณ์ในสังคม
PS2	แทน	มีความเข้าใจ สามารถอธิบายในประเด็นปัญหาและผลกระทบ ที่จะเกิดขึ้น
PS3	แทน	สืบค้นรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่เป็นสาเหตุ ของปัญหาหรือความขัดแย้ง
PS4	แทน	กล้าแสดงความคิดเห็น

PS5	แทน	สามารถนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาพร้อมทั้งอธิบายเหตุผล
PS6	แทน	สามารถจัดการกับความขัดแย้ง มีทักษะในการประนีประนอม การเจรจา ไกล่เกลี่ย
PS7	แทน	ยอมรับและเข้าใจความหลากหลาย ปราศจากอคติ และการเลือกปฏิบัติ
PS8	แทน	แสดงออกโดยคำนึงถึงความรู้สึกและผลกระทบต่อผู้อื่น
PS9	แทน	มีความมั่นคงทางอารมณ์
PS10	แทน	แสดงถึงความตั้งใจและกระตือรือร้นในการหาทางออก
PS11	แทน	มีทักษะในการตัดสินใจ
PS12	แทน	มีบทบาทในการเป็นผู้นำ

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย

การศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีในชั้นตอนนี้ ผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ที่มีความรู้ประสบการณ์เกี่ยวกับการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองอย่างน้อย 10 ปี หรือเป็นคณาจารย์ที่อยู่ในมหาวิทยาลัย หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของเยาวชน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของตัวบ่งชี้ตามกรอบความเป็นพลเมืองดีของสหภาพยุโรป (Hoskins & Mascherini, 2009) ได้แก่ การเรียกร้องและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Protest and Social change) ชีวิตของชุมชน (Community Life) ประชาธิปไตยแบบตัวแทน (Representative Democracy) และค่านิยมประชาธิปไตย (Democratic Values) ที่เหมาะสมกับบริบทของสังคมและวัฒนธรรมไทย ได้ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของพฤติกรรมและคุณลักษณะตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีพร้อมทั้งข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุง โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

1. นิยามความหมายความเป็นพลเมืองดี

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นสอดคล้องกัน คือ เห็นด้วยกับนิยามความหมายความเป็นพลเมืองดีที่ผู้วิจัยกำหนด และมีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงเพิ่มเติมโดยเรียงลำดับจากการมีความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และเจตคติ หรือจะเรียงลำดับจากบุคคล ระหว่างบุคคล สังคมและชุมชนและประเทศ

“ควรไต่ระดับความเป็นพลเมืองดีเริ่มจากการมีความรู้ ความเข้าใจก่อน เข้าใจบริบทของตัวเอง และขยับขึ้นไประหว่างบุคคล และขยับขึ้นไปในส่วน of สังคม ชุมชน ประเทศ หรือมีความรู้แล้วก่อให้เกิดทักษะ ให้เกิดคุณลักษณะอะไร”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1. 2566: สัมภาษณ์)

“ครอบครัวในนิยามความหมาย เพราะจะเป็นพลเมืองตื่นรู้ต้องเริ่มจากรับผิดชอบต่อตัวเองและสังคมก่อน เคารพและปฏิบัติตามกฎหมายและหลักการประชาธิปไตย เข้าใจบทบาทหน้าที่ สิทธิเสรีภาพ เป็นสิ่งที่พื้นฐาน ต้องเริ่มต้นจากตัวบุคคล การมีส่วนร่วมแก้ปัญหา และก้าวไปสู่การเข้าใจระบบของรัฐ ไม่นิ่งเฉยในความยุติธรรม มีความคิดเชิงวิพากษ์”
(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2. 2566: สัมภาษณ์)

“เห็นด้วยตามคำนิยามที่นำมา พลเมืองตื่นรู้เป็นพลเมืองประเภทที่ต้องตระหนักรู้ และกระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมรับผิดชอบอะไรก็ตามของประเทศที่เป็นภารกิจร่วมกัน มีความรู้สึกเป็นเจ้าของร่วม อะไรที่เปลี่ยนแปลงไปมากก็พร้อมที่จะเสนอแนวทางหรือพร้อมที่จะไปมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 4. 2566: สัมภาษณ์)

2. องค์ประกอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้

องค์ประกอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของสหภาพยุโรป ที่กำหนดไว้จำนวน 4 มิติ ได้แก่ การเรียกร้องและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Protest and Social change) ชีวิตของชุมชน (Community Life) ประชาธิปไตยแบบตัวแทน (Representative Democracy) และค่านิยมประชาธิปไตย (Democratic Values) ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นสอดคล้องกัน โดยให้ปรับปรุงชื่อองค์ประกอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้เหมาะสมกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมากยิ่งขึ้น ดังนี้

“การเรียกร้องและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Protest and Social change) เด็กบางคนอาจจะไม่ได้ออกไปเรียกร้อง บางคนพอใจแล้ว เปลี่ยนเป็นคำอื่นได้ใหม่ที่ทำได้ soft ขึ้น เช่น การแสดงความคิดเห็น การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาเพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง นำเสนอสถานการณ์ให้นักเรียน เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1. 2566: สัมภาษณ์)

“อาจจะเปลี่ยนจากการประท้วงเป็นเปลี่ยนเป็นโซเชียลมีฟเมนท์ /กระบวนการเคลื่อนไหวเพื่อเปลี่ยนแปลงสังคม ซึ่งจะต้องมีการรวมกลุ่มอย่างไรเพื่อขับเคลื่อนสังคมไปทางใดทางหนึ่ง”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2. 2566: สัมภาษณ์)

“ชีวิตของชุมชน อาจจะไม่เลือกคำที่ *meaning* ไปด้วยกันได้ ชีวิตของสังคม ชุมชน ประชาธิปไตยแบบตัวแทน (*Representative Democracy*) อาจจะไม่เป็น วิถีความเป็น ประชาธิปไตย ค่านิยมประชาธิปไตย (*Democratic Values*) ก็เป็น ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย”
(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3. 2566: สัมภาษณ์)

“เปลี่ยนชื่อองค์ประกอบเป็น การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย การ ลงคะแนนเสียงเลือกตั้ง การกำหนดนโยบายถ้าระดับครอบครัวมันได้ แต่บางคนอายุไม่ถึง 18 ปี ในการเลือกตั้ง แต่สามารถลงคะแนนเสียงเลือกหัวหน้าห้อง สถานักเรียน ถ้าเลือกประธาน นักเรียน ก็จะมี *Motto* ถ้าเลือกหัวหน้าห้องก็จะมีจะทำอะไรให้ห้องบ้าง เพื่อให้เพื่อนเลือกเป็น หัวหน้าห้อง”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 4. 2566: สัมภาษณ์)

“เด็กต้องมีองค์ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประชาธิปไตยก่อน หลังจากนั้นจะ มองไปที่ชุมชนของตนเอง และสุดท้ายควรเป็นการนำเสนอเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทั้งในเชิง ระบบและเชิงโครงสร้าง”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 5. 2566: สัมภาษณ์)

ผู้วิจัยได้มีการปรับเปลี่ยนชื่อองค์ประกอบ และลำดับลำดับขององค์ประกอบจากการ เสนอแนะในการปรับเปลี่ยนชื่อองค์ประกอบจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้เกิดความชัดเจนและเหมาะสม กับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย และเพื่อเตรียมสำหรับการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็น พลเมืองตื่นรู้ในลำดับต่อไป โดยได้มีการปรับเปลี่ยนชื่อองค์ประกอบดังนี้ องค์ประกอบที่ 1 การ เรียกร้องและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (*Protest and Social change*) เป็น การเสนอแนวทาง แก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (*Proposing solutions for social change*) และให้ สลับเป็นองค์ประกอบที่ 4 องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชน (*Community Life*) เป็น ชีวิตของ ชุมชนและสังคม (*Community and Social Life*) และเป็นองค์ประกอบที่ 2 เหมือนเดิม องค์ประกอบที่ 3 ประชาธิปไตยแบบตัวแทน (*Representative Democracy*) เป็น การมีส่วนร่วม ในวิถีความเป็นประชาธิปไตย (*Collaborative Democracy*) และเป็นองค์ประกอบที่ 3 เหมือนเดิม องค์ประกอบที่ 4 ค่านิยมประชาธิปไตย (*Democratic Values*) เป็น ค่านิยมวิถี ประชาธิปไตย (*Democratic Values*) และให้สลับเป็นองค์ประกอบที่ 1 สามารถสรุปได้ดังตาราง 22

ตาราง 22 การปรับปรุงองค์ประกอบความเป็นพลเมืองที่เรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

องค์ประกอบตามสหภาพยุโรป		ปรับใหม่ตามข้อเสนอแนะ
ลำดับ	องค์ประกอบ	องค์ประกอบ
1	การเรียกร้องและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Protest and Social change)	ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย (Democratic Values)
2	ชีวิตของชุมชน (Community Life)	ชีวิตของชุมชนและสังคม (Community and Social Life)
3	ประชาธิปไตยแบบตัวแทน (Representative Democracy)	การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย (Collaborative Democracy)
4	ค่านิยมประชาธิปไตย (Democratic Values)	การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Proposing solutions for social change)

3. ตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองที่เรียนรู้

ผู้วิจัยพบว่าตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองที่เรียนรู้ตามกรอบของสหภาพยุโรปในแต่ละองค์ประกอบนั้น ได้รับการวิพากษ์จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน โดยได้มีข้อเสนอแนะในการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมในตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองที่เรียนรู้ ดังนี้

1) ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย (Democratic Values)

“เพิ่มความเข้าใจอัตลักษณ์ของตนเองก่อน เคารพตนเองให้เป็น จึงจะไปเคารพความแตกต่างของคนอื่นได้ จากนิยามไปสเกลใหญ่เลยเข้าใจสังคมแต่ลืมเข้าใจตนเองหรือไม่”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1. 2566: สัมภาษณ์)

“เด็กต้องเข้าใจในสิทธิเด็กทั้ง 4 ด้าน เข้าใจความเป็นมนุษย์ เข้าใจความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรม การยอมรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลาย เหล่านี้เป็นเรื่องที่สำคัญ”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2. 2566: สัมภาษณ์)

“เรื่องสำคัญสำหรับเด็ก คือ อัตลักษณ์ตัวตน สิทธิ ข้อกฎหมาย Gender เชื้อชาติ ความเท่าเทียม ชนชั้น แล้วคอนเซ็ปต์ใหญ่จะไปตกอยู่ที่ประชาธิปไตยในหัวข้อย่อยที่ 3”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3. 2566: สัมภาษณ์)

“เรื่องสิทธิมนุษยชนแนะนำไปดูองค์ประกอบในหลักสูตรฐานสมรรถนะ เรื่อง พลเมืองเคารพสิทธิ มีองค์ประกอบย่อยให้ดึงมาเฉพาะที่เกี่ยวกับสิทธิมนุษยชน”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 4. 2566: สัมภาษณ์)

2) ชีวิตของชุมชนและสังคม (Community and Social Life)

“ควรจะมีเรื่องทักษะการสืบค้น ทักษะการตั้งคำถาม ทักษะการจัดการการเปลี่ยนแปลงก่อน การทำความเข้าใจของชุมชน จะเข้าไปแก้ไขปัญหาต่างๆของชุมชนได้ ต้องรู้สาเหตุที่แท้จริงก่อน”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1. 2566: สัมภาษณ์)

“ควรมีการเพิ่มเรื่องนิเวศน์ของวัฒนธรรมหรือภูมิทัศน์วัฒนธรรม ซึ่งจะมีเรื่อง ความเชื่อ คุณค่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งจะทำให้สเกลชุดนี้เหมาะกับสังคมไทย”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3. 2566: สัมภาษณ์)

“ตัวบ่งชี้ในนิยามโอเค เปลี่ยนเป็นพลเมืองที่รับผิดชอบต่อวัฒนธรรมต่อวิถีชีวิต ต่อสังคม ต่อชุมชน”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 5. 2566: สัมภาษณ์)

3) การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย (Collaborative Democracy)

“โรงเรียนมีการกำหนดนโยบายอาจจะสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน อยากรู้ให้โรงเรียนพัฒนาไปอย่างไร การเข้าไปมีส่วนร่วม เปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าไปมีส่วนร่วมในชีวิตจริง จะมีความรู้สึกเป็นเจ้าของที่อยู่ มีสิทธิ์ในการพัฒนาโรงเรียนนี้”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1. 2566: สัมภาษณ์)

“สถานักเรียนต้องสร้างการเรียนรู้สะท้อนผ่านพรรคการเมืองในโรงเรียน ไม่ใช่แค่เลือกตั้ง ต้องนำไปสู่วิถีคิดเชิงการเมือง การออกนโยบายของพรรคการเมืองในโรงเรียน การสนับสนุน การรณรงค์การใช้สิทธิเลือกตั้งใน โรงเรียน โดยให้เด็กกรณรงค์กันเอง”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2. 2566: สัมภาษณ์)

“จริงๆ แล้วต้องเริ่มจาก 1. พลเมืองที่รับผิดชอบ รับผิดชอบต่อ กฏ กติกา ข้อตกลง กฎหมาย รวมถึงวิถีวัฒนธรรม 2. พลเมืองที่เคารพสิทธิ รู้สิทธิเรา รู้สิทธิเค้า ให้เกียรติเค้า empathy ต่อกันโดยไม่มี bias ไม่เลือกปฏิบัติ 3. พลเมืองที่มีส่วนร่วม คือ ติดตามประเด็นสถานการณ์ เข้าไปมีส่วนร่วมด้วยจิตสาธารณะและสำนึกที่มีต่อสังคม 4. พลเมืองที่สร้างการเปลี่ยนแปลง อันนี้คือเข้าไปร่วม Join ร่วมสร้างเลย โดยแค่ความเท่าเทียม ความเป็นธรรม แคร่ประชาธิปไตย แคร่สันติวิธี”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 5. 2566: สัมภาษณ์)

4) การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Proposing solutions for social change)

“ปรับให้เข้ากันกับนิยามหลังจากเรียบเรียงใหม่ องค์กรประกอบย่อยต้องสอดคล้อง และขยายไปกับนิยาม ถ้าตามนิยามที่ให้มาสิ่งที่ไปด้วยกันได้คือข้อที่ 1 การเรียกร้องและประท้วง ส่วนองค์กรประกอบย่อย การมีส่วนร่วมทั้ง 3 อัน สามารถไปรวมกับการให้ความร่วมมือในการแก้ไขปัญหาต่างๆ การมีส่วนร่วม การเป็นผู้นำ”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1. 2566: สัมภาษณ์)

“เด็กต้องสนใจประเด็นทางสังคม การตั้งคำถามและการคิดเชิงวิพากษ์กับประเด็นใกล้ตัวไปจนถึงประเด็นที่ซับซ้อนใกล้ตัวได้ สามารถรวมกลุ่มเพื่อนวิเคราะห์ปัญหา หาวิธีต่อรองกับปัญหานั้น ๆ นำไปสู่โซเซียลมีเดียแคมเปญหรือการเคลื่อนไหวหรือการแสดงออกทางสังคม ซึ่งมันจะสะท้อนหรือเป็นตัวบ่งชี้สุดท้ายให้เห็นว่าคุณมีความเป็นพลเมืองของสังคมที่แอดคทีฟหรือไม่”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2. 2566: สัมภาษณ์)

“ก่อนที่จะออกไปเรียกร้องได้ อยากให้มีมารกล่าวถึงว่า เค้าว้าใจถึงสิทธิ หน้าที่ บทบาทของตนเองก่อน เพราะถ้าจะออกไปเรียกร้องแต่ไม่เข้าใจ จะไม่สามารถบอกที่มาที่ไปได้ ให้ เข้าใจโครงสร้างพื้นฐานทางสังคมก่อน”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 4. 2566: สัมภาษณ์)

“ตัวบ่งชี้ที่ต้องมี 1. ติดตามสถานการณ์อย่างมีวิจรรณญาณด้วยความกระตือรือร้น
2. ร่วมเสนอทางออกในการแก้ปัญหาหรือนโยบายของรัฐหรือท้องถิ่นด้วยความเข้าใจสถานการณ์ บนสันติวิธี เคารพความหลากหลาย”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 5. 2566: สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะในการกำหนดตัวบ่งชี้โดยให้นำความเป็น พลเมืองที่เข้มแข็งตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ ด้านสมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมาสังเคราะห์เอกสารเพิ่มเติม

ผู้วิจัยได้ศึกษาและสังเคราะห์ประเด็นที่เกี่ยวข้องตามกรอบแนวคิดงานวิจัย พบว่า มีความสอดคล้องกันในนิยาม องค์ประกอบ และพฤติกรรมบ่งชี้ โดยสมรรถนะการเป็นพลเมือง ที่เข้มแข็ง ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2564, เอกสารจากเว็บไซต์) มี รายละเอียดที่เชื่อมโยงเกี่ยวข้อง ดังนี้

“การปฏิบัติตนอย่างรับผิดชอบในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก รู้เคารพสิทธิ เสรีภาพของตนเองและผู้อื่น เคารพในกฎกติกาและกฎหมาย มีส่วนร่วมทางสังคมอย่างมี วิจรรณญาณ อยู่ร่วมกับผู้อื่นท่ามกลางความหลากหลาย เห็นคุณค่าของศักดิ์ศรีและความเป็น มนุษย์ มีบทบาทในการตัดสินใจและสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยยึดมั่นในความเท่าเทียม เป็นธรรม ค่านิยมประชาธิปไตย และสันติวิธี” (นิยามสมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง)

และผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับตัวบ่งชี้เพิ่มเติม โดยให้เพิ่มทักษะที่ เหมาะสมกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ดังนี้

“ที่ยังไม่เห็นในตัวบ่งชี้เลย คือ 1. ทักษะการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น empathy, care other feeling เราต้องรู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เพราะบางครั้งเราอยู่กับสื่อสังคมออนไลน์ เพราะบางครั้งเราไม่รู้คำพูดที่เราพูดออกไปทำให้คนอื่นเจ็บช้ำน้ำใจอยู่ไหม”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1. 2566: สัมภาษณ์)

“ทักษะการตระหนักรู้ การสะท้อนคิด สะท้อนผลการกระทำ ในการเสนอแนวทาง
แก้ปัญหาจะส่งผลกับใครบ้าง จะกระทบต่อคนน้อยที่สุด compromise ที่สุด”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2. 2566: สัมภาษณ์)

“ความมั่นคงทางอารมณ์ รวมไปถึง self-management self awareness การ
ตระหนักรู้ การจัดการอารมณ์ ความมั่นคงทางอารมณ์เกิดขึ้นในทุกๆมิติ บางครั้งเราใช้อารมณ์นำ
ในการตัดสินใจปัญหาไม่ได้อยู่แล้ว”

(ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 4. 2566: สัมภาษณ์)

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา สามารถสรุปตัวบ่งชี้
ในแต่ละองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ได้ดังตาราง 23

ตาราง 23 การปรับปรุงตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ของสหภาพยุโรป	ตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมือง ตื่นรู้ปรับปรุง
เดิม ค่านิยม ประชาธิปไตย (Democratic Values)	1) สิทธิมนุษยชน (Human Rights)	1) มีความรู้ ความเข้าใจทางกฎหมาย ระบบการเมืองของประเทศ
ใหม่ ค่านิยมวิถี ประชาธิปไตย (Democratic Values)	2) ความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Understandings)	2) มีความรู้ ความเข้าใจหลัก สิทธิมนุษยชน
	3) ประชาธิปไตย (Democracy)	3) มีความรู้ ความเข้าใจความ หลากหลายทางวัฒนธรรม
		4) เห็นคุณค่าของตนเองและ ผู้อื่น
		5) มีความรับผิดชอบต่อสังคม
		6) เคารพและปฏิบัติตาม กฎหมายและหลักการของ ประชาธิปไตย
		7) เคารพความแตกต่าง ระหว่างบุคคล

ตาราง 23 (ต่อ)

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองต้นรู้ ของสหภาพยุโรป	ตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมือง ต้นรู้ปรับปรุง
เดิม ชีวิตของชุมชน (Community Life)	1) การให้ความช่วยเหลือให้กับ องค์กรที่ไม่ได้เป็นสมาชิกสหภาพ	1) เข้าใจสถานะและบทบาท ของตนเองในการเป็นสมาชิก ของชุมชน
ใหม่ ชีวิตของชุมชนและ สังคม (Community and Social Life)	ใด (Providing Unorganized Help) 2) การมีส่วนร่วมในองค์กรทาง ศาสนา (Engagement in Religious Organization) 3) การมีส่วนร่วมในองค์กรธุรกิจ (Engagement in Business Organization) 4) การมีส่วนร่วมในองค์กรทาง วัฒนธรรม (Engagement in Cultural Organization) 5) การมีส่วนร่วมในองค์กรทาง สังคม (Engagement in Social Organization) 6) การมีส่วนร่วมในองค์กรทาง กีฬา (Engagement in Sport Organization)	2) ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสม ในฐานะสมาชิกของชุมชน 3) เข้าใจสภาพและบริบทของ ชุมชนที่ตนเองเป็นสมาชิก 4) เข้าใจความหลากหลาย ทางชีวภาพ ความหลากหลาย ทางชาติพันธุ์ในชุมชน 5) มีความรู้และเข้าใจ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) 6) มีความตระหนักและสำนึก ในความเป็นเจ้าของชุมชน 7) มีทักษะในการสืบค้น การ ตั้งคำถามเกี่ยวกับชุมชนและ สังคม 8) มีส่วนร่วมในการพัฒนา ชุมชน 9) เข้าร่วมกับกลุ่ม หน่วยงาน หรือองค์กรเพื่อกิจการ สาธารณะ

ตาราง 23 (ต่อ)

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองต้นฐ ของสหภาพยุโรป	ตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมือง ต้นฐปรับปรุง
เดิม ประชาธิปไตยแบบ ตัวแทน (Representative Democracy)	1) การมีส่วนร่วมในพรรค การเมือง (Engagement in Political Parties)	1) เข้าใจในบทบาทหน้าที่ และความสำคัญในการใช้ สิทธิออกเสียงตามระบอบ ประชาธิปไตย
ใหม่ การมีส่วนร่วมในวิถี ความเป็นประชาธิปไตย (Collaborative Democracy)	2) การใช้สิทธิออกเสียงเลือกตั้ง (Voting Turnout) 3) การมีส่วนร่วมของสตรีต่อชีวิต ทางการเมือง (Women Participation in Political Life)	2) มีส่วนร่วมในกระบวนการ ประชาธิปไตย 3) คำนึงถึงผลจากการใช้สิทธิ ออกเสียงที่ทำให้เกิดการ เปลี่ยนแปลงมิติต่าง ๆ 4) ตระหนักและเคารพถึงการ มีส่วนร่วมของกลุ่มคนใน สังคมทุกกลุ่ม
เดิม การเรียกร้องและ การเปลี่ยนแปลงทาง สังคม (Protest and Social change)	1) การเรียกร้อง/ประท้วง (Protest) 2) การมีส่วนร่วมใน องค์กรการค้า (Engagement in Trade Union Organizations)	1) มีความสนใจ ติดตาม สถานการณ์ในสังคม 2) มีความเข้าใจ สามารถ อธิบายในประเด็นปัญหาและ ผลกระทบที่จะเกิดขึ้น
ใหม่ การเสนอแนวทาง แก้ปัญหาเพื่อสร้างการ เปลี่ยนแปลงทางสังคม (Proposing solutions for social change)	3) การมีส่วนร่วมในองค์กรด้าน สิ่งแวดล้อม (Engagement in Environmental Organizations) 4) การมีส่วนร่วมในองค์กรด้าน สิทธิมนุษยชน (Engagement in Human Rights)	3) สืบค้นรวบรวมข้อมูลจาก แหล่งต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์ ปัจจัยที่เป็นสาเหตุของปัญหา หรือความขัดแย้ง 4) กล้าแสดงความคิดเห็น 5) สามารถนำเสนอแนว ทางการแก้ไขปัญหาพร้อมทั้ง อธิบายเหตุผล

ตาราง 23 (ต่อ)

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ของสหภาพยุโรป	ตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมือง ตื่นรู้ปรับปรุง
		6) สามารถจัดการกับความ ขัดแย้ง มีทักษะในการ ประนีประนอม การเจรจาไกล่ เกลี่ย 7) ยอมรับและเข้าใจความ หลากหลาย ปราศจากอคติ และการเลือกปฏิบัติ 8) แสดงออกโดยคำนึงถึง ความรู้สึกและผลกระทบต่อ ผู้อื่น 9) มีความมั่นคงทางอารมณ์ 10) แสดงถึงความตั้งใจและ กระตือรือร้นในการหา ทางออก 11) มีทักษะในการตัดสินใจ 12) มีบทบาทในการเป็นผู้นำ

4. สรุปผลจากการสัมภาษณ์และศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม

ผลจากการสัมภาษณ์และศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญสามารถสรุปและปรับปรุงนิยามความหมาย องค์ประกอบ และตัวบ่งชี้ ได้ดังนี้

ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizenship) หมายถึง คุณลักษณะและพฤติกรรมของบุคคลที่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องระบบการเมืองการปกครองของประเทศ ตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ สิทธิ และเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น เคารพและปฏิบัติตามกฎหมายและหลักการของประชาธิปไตย เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล เข้าใจสถานะและบทบาทของตนเอง ในฐานะที่เป็นสมาชิกของชุมชน เคารพกติกาการอยู่ร่วมกัน มีจิตสาธารณะและจิตสำนึกรักสิ่งแวดล้อม มีความพร้อมที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในกระบวนการประชาธิปไตยตั้งแต่ระดับครอบครัว

โรงเรียน ชุมชน สังคม และประเทศ มีความคิดเชิงวิพากษ์และรู้จักตั้งคำถามต่อการดำเนินงานในสิ่งที่ผิด ตระหนักถึงผลกระทบจากปัญหาสังคมและกระตือรือร้นที่จะเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ปัญหา โดยสามารถเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม ตลอดจนมีบทบาทในการเป็นผู้นำขับเคลื่อนเพื่อให้เกิดความร่วมมือในการแก้ปัญหามูลฐานการของประชาธิปไตย จนนำไปสู่การสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมให้ดีขึ้นในทุกระดับ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย (Democratic Values) หมายถึง การที่บุคคลมีความรู้ ความเข้าใจทางกฎหมาย ระบบการเมืองของประเทศ หลักสิทธิมนุษยชน ความหลากหลายทางวัฒนธรรม เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง เห็นคุณค่าของผู้อื่น ตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ สิทธิและเสรีภาพ มีความรับผิดชอบต่อสังคม เคารพและปฏิบัติตามกฎหมายและหลักการของประชาธิปไตย เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล และปราศจากการเลือกปฏิบัติ มี 7 ตัวบ่งชี้ คือ 1) มีความรู้ ความเข้าใจทางกฎหมาย ระบบการเมืองของประเทศ 2) มีความรู้ ความเข้าใจหลักสิทธิมนุษยชน 3) มีความรู้ ความเข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม 4) เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น 5) มีความรับผิดชอบต่อสังคม 6) เคารพและปฏิบัติตามกฎหมายและหลักการของประชาธิปไตย และ 7) เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล

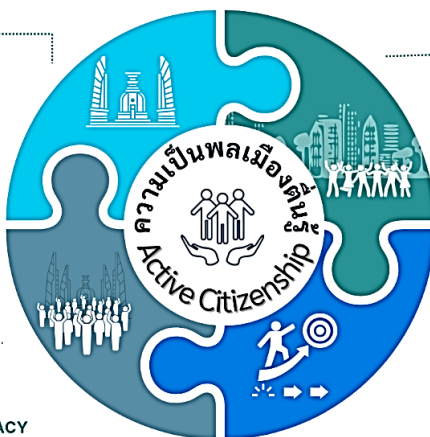
องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม (Community and Social Life) หมายถึง การที่บุคคลเข้าใจสถานะและบทบาทของตนเองในการเป็นสมาชิกของชุมชน ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะสมาชิกของชุมชน เคารพกติกาการอยู่ร่วมกัน มีความรับผิดชอบ มีความเข้าใจสภาพและบริบทของชุมชนที่ตนเองเป็นสมาชิก เข้าใจความหลากหลายทางชีวภาพ ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ในชุมชน เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) มีความตระหนักและสำนึกในความเป็นเจ้าของชุมชน มีทักษะในการสืบค้น การตั้งคำถามเกี่ยวกับชุมชนและสังคม มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน เข้าร่วมกับกลุ่ม หน่วยงาน หรือองค์กรเพื่อกิจการสาธารณะ เป็นอาสาสมัครในสถานการณ์ต่าง ๆ กระตือรือร้นในการริเริ่มและสร้างการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับประเด็นปัญหาทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองการปกครอง วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมของชุมชน มี 9 ตัวบ่งชี้ คือ 1) เข้าใจสถานะและบทบาทของตนเองในการเป็นสมาชิกของชุมชน 2) ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะสมาชิกของชุมชน 3) เข้าใจสภาพและบริบทของชุมชนที่ตนเองเป็นสมาชิก 4) เข้าใจความหลากหลายทางชีวภาพ ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ในชุมชน 5) มีความรู้และเข้าใจเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) 6) มีความตระหนักและสำนึกในความเป็นเจ้าของชุมชน 7) มีทักษะในการสืบค้น การตั้งคำถามเกี่ยวกับชุมชนและสังคม 8) มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน และ 9) เข้าร่วมกับกลุ่ม หน่วยงาน หรือองค์กรเพื่อกิจการสาธารณะ

องค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย (Collaborative Democracy) หมายถึง การที่บุคคลมีความเข้าใจในบทบาท หน้าที่และความสำคัญในการใช้สิทธิออกเสียงตามระบอบประชาธิปไตย มีส่วนร่วมในกระบวนการประชาธิปไตย การกำหนดนโยบายที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ การใช้สิทธิออกเสียงโดยตรงและการเลือกตัวแทนออกเสียง ตั้งแต่ระดับครอบครัว โรงเรียน ชุมชน สังคม และประเทศ และคำนึงถึงผลจากการใช้สิทธิออกเสียงที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมิติต่าง ๆ ตระหนักและเคารพถึงการมีส่วนร่วมของกลุ่มคนในสังคมทุกกลุ่มตามวิถีความเป็นประชาธิปไตย มี 4 ตัวบ่งชี้ คือ 1) เข้าใจในบทบาท หน้าที่และความสำคัญในการใช้สิทธิออกเสียงตามระบอบประชาธิปไตย 2) มีส่วนร่วมในกระบวนการประชาธิปไตย 3) คำนึงถึงผลจากการใช้สิทธิออกเสียงที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมิติต่าง ๆ และ 4) ตระหนักและเคารพถึงการมีส่วนร่วมของกลุ่มคนในสังคมทุกกลุ่ม

องค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Proposing solutions for social change) หมายถึง การที่บุคคลมีความสนใจ ติดตามสถานการณ์ในสังคม มีความเข้าใจ สามารถอธิบายในประเด็นปัญหาและผลกระทบที่จะเกิดขึ้น สืบค้นรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่เป็นสาเหตุของปัญหาหรือความขัดแย้ง กล้าแสดงความคิดเห็น สามารถนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหารวมทั้งอธิบายเหตุผล สามารถจัดการกับความขัดแย้ง มีทักษะในการประนีประนอม การเจรจาไกล่เกลี่ย ยอมรับและเข้าใจความหลากหลาย ปราศจากอคติ และการเลือกปฏิบัติ แสดงออกโดยคำนึงถึงความรู้สึกและผลกระทบต่อผู้อื่น มีความมั่นคงทางอารมณ์ แสดงถึงความตั้งใจและกระตือรือร้นในการหาทางออก มีทักษะในการตัดสินใจ มีบทบาทในการเป็นผู้นำ เพื่อให้เกิดความร่วมมือในการแก้ปัญหามหัทักการของประชาธิปไตย จนนำไปสู่การสร้างการเปลี่ยนแปลงในสังคมทั้งในโลกจริงและโลกเสมือนจริง (Virtual World) มี 12 ตัวบ่งชี้ คือ 1) มีความสนใจ ติดตามสถานการณ์ในสังคม 2) มีความเข้าใจ สามารถอธิบายในประเด็นปัญหาและผลกระทบที่จะเกิดขึ้น 3) สืบค้นรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่เป็นสาเหตุของปัญหาหรือความขัดแย้ง 4) กล้าแสดงความคิดเห็น 5) สามารถนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหารวมทั้งอธิบายเหตุผล 6) สามารถจัดการกับความขัดแย้ง มีทักษะในการประนีประนอม การเจรจาไกล่เกลี่ย 7) ยอมรับและเข้าใจความหลากหลาย ปราศจากอคติ และการเลือกปฏิบัติ 8) แสดงออกโดยคำนึงถึงความรู้สึกและผลกระทบต่อผู้อื่น 9) มีความมั่นคงทางอารมณ์ 10) แสดงถึงความตั้งใจและกระตือรือร้นในการหาทางออก 11) มีทักษะในการตัดสินใจ และ 12) มีบทบาทในการเป็นผู้นำ ดังภาพประกอบ 10

01
ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย
DEMOCRATIC VALUES

- 1) มีความรู้ ความเข้าใจทางกฎหมาย ระบบการเมืองของประเทศ
- 2) มีความรู้ ความเข้าใจหลักสิทธิมนุษยชน
- 3) มีความรู้ ความเข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม
- 4) เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น
- 5) มีความรับผิดชอบต่อสังคม
- 6) เคารพและปฏิบัติตามกฎหมายและหลักการของประชาธิปไตย
- 7) เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล



02
ชีวิตของชุมชนและสังคม
COMMUNITY AND SOCIAL LIFE

- 1) เข้าใจสถานะและบทบาทของตนเอง ในการเป็นสมาชิกของชุมชน
- 2) ปฏิบัติตัวอย่างเหมาะสมในฐานะสมาชิกของชุมชน
- 3) เข้าใจสภาพและบริบทของชุมชน ที่ตนเองเป็นสมาชิก
- 4) เข้าใจจนหลากหลายทางชีวภาพ ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ในชุมชน
- 5) มีความรู้และเข้าใจเป้าหมาย การพัฒนาที่ยั่งยืน
- 6) มีความตระหนักและสำนึก ในความเป็นเจ้าของชุมชน
- 7) มีทักษะในการสืบค้น การตั้งคำถาม เกี่ยวกับชุมชนและสังคม
- 8) มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน
- 9) เข้าร่วมในกลุ่ม หน่วยงาน หรือ องค์การเพื่อการสาธารณณะ

03
การมีส่วนร่วมในวิถี
ความเป็นประชาธิปไตย
COLLABORATIVE DEMOCRACY

- 1) เข้าใจในบทบาทหน้าที่และความสำคัญในการ ใช้สิทธิออกเสียงระบอบประชาธิปไตย
- 2) มีส่วนร่วมในกระบวนการประชาธิปไตย
- 3) คำนึงถึงผลจากการใช้สิทธิออกเสียง ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมีดีต่าง ๆ
- 4) ตระหนักและเคารพหลักการมีส่วนร่วมของกลุ่มคนในสังคมทุกกลุ่ม

04
การเสนอแนวทางแก้ปัญหา
เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม
PROPOSING SOLUTIONS FOR SOCIAL CHANGE

- 1) มีความสนใจ ติดตามสถานการณ์ ในสังคม
- 2) มีความเข้าใจ สามารถอธิบายประเด็น ปัญหาและผลกระทบที่จะเกิดขึ้น
- 3) สืบค้นรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่เป็นสาเหตุของ ปัญหาหรือความขัดแย้ง
- 4) ถิ่นแสดงความคิดเห็น
- 5) สามารถนำเสนอแนวทางการแก้ไข ปัญหา หรือข้อริบายเหตุผล
- 6) สามารถจัดการกับความขัดแย้ง มีทักษะ ในการประนีประนอม การเจรจาไกล่เกลี่ย
- 7) ยอมรับและเข้าใจความหลากหลาย ปรารถนาออกดี และการเลือกปฏิบัติ และผลกระทบต่อผู้อื่น
- 9) มีความรับผิดชอบทางอารมณ
- 10) แสดงถึงความตั้งใจและกระตือรือร้น ในการทางออก
- 11) มีทักษะในการตัดสินใจ
- 12) มีบทบาทในการเป็นผู้นำ

ภาพประกอบ 10 องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาแบบวัดและตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัด ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในตอนที 1 มาพัฒนาแบบวัด ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดทั้ง คุณภาพรายข้อและทั้งฉบับด้วยทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory: CTT) และ ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (Item Response Theory: IRT) ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยมี สาระสำคัญ ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย

แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า แบบวัด ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นแบบวัด เชิงสถานการณ์ ที่มีการสร้างข้อคำถามเป็นการจำลองสถานการณ์ที่มีความเป็นไปได้ที่อาจจะเกิดขึ้น ในชีวิตของนักเรียนซึ่งเป็นสถานการณ์ที่นักเรียนได้รับรู้และพบเห็นจากสื่อต่าง ๆ นำมาปรับข้อ คำถามให้มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน ไม่มีความลำเอียงต่อนักเรียนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง โดยเฉพาะ จำนวน 40 ข้อ ครอบคลุมองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ทั้ง 4

องค์ประกอบ 32 ตัวบ่งชี้ มีตัวเลือก 4 ตัวเลือก ในแต่ละตัวเลือกมีการให้คะแนนตั้งแต่ 0 – 3 ซึ่งระดับที่ 0 เป็นระดับที่แสดงให้เห็นว่าไม่มีคุณลักษณะหรือการกระทำที่แสดงออกถึงความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมให้เกิดความเป็นพลเมืองตื่นรู้เป็นอย่างมาก ส่วนระดับที่ 1 – 3 เป็นการแบ่งระดับตามคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตามแนวคิดของ Westheimer & Kahne (2004, p. 239-243) จำนวน 3 ระดับ ได้แก่ 1. ระดับความรับผิดชอบส่วนตัว หรือการเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ (Personally Responsible Citizen) 2. การมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมือง (Participatory Citizen) 3. การเป็นพลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมต่อสังคม มีจิตสำนึกเกี่ยวกับความยุติธรรมทางสังคม (Justice-Oriented Citizen)

ส่วนที่ 2 ผลการหาคุณภาพของแบบวัดด้านความเที่ยงตรงตามเนื้อหา อำนาจจำแนก และความเชื่อมั่น ด้วยทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory: CTT)

ผู้วิจัยได้พัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ จำนวน 45 ข้อ จำนวน 4 ตัวเลือก ในแต่ละตัวเลือกมีการให้คะแนนตั้งแต่ 0 – 3 และนำไปหาคุณภาพของแบบวัดด้านความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา จำนวน 3 คน และด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 2 คน มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item Objective Congruence: IOC) อยู่ระหว่าง -0.20 ถึง 1.00 ทั้งนี้ผู้วิจัยพิจารณาคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ได้แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 40 ข้อ และนำไปปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 40 ข้อ ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนโรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี จำนวน 100 คน โรงเรียนบ้านลาดวิทยา จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 100 คน รวม 200 คน ซึ่งไม่ได้เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยสร้างแบบวัดออนไลน์ใน google form และให้นักเรียนทำแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ แล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ โดยใช้วิธี Item Total Correlation (r_{xy}) มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.263 ถึง 0.847 เมื่อพิจารณาข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ขึ้นไป ได้แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดทั้ง 40 ข้อ ดังปรากฏในตาราง 24

ตาราง 24 ค่าอำนาจจำแนก (r_{xy}) ของแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ($n = 200$)

แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้	ค่าอำนาจจำแนก		ผลการพิจารณา
	k	r_{xy}	
องค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย	7	0.263-0.642	คัดเลือกไว้ทุกข้อ
องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม	9	0.323-0.727	คัดเลือกไว้ทุกข้อ
องค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย	9	0.323-0.751	คัดเลือกไว้ทุกข้อ
องค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม	15	0.333-0.847	คัดเลือกไว้ทุกข้อ
รวมทั้งฉบับ	40	0.263-0.847	คัดเลือกไว้ทุกข้อ

จากตาราง 24 พบว่าแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ มีค่าอำนาจจำแนกดังนี้ คือ องค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย จำนวน 7 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.263 ถึง 0.642 องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม จำนวน 9 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.323 ถึง 0.727 องค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย จำนวน 9 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.323 ถึง 0.751 และ องค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม จำนวน 15 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.333 ถึง 0.847

จากนั้นนำผลจากการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ จำนวน 40 ข้อ มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นเป็นรายองค์ประกอบและทั้งฉบับ ดังปรากฏในตาราง 25

ตาราง 25 ค่าความเชื่อมั่น (α) ของแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ($n = 200$)

ความเป็นพลเมืองตื่นรู้	ค่าความเชื่อมั่น
องค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย	0.652
องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม	0.792
องค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย	0.808
องค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม	0.916
รวมทั้งฉบับ	0.952

จากตาราง 25 พบว่า แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ในภาพรวมมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.952 โดยมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ระหว่าง 0.652 ถึง 0.916 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าองค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม มีค่าความเชื่อมั่นสูงสุด และองค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย มีค่าความเชื่อมั่นต่ำสุด

ส่วนที่ 3 ผลการตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายด้วยทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (Item Response Theory: IRT)

ผู้วิจัยตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายด้วยทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (IRT) โดยการวิเคราะห์ด้วยวิธี Graded – Response Model : GRM แบ่งการนำเสนอออกเป็น 3 หัวข้อ ได้แก่ 1. ผลการศึกษาค่าพารามิเตอร์เทรชโฮลด์ (Threshold parameter: β_{ij}) และค่าพารามิเตอร์ความชัน (Slope parameter: α_i) 2. ผลการศึกษาค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบ (Item Information Function: IIF) และ 3. ผลการศึกษาค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบสอบ (Test Information Function: TIF) ดังนี้

1. ผลการศึกษาค่าพารามิเตอร์เทรชโฮลด์ (Threshold parameter: β_{ij}) และค่าพารามิเตอร์ความชันร่วม (Slope parameter: α_i)

การตรวจสอบคุณภาพรายข้อของแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ โดยการวิเคราะห์ด้วยวิธี Graded – Response Model : GRM ได้แก่ พารามิเตอร์เทรชโฮลด์ ซึ่งเป็นการประมาณค่าโอกาสในการเลือกตอบในแต่ละรายการคำตอบ และพารามิเตอร์ความชันร่วม ที่บ่งบอกขนาดความสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามรายข้อกับคุณลักษณะแฝงที่มุ่งวัด ดังตาราง 26

ตาราง 26 การประมาณค่าพารามิเตอร์ของข้อคำถามจากแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้ Graded – Response Model (GRM)

Item	ค่าพารามิเตอร์			
	α_i (SE)	β_1 (SE)	β_2 (SE)	β_3 (SE)
1	0.58 (0.05)	-2.29 (0.19)	1.04 (0.12)	2.17 (0.19)
2	0.48 (0.05)	-6.37 (0.64)	-1.27 (0.15)	0.27 (0.10)
3	0.83 (0.05)	-3.34 (0.21)	-1.22 (0.09)	0.22 (0.06)
4	1.77 (0.10)	-2.42 (0.11)	-1.84 (0.08)	-1.09 (0.05)
5	1.29 (0.07)	-1.99 (0.09)	-0.63 (0.05)	0.13 (0.05)

ตาราง 26 (ต่อ)

Item	ค่าพารามิเตอร์			
	α_i (SE)	β_1 (SE)	β_2 (SE)	β_3 (SE)
6	0.69 (0.05)	-3.84 (0.29)	-2.23 (0.17)	-0.62 (0.08)
7	1.03 (0.06)	-2.58 (0.14)	-0.04 (0.05)	0.82 (0.07)
8	0.79 (0.05)	-3.32 (0.21)	-0.97 (0.08)	1.84 (0.13)
9	1.28 (0.07)	-2.31 (0.11)	-1.64 (0.08)	-0.30 (0.04)
10	0.49 (0.05)	-1.47 (0.16)	-0.02 (0.09)	3.49 (0.33)
11	1.16 (0.06)	-2.38 (0.11)	-0.55 (0.05)	1.54 (0.09)
12	1.22 (0.06)	-2.06 (0.10)	-0.34 (0.05)	0.75 (0.06)
13	0.96 (0.06)	-2.83 (0.16)	0.42 (0.06)	1.67 (0.11)
14	0.65 (0.05)	-2.65 (0.20)	-0.22 (0.07)	1.16 (0.11)
15	0.91 (0.05)	-2.13 (0.12)	-0.52 (0.06)	1.33 (0.09)
16	1.08 (0.06)	-2.43 (0.13)	-1.20 (0.07)	0.34 (0.05)
17	1.70 (0.09)	-1.77 (0.07)	-0.80 (0.04)	-0.38 (0.04)
18	0.81 (0.05)	-3.12 (0.20)	-1.36 (0.10)	0.13 (0.06)
19	1.89 (0.10)	-1.79 (0.07)	-1.25 (0.05)	-0.62 (0.04)
20	1.10 (0.06)	-2.54 (0.13)	-1.34 (0.07)	0.12 (0.05)
21	0.88 (0.05)	-2.61 (0.15)	-0.07 (0.06)	1.57 (0.11)
22	0.53 (0.05)	-3.91 (0.35)	1.28 (0.14)	2.65 (0.25)
23	1.04 (0.06)	-1.95 (0.10)	-0.24 (0.05)	1.27 (0.08)
24	0.95 (0.06)	-2.88 (0.16)	-1.11 (0.07)	0.63 (0.07)
25	1.12 (0.06)	-2.52 (0.13)	-1.32 (0.07)	-0.35 (0.05)
26	1.30 (0.07)	-1.76 (0.08)	-1.16 (0.06)	0.78 (0.06)
27	0.53 (0.05)	-3.89 (0.35)	1.16 (0.13)	2.55 (0.24)
28	1.04 (0.06)	-2.29 (0.12)	-0.24 (0.05)	0.97 (0.07)
29	1.23 (0.06)	-2.24 (0.11)	-0.53 (0.05)	0.42 (0.05)
30	1.54 (0.07)	-1.91 (0.08)	-0.58 (0.04)	0.24 (0.04)

ตาราง 26 (ต่อ)

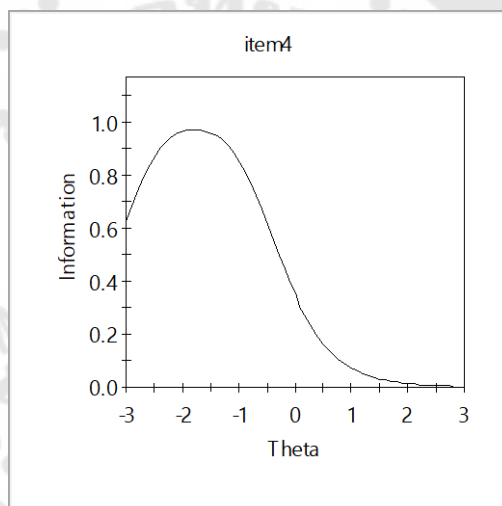
Item	ค่าพารามิเตอร์			
	α_i (SE)	β_1 (SE)	β_2 (SE)	β_3 (SE)
31	0.88 (0.05)	-3.26 (0.20)	0.03 (0.06)	1.03 (0.08)
32	1.39 (0.07)	-2.09 (0.09)	-0.60 (0.04)	0.07 (0.04)
33	1.56 (0.08)	-1.66 (0.07)	-1.13 (0.05)	-0.29 (0.04)
34	1.23 (0.06)	-1.64 (0.08)	-0.49 (0.05)	0.31 (0.05)
35	1.65 (0.08)	-1.81 (0.08)	-0.93 (0.05)	-0.33 (0.04)
36	0.67 (0.05)	-3.82 (0.28)	-0.89 (0.09)	1.68 (0.14)
37	1.90 (0.09)	-1.53 (0.06)	-0.76 (0.04)	0.16 (0.04)
38	1.09 (0.06)	-1.90 (0.10)	-0.61 (0.05)	0.66 (0.06)
39	0.93 (0.05)	-3.07 (0.18)	-0.19 (0.05)	1.20 (0.09)
40	1.51 (0.08)	-1.96 (0.09)	-1.34 (0.06)	-0.29 (0.04)

จากตาราง 26 พบว่า ผลการประมาณค่าพารามิเตอร์ของตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีนรู้ที่วัดจากข้อคำถาม จำนวน 40 ข้อ แต่ละข้อมี 4 ตัวเลือก พบว่า ค่าพารามิเตอร์ความชันร่วม (α_i) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.48 ถึง 1.90 โดยข้อคำถามที่มีค่าพารามิเตอร์ความชันร่วมสูงสุดคือ ข้อ 37 มีค่าเท่ากับ 1.90 และข้อคำถามที่มีค่าพารามิเตอร์ความชันร่วมต่ำสุดคือ ข้อ 2 มีค่าเท่ากับ 0.48 ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า ข้อคำถามที่มีค่าพารามิเตอร์ความชันร่วมสูงกว่าข้ออื่น แสดงว่ามีค่าอำนาจจำแนกสูงกว่าข้ออื่น

เมื่อพิจารณาค่าพารามิเตอร์ threshold ของแต่ละรายการคำตอบ (β) พบว่า มีการกระจายทั้งลบและบวก โดย β_1 มีค่าอยู่ระหว่าง -6.37 ถึง -1.47 β_2 มีค่าอยู่ระหว่าง -2.23 ถึง 1.28 β_3 มีค่าอยู่ระหว่าง -1.09 ถึง 3.49 โดยข้อคำถามทุกข้อมีค่า $\beta_1 < \beta_2 < \beta_3$ โดยเป็นค่าเรียงลำดับที่เป็นไปตามเงื่อนไขของ Graded – Response Model (GRM) อาจกล่าวได้ว่า ผู้ที่มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีนรู้สูง (θ สูง) มีโอกาสเลือกตอบรายการคำตอบระดับ 3 มากกว่ารายการคำตอบระดับ 0, 1 และ 2 ในทางกลับกัน ผู้ที่มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีนรู้ต่ำ (θ ต่ำ) จะมีความน่าจะเป็นที่จะตอบในรายการคำตอบระดับ 0 มากกว่า รายการคำตอบระดับ 1, 2 และ 3

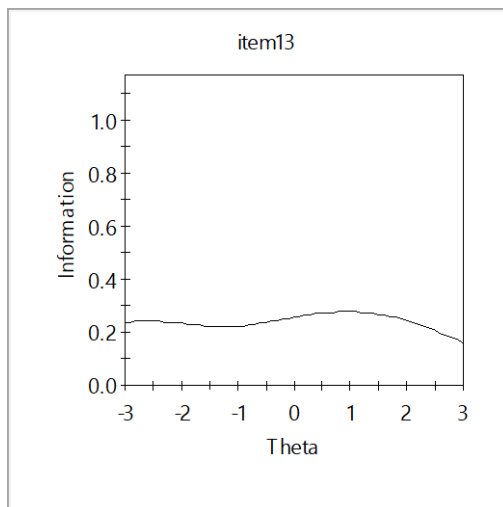
2. ผลการศึกษาค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบ (Item Information Function: IIF)

เมื่อพิจารณาข้อคำถามรายข้อตามระดับความสามารถของผู้สอบ (θ) พบว่า ข้อคำถามส่วนใหญ่มีค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบที่แสดงถึงความแม่นยำในการประมาณค่าที่ระดับความสามารถของผู้สอบ (θ) ในช่วง -1.6 ถึง 0.0 ข้อคำถามที่มีค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบที่แสดงถึงความแม่นยำในการประมาณค่าระดับความสามารถของผู้สอบ (θ) ในทุกระดับความสามารถ (θ) ใกล้เคียงกัน ตั้งแต่ -2.8 ถึง +2.8 ได้แก่ ข้อคำถามข้อที่ 1, 2, 8, 10, 14, 22, 27, 36 ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างการศึกษาฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบ โดยมีรายละเอียดค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบรายข้อ และภาพโค้งสารสนเทศของข้อสอบรายข้อ อยู่ในภาคผนวก จึงขอแนะนำเสนอตัวอย่างดังนี้



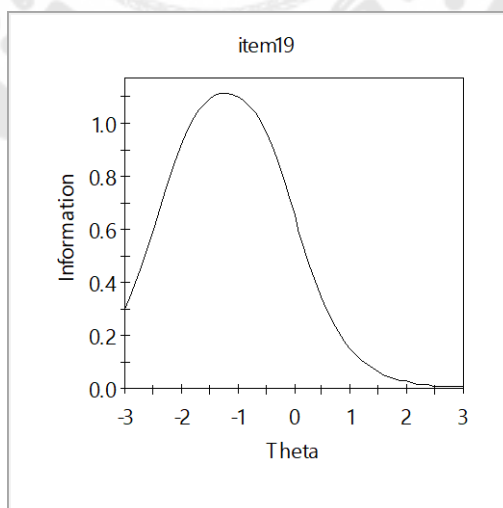
ภาพประกอบ 11 โค้งสารสนเทศของข้อสอบ ข้อที่ 4

จากภาพประกอบ 11 พบว่าข้อคำถามที่ 4 สามารถให้สารสนเทศของข้อสอบได้ดี ในช่วงของความสามารถของผู้สอบ (θ) -2.4 ถึง -1.2 แต่ข้อคำถามจะให้สารสนเทศของข้อสอบได้ลดลงเมื่อผู้สอบมีความสามารถ (θ) ต่ำกว่า -2.4 และมากกว่า -1.2 โดยมีค่าสารสนเทศของข้อสอบสูงสุด เท่ากับ 0.97 ซึ่งข้อคำถามข้อที่ 4 มีค่าพารามิเตอร์ความชันร่วม (α_i) เท่ากับ 1.77



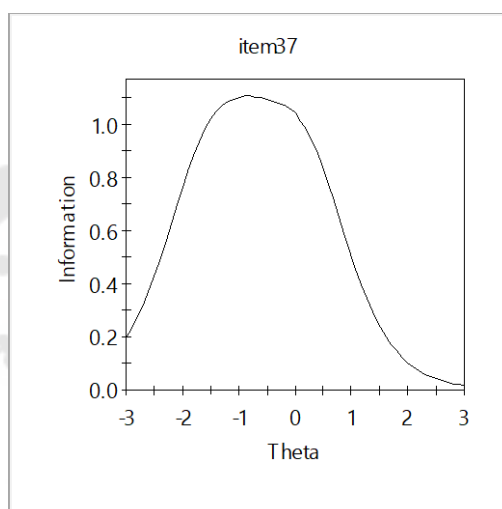
ภาพประกอบ 12 โค้งสารสนเทศของข้อสอบ ข้อที่ 13

จากภาพประกอบ 12 พบว่าข้อคำถามที่ 13 สามารถให้สารสนเทศของข้อสอบได้ดีในช่วงของความสามารถของผู้สอบ (θ) 0.4 ถึง 1.2 แต่ข้อคำถามจะให้สารสนเทศของข้อสอบได้ลดลงเมื่อผู้สอบมีความสามารถ (θ) ต่ำกว่า 0.4 และมากกว่า 1.2 โดยมีค่าสารสนเทศของข้อสอบสูงสุด เท่ากับ 0.28 ซึ่งข้อคำถามข้อที่ 13 มีค่าพารามิเตอร์ความชันร่วม (α_i) เท่ากับ 0.96



ภาพประกอบ 13 โค้งสารสนเทศของข้อสอบ ข้อที่ 19

จากภาพประกอบ 13 พบว่าข้อคำถามที่ 19 สามารถให้สารสนเทศของข้อสอบได้ดี ในช่วงของความสามารถของผู้สอบ (θ) -1.6 ถึง -0.8 แต่ข้อคำถามจะให้สารสนเทศของข้อสอบได้ลดลงเมื่อผู้สอบมีความสามารถ (θ) ต่ำกว่า -1.6 และมากกว่า -0.8 โดยมีค่าสารสนเทศของข้อสอบสูงสุด เท่ากับ 1.11 ซึ่งข้อคำถามข้อที่ 19 มีค่าพารามิเตอร์ความชันร่วม (α_i) เท่ากับ 1.89

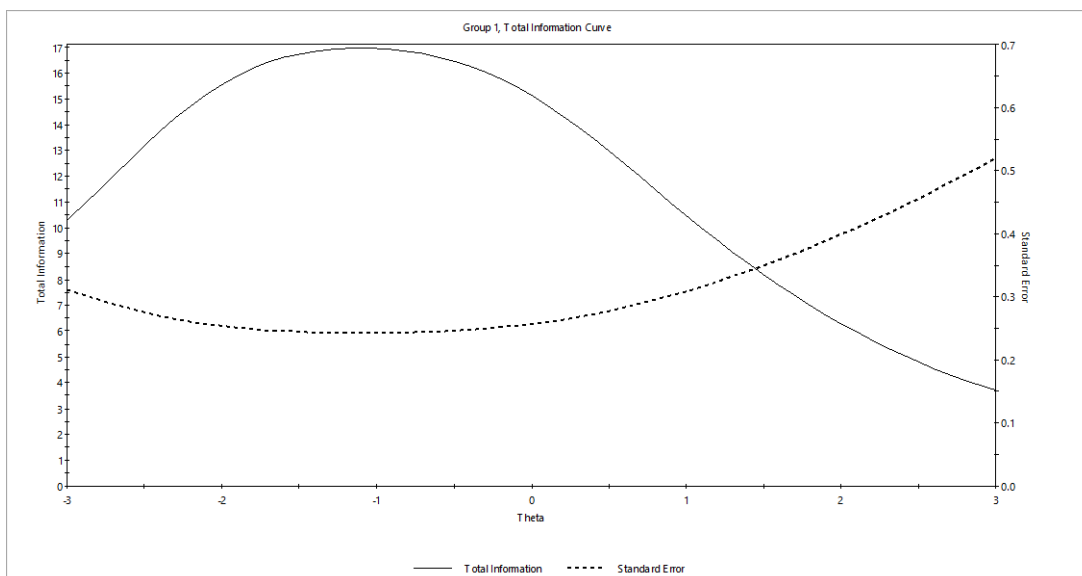


ภาพประกอบ 14 โค้งสารสนเทศของข้อสอบ ข้อที่ 37

จากภาพประกอบ 14 พบว่าข้อคำถามที่ 37 สามารถให้สารสนเทศของข้อสอบได้ดี ในช่วงของความสามารถของผู้สอบ (θ) -1.2 ถึง -0.4 แต่ข้อคำถามจะให้สารสนเทศของข้อสอบได้ลดลงเมื่อผู้สอบมีความสามารถ (θ) ต่ำกว่า -1.2 และมากกว่า -0.4 โดยมีค่าสารสนเทศของข้อสอบสูงสุด เท่ากับ 1.10 ซึ่งข้อคำถามข้อที่ 37 มีค่าพารามิเตอร์ความชันร่วม (α_i) เท่ากับ 1.90

อาจกล่าวได้ว่าค่าสารสนเทศของข้อสอบจะสูงขึ้น สำหรับผู้สอบที่มีความสามารถ (θ) ใกล้กับค่าพารามิเตอร์ threshold ของข้อสอบ และค่าสารสนเทศของข้อสอบจะลดลง สำหรับผู้สอบที่มีความสามารถ (θ) ไกลจากค่าพารามิเตอร์ threshold ของข้อสอบ และค่าสารสนเทศของข้อสอบจะสูงขึ้น ถ้าค่าพารามิเตอร์ความชันร่วม (α_i) ของข้อสอบมีค่ามากขึ้น

3. ผลการศึกษาค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบสอบ (Test Information Function: TIF)



ภาพประกอบ 15 โค้งฟังก์ชันสารสนเทศของเครื่องมือที่ใช้วัดตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีในผู้

จากภาพประกอบ 15 เมื่อพิจารณาค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบวัดความเป็นพลเมืองดีในผู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า แบบวัดสามารถประมาณค่าได้แม่นยำในช่วงความสามารถของผู้สอบ (θ) -1.6 ถึง -0.4 โดยมีสารสนเทศประมาณ 16.94 และมีค่า Marginal Reliability for Response Pattern Scores เท่ากับ 0.92 แสดงว่า การวิเคราะห์ข้อคำถามจากแบบวัดความเป็นพลเมืองดีในผู้ด้วย Graded – Response Model (GRM) สามารถวิเคราะห์ได้อย่างคงเส้นคงวา อาจกล่าวได้ว่า แบบวัดความเป็นพลเมืองดีในผู้ มีความเหมาะสมกับผู้ที่มีความสามารถปานกลางค่อนข้างอ่อน

ส่วนที่ 4 ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง ด้วยวิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (CFA) ของโมเดลการวัดความเป็นพลเมืองดีนรู้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบวัด

ตาราง 27 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง (n = 1,989)

ข้อมูลทั่วไป	รายการ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	753	37.86
	หญิง	1,236	62.14
	รวม	1,989	100.00
อายุ	ต่ำกว่า 15 ปี	7	0.35
	15 ปี	537	27.00
	16 ปี	720	36.20
	17 ปี	613	30.82
	18 ปี	108	5.43
	18 ปีขึ้นไป	4	0.20
	รวม	1,989	100.00
กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้น	มัธยมศึกษาปีที่ 4	808	40.62
	มัธยมศึกษาปีที่ 5	652	32.78
	มัธยมศึกษาปีที่ 6	529	26.60
	รวม	1,989	100.00
สังกัด	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1	498	25.04
	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2	1,491	74.96
	รวม	1,989	100.00

จากตาราง 27 พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวนทั้งหมด 1,989 คน ประกอบด้วยนักเรียนชาย ร้อยละ 37.86 และนักเรียนหญิง ร้อยละ 62.14 อายุต่ำกว่า 15 ปี ร้อยละ 0.35 อายุ 15 ปี ร้อยละ 27.00 อายุ 16 ปี ร้อยละ 36.20 อายุ 17 ปี ร้อยละ 30.82 อายุ 18 ปี ร้อยละ 5.43 และอายุ 18 ปีขึ้นไป ร้อยละ 0.20 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ร้อยละ 25.04 สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษา มัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 ร้อยละ 74.96

2. ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง

ผู้วิจัยตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างที่ได้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบ เชิงยืนยันอันดับที่สอง (Second Order Confirmatory Factor Analysis) ของโมเดลการวัดความ เป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งโมเดลนี้ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย จำนวน 7 ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม จำนวน 9 ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็น ประชาธิปไตย จำนวน 4 ตัวบ่งชี้ และองค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการ เปลี่ยนแปลงทางสังคม จำนวน 12 ตัวบ่งชี้ รวมทั้งหมด 32 ตัวบ่งชี้

ก่อนการวิเคราะห์องค์ประกอบ ผู้วิจัยวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวบ่งชี้ โดย การหาค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน ค่า Bartlett's test of Sphericity และค่า ค่าดัชนีไกเซอร์-เมเยอร์-ออลคิน (Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy: KMO) พบว่า ค่า สหสัมพันธ์ของตัวแปร 496 คู่ มีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จำนวน 476 คู่ มีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 3 คู่ ขนาด ความสัมพันธ์มีค่าตั้งแต่ -0.039 ถึง 0.511 ส่วนค่า Bartlett's test of Sphericity มีค่าเท่ากับ 17811.078 $df = 496$ ($p < .001$) แสดงว่าเมทริกซ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้แตกต่างจาก เมทริกซ์เอกลักษณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ค่าดัชนีไกเซอร์-เมเยอร์-ออลคิน (Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy: KMO) มีค่าเท่ากับ 0.924 แสดงว่าตัวแปรสังเกตได้ ของข้อมูลชุดนี้มีความสัมพันธ์กันมากพอที่จะนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบได้

ตาราง 28 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สองของโมเดลตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้

ตัวแปร	น้ำหนักองค์ประกอบ				R ²	สัมประสิทธิ์		
	b	β	SE	t		คะแนนองค์ประกอบ	AVE	ρ_c
ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (AC)							0.934	0.983
องค์ประกอบ ค่านิยมวิถี ประชาธิปไตย (DV)	0.947	0.947	0.086	11.042	0.897	-	0.195	0.616
DV1	0.284	0.265	-	-	0.070	0.053		
DV2	0.287	0.292	0.035	8.312	0.085	0.080		
DV3	0.440	0.450	0.046	9.521	0.203	0.100		
DV4	0.418	0.559	0.040	10.403	0.312	0.176		
DV5	0.579	0.543	0.056	10.354	0.295	0.122		
DV6	0.418	0.441	0.045	9.375	0.194	0.080		
DV7	0.459	0.454	0.046	9.937	0.207	0.084		
องค์ประกอบ ชีวิตของชุมชน และสังคม (CS)	1.004	1.004	0.055	18.393	1.009	-	0.185	0.660
CS1	0.363	0.418	-	-	0.175	0.099		
CS2	0.483	0.519	0.033	14.482	0.270	0.065		
CS3	0.250	0.227	0.027	9.236	0.052	0.013		
CS4	0.416	0.481	0.028	14.811	0.232	0.053		
CS5	0.508	0.499	0.034	15.110	0.249	0.030		
CS6	0.356	0.391	0.027	13.169	0.153	0.025		
CS7	0.334	0.303	0.030	11.059	0.092	0.020		
CS8	0.394	0.391	0.029	13.659	0.153	-0.008		
CS9	0.531	0.542	0.034	15.721	0.294	0.093		

ตาราง 28 (ต่อ)

ตัวแปร	น้ำหนักองค์ประกอบ				R ²	สัมประสิทธิ์		
	b	β	SE	t		คะแนนองค์ประกอบ	AVE	ρ_c
องค์ประกอบ การมีส่วนร่วม ในวิถีความเป็น ประชาธิปไตย (CD)	1.000	1.000	0.028	36.285	1.001	-	0.338	0.658
CD1	0.440	0.736	-	-	0.541	0.290		
CD2	0.497	0.669	0.017	28.695	0.448	0.171		
CD3	0.455	0.455	0.024	19.306	0.207	0.064		
CD4	0.381	0.396	0.023	16.813	0.157	0.042		
องค์ประกอบการ เสนอแนวทาง แก้ปัญหาเพื่อ สร้างการ เปลี่ยนแปลงทาง สังคม (PS)	0.911	0.911	0.039	23.072	0.830	-	0.306	0.835
PS1	0.545	0.522	-	-	0.272	0.021		
PS2	0.570	0.586	0.029	20.001	0.343	0.100		
PS3	0.486	0.515	0.028	17.222	0.265	0.210		
PS4	0.605	0.588	0.031	19.811	0.346	0.098		
PS5	0.554	0.685	0.026	21.691	0.469	0.246		
PS6	0.627	0.590	0.032	19.854	0.348	0.122		
PS7	0.568	0.703	0.026	22.137	0.495	0.162		
PS8	0.253	0.267	0.024	10.522	0.071	0.081		
PS9	0.378	0.410	0.025	15.220	0.168	0.112		
PS10	0.451	0.462	0.025	18.001	0.214	0.128		
PS11	0.545	0.531	0.029	18.775	0.282	0.073		
PS12	0.664	0.635	0.032	20.640	0.403	0.144		

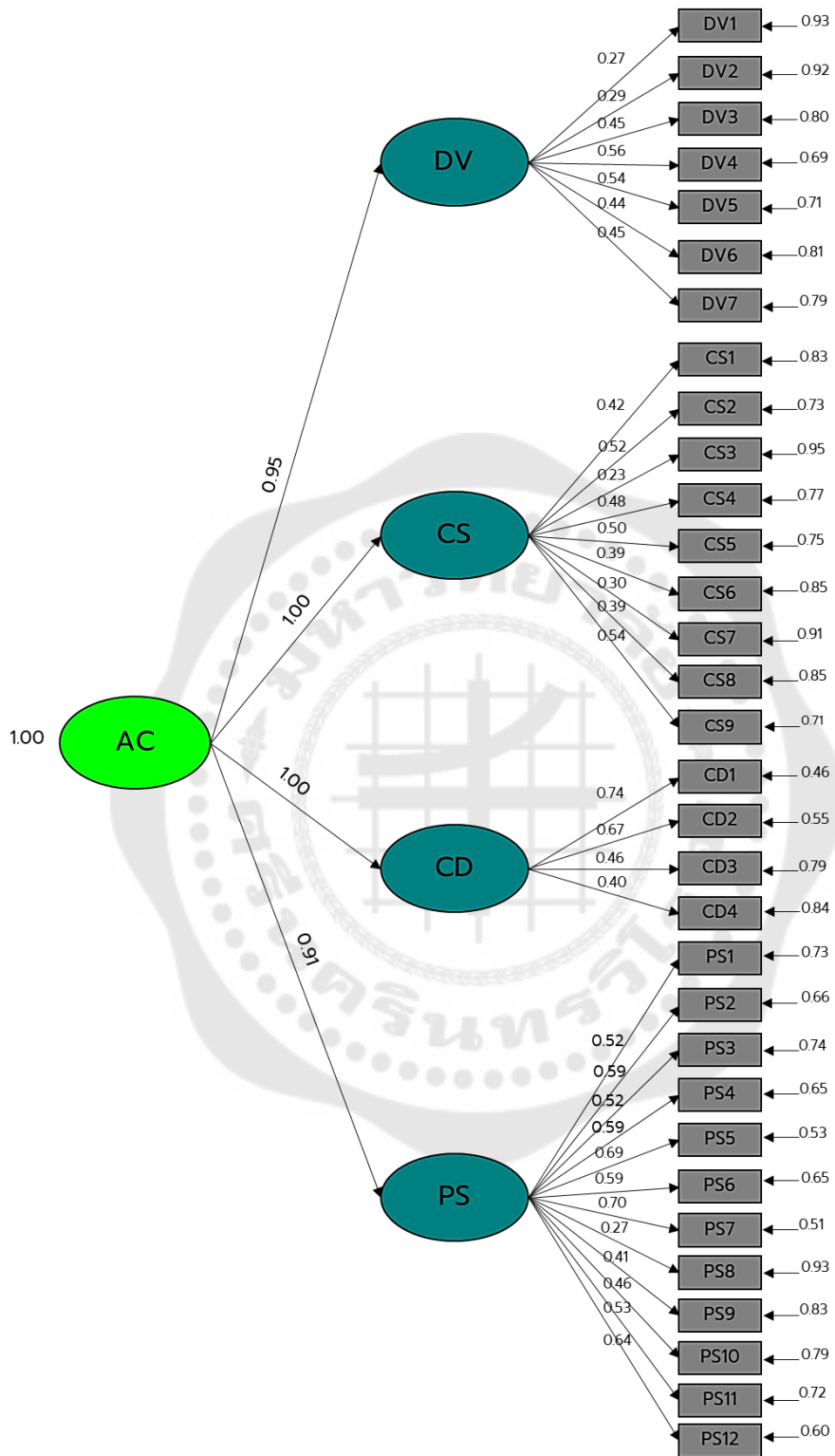
$\chi^2 = 1161.62$, $df = 336$, $p = 0.00$, $GFI = 0.965$, $AGFI = 0.945$, $RMR = 0.030$, $RMSEA = 0.035$, $CFI = 0.985$

ตาราง 28 (ต่อ)

ความเที่ยงตรงเชิงจำแนก (divergent validity)					
ตัวแปร	DV	CS	CD	PS	AC
DV	<u>0.20</u>				
CS	0.90	<u>0.19</u>			
CD	0.90	1.01	<u>0.34</u>		
PS	0.74	0.84	0.83	<u>0.31</u>	
AC	0.90	1.01	1.00	0.83	<u>0.93</u>

หมายเหตุ ตัวเลขที่ขีดเส้นใต้ คือ ค่า AVE และ ตัวเลขที่ไม่ได้ขีดเส้นใต้ คือ ความสัมพันธ์กำลังสอง





ภาพประกอบ 16 โมเดลการวัดความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

จากตาราง 28 และภาพประกอบ 16 พบว่า ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สองของโมเดลการวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่าไค-สแควร์ (χ^2) มีค่าเท่ากับ 1161.62 ซึ่งมีค่าความน่าจะเป็น เท่ากับ 0.00 ที่องศาอิสระ เท่ากับ 336 (df =336) นั่นคือค่าไค-สแควร์แตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญสถิติ โดยมีค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ 0.965 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับค่า (AGFI) เท่ากับ 0.945 ดัชนีรากที่สองของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (RMR) เท่ากับ 0.030 ค่ารากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของค่าความคลาดเคลื่อนโดยประมาณ (RMSEA) เท่ากับ 0.035 และค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนเปรียบเทียบ (CFI) เท่ากับ 0.985 โดยค่าดัชนีความสอดคล้องส่วนใหญ่ผ่านเกณฑ์ จึงสามารถสรุปได้ว่า โมเดลการวัดองค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สองมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์เช่นเดียวกับโมเดลการวัดองค์ประกอบเชิงยืนยันลำดับแรก

เมื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงลู่เข้า (Convergent Validity) โดยพิจารณาจากค่าน้ำหนักองค์ประกอบ และค่าความแปรปรวนที่สกัดได้โดยเฉลี่ย (Average Variance Extracted : AVE) พบว่า ค่าน้ำหนักองค์ประกอบในรูปคะแนนมาตรฐาน (β) ของตัวแปรสังเกตได้ 32 ตัวแปร มีน้ำหนักองค์ประกอบมีค่าเป็นบวกทั้งหมด โดยมีค่าตั้งแต่ 0.227 ถึง 0.736 และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกตัว ($p < .01$) ค่า AVE ของตัวแปรแฝง DV CS CD และ PS มีค่าเท่ากับ 0.195 0.185 0.338 และ 0.306 ตามลำดับ ส่วนค่าความเชื่อมั่นของตัวแปรแฝง (ρ_c) DV CS CD และ PS มีค่าเท่ากับ 0.616 0.660 0.658 และ 0.835 ตามลำดับ

เมื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงจำแนก (Divergent Validity) โดยเปรียบเทียบค่า AVE กับค่าความสัมพันธ์ของตัวแปรแฝงยกกำลังสอง พบว่า ค่าความสัมพันธ์ยกกำลังสองของตัวแปรแฝง DV กับ CS เท่ากับ 0.90 DV กับ CD เท่ากับ 0.90 DV กับ PS เท่ากับ 0.74 และ DV กับ AC เท่ากับ 0.90 ค่าความสัมพันธ์ยกกำลังสองของตัวแปรแฝง CS กับ CD เท่ากับ 1.01 CS กับ PS เท่ากับ 0.84 และ CS กับ AC เท่ากับ 1.01 ค่าความสัมพันธ์ยกกำลังสองของตัวแปรแฝง CD กับ PS เท่ากับ 0.83 CD กับ AC เท่ากับ 1.00 และค่าความสัมพันธ์ยกกำลังสองของตัวแปรแฝง PS กับ AC เท่ากับ 0.83 ซึ่งมีค่าสูงกว่าค่า AVE ของตัวแปรแฝง DV CS CD PS และ AC แสดงให้เห็นว่าการวัดมีลักษณะของการวัดในมิติเดียว (Unidimensionality)

ส่วนที่ 5 ผลการตรวจสอบความเชื่อมั่น

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นแบบความสอดคล้องภายใน (Internal Consistency) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของตัวแปรแฝง (Construct Reliability) และการวิเคราะห์ Graded-Response Model (GRM) ตามทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบแบบตรวจให้คะแนนมากกว่า 2 ค่า (Polytomous Item Response Theory) ของตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีนบุรี

ตาราง 29 ค่าความเชื่อมั่นแบบความสอดคล้องภายใน ความเชื่อมั่นของตัวแปรแฝง (Construct Reliability) และความเชื่อมั่นจากการวิเคราะห์ Graded-Response Model ของตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีนบุรี (n = 1,989)

ตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีนบุรี	ความเชื่อมั่นแบบความสอดคล้องภายใน	ความเชื่อมั่นของตัวแปรแฝง (Construct Reliability)	ความเชื่อมั่นจากการวิเคราะห์ Graded-Response Model
1. ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย	0.601	0.616	0.640
2. ชีวิตของชุมชนและสังคม	0.670	0.660	0.710
3. การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย	0.697	0.658	0.620
4. การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม	0.836	0.835	0.840
รวมทั้งฉบับ	0.911	0.983	0.920

จากตาราง 29 พบว่า ค่าความเชื่อมั่นแบบความสอดคล้องภายในของตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีนบุรีในภาพรวม เท่ากับ 0.911 โดยตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีนบุรีมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ระหว่าง 0.601 ถึง 0.836 เมื่อพิจารณาความเชื่อมั่นรายด้าน พบว่า ตัวบ่งชี้ที่มีค่า

ความเชื่อมั่นสูงสุด คือ การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และตัวบ่งชี้ที่มีค่าความเชื่อมั่นต่ำสุด คือ ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย

เมื่อพิจารณาค่าความเชื่อมั่นของตัวแปรแฝง (Construct Reliability) ในภาพรวม เท่ากับ 0.983 โดยตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้มีค่าความเชื่อมั่นอยู่ระหว่าง 0.616 ถึง 0.835 เมื่อพิจารณาความเชื่อมั่นรายด้าน พบว่า ตัวบ่งชี้ที่มีค่าความเชื่อมั่นสูงสุด คือ การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และตัวบ่งชี้ที่มีค่าความเชื่อมั่นต่ำสุด คือ ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย

เมื่อพิจารณาค่าความเชื่อมั่นจากการวิเคราะห์ Graded-Response Model ในภาพรวม เท่ากับ 0.920 โดยตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้มีค่าความเชื่อมั่นอยู่ระหว่าง 0.640 ถึง 0.840 เมื่อพิจารณาความเชื่อมั่นรายด้าน พบว่า ตัวบ่งชี้ที่มีค่าความเชื่อมั่นสูงสุด คือ การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และตัวบ่งชี้ที่มีค่าความเชื่อมั่นต่ำสุด คือ ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย

เมื่อเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ทั้ง 3 วิธี พบว่า มีค่าความเชื่อมั่นที่สอดคล้องกัน และมีความเชื่อมั่นรวมทั้งฉบับอยู่ในระดับสูง

ตอนที่ 3 ผลการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้

ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้และความต้องการเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้

ผลการวิจัยในระยนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (key informant) ในการวิจัยนี้จะเรียกว่า ผู้ใช้ (users) มี 2 กลุ่ม ได้แก่ ครูมัธยมศึกษา จำนวน 6 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 12 คน โรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร รวมทั้งหมด 18 คน เป็นการสัมภาษณ์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ความต้องการและความคาดหวังเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ใน 4 ประเด็น ได้แก่ 1) สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ 2) แนวทางการจัดกิจกรรม 3) วิธีการจัดกิจกรรม และ 4) การวัดและประเมินผล สัมภาษณ์ใน 5 มิติ ได้แก่ 1) บทบาท (Role) 2) อารมณ์ (Emotion) 3) การรับรู้ (Perception) 4) เจตคติ (Attitude) และ 5) พฤติกรรม (Behavior) เพื่อนำผลข้อสรุปที่ได้ไปใช้ในการพัฒนาและออกแบบโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ภูมิหลังส่วนบุคคลของกลุ่มผู้ใช้

1.1 ผู้ใช้กลุ่มครู ผู้ให้ข้อมูลประสบการณ์ผู้ใช้กลุ่มครูผู้สอน จำนวน 6 คน เป็นเพศชาย 4 คน และเพศหญิง 2 คน ซึ่งครูผู้สอนทุกคนเป็นไปตามเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ใช้ คือ เป็นครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่มีประสบการณ์ทำงานมากกว่า 3 ปี และทุกคนยินดีและเต็มใจเข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้ โดยครูผู้สอนอยู่โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จำนวน 3 โรงเรียน โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน 2 โรงเรียน และโรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน 1 โรงเรียน มีวิทยฐานะ ระดับชำนาญการ จำนวน 5 คน ระดับชำนาญการพิเศษ จำนวน 1 คน บทบาทหน้าที่ในโรงเรียนนอกจากการจัดการเรียนการสอนแล้ว ทุกคนมีหน้าที่ในโรงเรียนเพิ่มเติม ได้แก่ ครูประจำชั้น ครูที่ปรึกษา งานงบประมาณ ครูที่ปรึกษาชุมนุม/ชมรม งานวิชาการ งานประชาสัมพันธ์ งานปกครอง งานการเงินและพัสดุ งานทะเบียนและวัดผล และเป็นหัวหน้ากลุ่มสาระฯ จำนวน 1 คน โดยครูผู้สอนรับผิดชอบการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จำนวนประมาณ 15 – 18 คาบ/สัปดาห์ และทุกคนสอนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ครูผู้สอนทุกคนมีประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้การสร้างความเป็นพลเมือง ในรายวิชาหน้าที่พลเมือง ตามสาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม และมีประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการในกลุ่มสาระฯ โดยสอนความเป็นพลเมืองผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งกิจกรรมในห้องเรียน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์และกิจกรรมเพื่อสังคม นอกจากนี้ยังมีบางโรงเรียนที่สอนวิชาหน้าที่พลเมืองโดยรวมอยู่ในหลักสูตรด้านทุจริศึกษา

1.2 ผู้ใช้กลุ่มนักเรียน ผู้ให้ข้อมูลประสบการณ์ผู้ใช้กลุ่มนักเรียน จำนวน 12 คน เป็นเพศชาย จำนวน 8 คน และเพศหญิง จำนวน 4 คน ซึ่งนักเรียนทุกคนเป็นไปตามเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มผู้ใช้ คือ กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 เคยเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสังคม และเป็นผู้นำนักเรียนของโรงเรียน และทุกคนยินดีและเต็มใจเข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้ โดยเป็นนักเรียนอยู่โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จำนวน 3 โรงเรียน โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน 2 โรงเรียน และโรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน 1 โรงเรียน โดยนักเรียนส่วนใหญ่เป็นคนกรุงเทพมหานคร โดยกำเนิด และเป็นคณะกรรมการสภานักเรียนของโรงเรียน บางคนเป็นหัวหน้าห้อง และหัวหน้าสี ในการเรียนรู้เรื่องความเป็นพลเมืองต้นรู้ นักเรียนส่วนใหญ่ยังไม่ทราบเพราะโรงเรียนยังเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อความเป็นพลเมืองในรายวิชาหน้าที่พลเมือง แต่เคยได้ยินและ

รับทราบเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่อยู่บ้าง และได้เรียนรู้จากหลักสูตรด้านทฤษฎีศึกษานักเรียนบางส่วนมีความเข้าใจในความเป็นพลเมืองตื่นรู้ เพราะเป็นนักเรียนห้องเรียนศิลป์-สังคมศึกษา ที่มีการจัดการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับสังคมศึกษาเพิ่มเติม เช่น วิชาการเมืองการปกครองของไทย นอกจากนี้โรงเรียนส่วนใหญ่มีกิจกรรมจิตอาสาเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ โดยให้นักเรียนทำจิตอาสาภายในโรงเรียน โดยครูประจำชั้นเป็นผู้ดูแล และทำจิตอาสาภายนอกโรงเรียน โดยผู้ปกครองเป็นผู้ดูแล และจัดทำบันทึกที่ทำกิจกรรมส่งครูเพื่อเก็บชั่วโมง

2. ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ของครูและนักเรียน

ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของครูและนักเรียน ที่ได้จากการสัมภาษณ์ใน 5 มิติ ได้แก่ 1) บทบาท (Role) 2) อารมณ์ (Emotion) 3) การรับรู้ (Perception) 4) เจตคติ (Attitude) และ 5) พฤติกรรม (Behavior) เพื่อนำผลข้อสรุปที่ได้ไปใช้ในการพัฒนาและออกแบบโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังนี้

1) ด้านบทบาท (role)

ครูทุกคนมีบทบาทในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยหลักสูตรมีการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางในแต่ละระดับชั้น สำหรับการสร้างความเป็นพลเมืองให้กับนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนนั้น ครูจะต้องวิเคราะห์หลักสูตร จัดทำหน่วยการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเนื้อหาสาระสำคัญส่วนใหญ่จะอยู่ในสาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม หรือบางโรงเรียนมีการบูรณาการวิชาหน้าที่พลเมืองกับหลักสูตรด้านทฤษฎีศึกษา และบางโรงเรียนมีวิชาการเมืองการปกครองของไทย สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนศิลป์-สังคมศึกษา นอกจากนี้ยังมีการพัฒนาความเป็นพลเมืองให้กับนักเรียนผ่านกิจกรรมนักเรียน ได้แก่ กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ กิจกรรมสภานักเรียน กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ กิจกรรมชุมนุม/ชมรม และการพัฒนาผ่านกิจกรรมเสริมต่าง ๆ เช่น การอบรมคุณธรรม จริยธรรม การจัดการอบรมของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สถาบันพระปกเกล้า รัฐสภา คณะกรรมการสิทธิมนุษยชน สำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้ง ฯลฯ และครูบางคนมีประสบการณ์ร่วมเป็นวิทยากรหรือเข้ารับการอบรมกับ กลุ่ม Thai Civic Education การเขียนข้อเสนอโครงการเพื่อขอรับการสนับสนุนงบประมาณในการจัดค่ายพัฒนานักเรียนต่อสถาบันพระปกเกล้า พานักเรียนเข้าร่วมโครงการยุวชนประชาธิปไตยของรัฐสภา และยังมีหน่วยงานที่

เข้ามาจัดกิจกรรมส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขให้กับนักเรียนในโรงเรียน อย่างไรก็ตามบทบาทของครูในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื้นู้นั้นยังไม่ชัดเจนเพราะกิจกรรมส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นมุ่งสร้างให้นักเรียนมีความเป็นพลเมือง และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ได้แก่ 1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 2. ซื่อสัตย์ สุจริต 3. มีวินัย 4. ใฝ่เรียนรู้ 5. อยู่อย่างพอเพียง 6. มุ่งมั่นในการทำงาน 7. รักความเป็นไทย และ 8. มีจิตอาสา และครูเป็นผู้กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ในส่วน of นักเรียนที่สัมภาษณ์ทุกคนมีบทบาทเป็นผู้นำกิจกรรมในโรงเรียน เช่น คณะกรรมการสภานักเรียน ประธานกีฬา หัวหน้าห้อง หัวหน้าชุมนุม ผู้นำในการดำเนินงานด้านสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน เยาวชนแกนนำเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) นักเรียนส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ในวิชาหน้าที่พลเมืองตามกระบวนการที่ครูเป็นผู้กำหนด ส่วนกิจกรรมการสร้างความเป็นพลเมือง แม้จะได้มีบทบาทในการเป็นคณะกรรมการสภานักเรียน แต่การดำเนินงานของคณะกรรมการยังต้องผ่านความเห็นชอบของครูที่ปรึกษาและผู้บริหาร การจัดอบรมค่ายพัฒนาต่าง ๆ จะมีครูเป็นผู้กำหนดทิศทางของการพัฒนา นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นได้ แต่ไม่สามารถมีส่วนร่วมได้ทุกขั้นตอน นักเรียนขาดอิสระในการคิดและการตัดสินใจอย่างแท้จริง

“แผนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งตั้งแต่ก่อนเปิดเทอมแต่ละเทอมอยู่แล้ว เพื่อให้คณะกรรมการที่โรงเรียนแต่งตั้งขึ้นเป็นผู้ตรวจ ดังนั้นวิชาที่หนูรับผิดชอบก็จะสอนไปตามแผนที่วางไว้ นักเรียนจะได้มีส่วนร่วมบางชั่วโมง ส่วนใหญ่ก็เป็นการบรรยายนะคะ แคะนี้ก็สอนจะไม่ทันอยู่แล้วคะ”

(ครูคนที่ 5. 2566: สัมภาษณ์)

“กิจกรรมส่วนใหญ่ที่โรงเรียนจัดก็เริ่มมาจากครูนะครับ หรือถ้าไปร่วมกับหน่วยงานอื่น ครูก็จะเป็นคนพานักเรียนออกไปโดยทำเรื่องขออนุญาต ผอ. กับผู้ปกครอง”

(นักเรียนคนที่ 3. 2566: สัมภาษณ์)

“ถ้าถามเรื่องการมีส่วนร่วมในการวางแผนการเรียนหรือคะ ไม่มีนะคะ ครูก็จะสอนตามเนื้อหาที่ครูกำหนดไว้ เพราะระบุไว้อยู่แล้วว่าต้องเรียนเรื่องอะไร วันไหน ชั่วโมงไหน ถ้าชั่วโมงไหนที่ไม่ได้เรียนครูก็จะนัดสอนชดเชย หรือไม่ก็ส่งงานให้ไปศึกษาเรื่องนี้มาและทำการบ้านส่ง”

(นักเรียนคนที่ 9. 2566: สัมภาษณ์)

2) อารมณ์ (emotion)

ครูมีความรู้สึกว่าคุณคนในสังคมต้องช่วยกันปลูกฝังความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับเด็กและเยาวชนให้เกิดความตระหนักรู้ในเรื่องของสิทธิ และหน้าที่ ต้องรู้สึกว่าคุณเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีบทบาทที่ต้องกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมกับความเจริญไปของการพัฒนาประเทศทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง สำหรับการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ครูมีความรู้สึกว่าต้องสอนให้มากกว่าที่มีในหนังสือวิชาสังคมศึกษา สอนสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้และเป็นหนึ่งเดียวกับชีวิต สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตได้ สอนให้นักเรียนคิดได้ ถ้าคิดไม่ได้ก็จะเป็นแค่ประชาชนคนทั่วไป ที่อยู่รอรับความช่วยเหลือจากรัฐ เป็นพลเมืองที่ดีแค่การทำหน้าที่ตามกฎหมาย เสียภาษี ไปเลือกตั้ง ไม่สร้างความเดือดร้อน และมองว่ารัฐมีหน้าที่ที่จะต้องดูแลประชาชนตั้งแต่เกิดจนตาย โดยไม่ลุกขึ้นมาตั้งคำถามกับสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคม สำหรับนักเรียนมีความรู้สึกว่าคุณความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่ได้เรียนในชั้นเรียนยังมีรายละเอียดน้อยมากจากการที่ครูจัดกิจกรรมและยกตัวอย่างให้เห็นว่าหน้าที่พลเมืองที่ดีควรทำอย่างไร แต่ยังไม่ค่อยเข้าใจเท่าไรนัก เพราะกิจกรรมที่เรียนรู้ส่วนใหญ่เป็นการเรียนรู้เรื่องความเป็นพลเมือง พลเมืองดี และพลโลก และมีความรู้สึกว่าพลเมืองตื่นรู้ไม่อาจจะแตกต่างจากพลโลก ที่ต้องมองมากกว่าความเป็นพลเมืองของประเทศ แต่ทุกคนคือพลโลกที่อยู่รวมโลกเดียวกัน แต่อย่างไรก็ตามนักเรียนบางส่วนยังรู้สึกว่ายังมีวิชาอื่นที่ต้องให้ความสำคัญมากกว่าวิชาสังคมศึกษา แต่ยังมีนักเรียนที่มีความมุ่งมั่นที่จะเข้าเรียนคณะรัฐศาสตร์ นิติศาสตร์ หรือสายสังคมศาสตร์ และการที่ได้มีโอกาสเข้ารับการอบรมกับหน่วยงานต่าง ๆ สามารถนำเกียรติบัตรมาเก็บสะสมในแฟ้มผลงาน (Portfolio) ของตนได้ และรู้สึกมีความสุขกับการได้ทำกิจกรรมเป็นนักกิจกรรมของโรงเรียน

“เหตุผลเพราะถ้าปลูกตอนผู้ใหญ่มันก็ไม่ทัน เด็กและเยาวชนมันเป็นช่วงของการหลอมความเป็นตัวตน สร้างความเป็นตัวตนของคนหรืออัตลักษณ์ของคน มันสำคัญเพราะพอเป็นผู้ใหญ่เราก็จะแสดงอัตลักษณ์ของเราเต็มที่แล้ว มันผ่านการหลอมมาแล้วมันเลยต้องรีบตีตอนเด็ก มันเป็นจังหวะวัยที่กำลังค้นหาตัวตน กำลังเกิด Concept ที่มีต่อสังคม มันเลยจำเป็นเพราะแก่ไปไม่ทันแล้ว”

(ครูคนที่ 1. 2566: สัมภาษณ์)

“การสอนความเป็นพลเมืองในห้องเรียนนั้น ถ้าสอนตามแบบแผนทุกอย่างที่ถูกลงมาแล้วจากส่วนกลางนั้น มันซ้ำซากจำเจ นักเรียนอ่านเองได้ บางเรื่องนักเรียนรู้เยอะกว่าครูอีก เพราะโลกมันไปไกลแล้ว ความรู้ทุกอย่างอยู่ในมือถือเครื่องเดียว ยิ่งถ้าจะสร้างพลเมืองตื่นรู้ ครูต้องสอนไปให้ไกลกว่าเนื้อหาในหนังสือเรียน”

(ครูคนที่ 3. 2566: สัมภาษณ์)

“ผมชอบทำกิจกรรมนะครับ รู้สึกว่าได้เห็นโลกกว้าง ได้รู้อะไรที่เราไม่เคยได้เรียนรู้ในห้องเรียน บางครั้งได้ไปทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนโรงเรียนอื่น สนุกมากเลยครับ และต้องเตรียมตัวสำหรับที่จะยื่น port ด้วยครับ”

(นักเรียนคนที่ 8. 2566: สัมภาษณ์)

3) การรับรู้ (perception)

ครูมีการรับรู้ต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองที่มีความสำคัญในการพัฒนาประเทศซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย โดยการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองอยู่ในจุดเน้นและนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ มียุทธศาสตร์พัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง และเป็นจุดเน้นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทุกปีงบประมาณ ความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง หรือพลเมืองตื่นรู้ในระดับอยู่ในมาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 และกำหนดให้โรงเรียนจัดการเรียนรู้รายวิชาหน้าที่พลเมืองเพื่อความเป็นพลเมืองดีของชาติไทย อย่างไรก็ตามครูยังไม่สามารถลงลึกในรายละเอียดได้ว่าความเป็นพลเมืองตื่นรู้มีความแตกต่างจากความเป็นพลเมืองมากน้อยเพียงใด เนื่องจากในหลักสูตรและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นไปที่การสร้างความเป็นพลเมือง แต่ทั้งนี้ครูบางคนรับรู้ว่าความเป็นพลเมืองตื่นรู้มีความหมายที่มากกว่าความเป็นพลเมือง ในส่วนของนักเรียนนั้นเคยรับรู้และได้ยินเกี่ยวกับพลเมืองตื่นรู้มาบ้าง และมีความเข้าใจว่าพลเมืองตื่นรู้คือพลเมืองที่ลุกขึ้นมาทำอะไรสักอย่างเพื่อสังคม ไม่ใช่อยู่แบบไทยเฉย แต่การทำอะไรเพื่อสังคมนั้น ก็ยังมีข้อจำกัดในแง่ของวัฒนธรรมไทยที่ยังไม่เปิดกว้างให้เด็กและเยาวชนตั้งคำถาม หรือการคิดนอกกรอบต่อเรื่องต่าง ๆ เช่น สิทธิเสรีภาพของตนเอง การมีส่วนร่วมในกิจกรรมภาคการเมืองที่เหมาะสมกับวัย และโรงเรียนจะสอนในลักษณะของการทำความดีเพื่อสังคมและประเทศชาติ ก็จะเป็นพลเมืองดีของประเทศ

“ในความเข้าใจของผมนะ พลเมืองตื่นรู้จะเข้าไปทำให้เกิดความเป็นธรรม เข้าไปเผชิญหน้ากับมันเพื่อให้สังคมมันดีขึ้น เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก มันเป็นความเข้มข้นของการร่วม Join ร่วมทำ ร่วม Action มากขึ้น ความหมายจะเหนือกว่าความเป็นพลเมืองเฉย ๆ พลเมืองเฉย ๆ ถ้าแบบไทยจ๋า ก็คือพลเมืองที่อ้างวัฒนธรรมอันดีงาม เป็นพลเมืองที่อยู่ภายใต้การปฏิบัติของวิถีชีวิต วิถีวัฒนธรรม วิถีชุมชน เป็นเชิงนั้นมากกว่า”

(ครูคนที่ 2. 2566: สัมภาษณ์)

“ความเป็นพลเมืองผมได้ยินมานานแล้วครับ ในห้องเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองก็ทราบว่าต้องปฏิบัติตนอย่างไร ทำไม่ถึงสำคัญกับความเป็นชาติ ปกติก็ติดตามข่าวสารตลอด ทั้งข่าวการเมือง การเลือกตั้งที่ผ่านมาผมก็ไปเฝ้าดูตอนนับคะแนน แม้ว่าผมจะเลือกตั้งยังไม่ได้ แต่ผมก็อยากให้พรรคที่ผมชอบชนะการเลือกตั้งแบบใสสะอาด ส่วนพลเมืองตื่นรู้ก็น่าจะต่างจากพลเมืองนะครับ”

(นักเรียนคนที่ 6. 2566: สัมภาษณ์)

“พลเมืองตื่นรู้ผมเคยได้ยิน แต่พวกผมมีขีดจำกัดได้ขนาดไหน แค่ถามครูว่าทำไมห้องเรียนบางห้อง นักเรียนต้องถอดรองเท้าก่อนเข้าห้องแต่ครูใส่รองเท้าเดินเข้าห้องได้ กลับกลายเป็นว่าครูมาว่าผมถามคำถามยกย่อนกวนประสาทซะงั้น”

(นักเรียนคนที่ 1. 2566: สัมภาษณ์)

4) เจตคติ (attitude)

ครูดคิดว่าความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาบุคคล ชุมชน สังคม ประเทศชาติ เพราะในสังคมมีความหลากหลายทั้งในแง่ เชื้อชาติ ศาสนา ความเชื่อ สถานะทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ฯลฯ การจะสร้างนักเรียนให้มีความรู้ความเข้าใจในความหลากหลาย ใจกว้าง มีความเข้าอกเข้าใจ การอยู่ร่วมกันบนพื้นฐานของการเคารพความแตกต่าง และความเป็นมนุษย์ จึงเป็นโจทย์สำคัญว่าจะจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ได้อย่างไร การสอนความเป็นพลเมืองตื่นรู้จำเป็นต้องทำให้นักเรียนรู้จักคิดตรึกตรอง ตั้งคำถาม ไม่จำเป็นต้องเชื่อครูผู้สอนทุกอย่าง แต่สามารถนำประเด็นมาพูดคุย ถกเถียง อภิปรายกันอย่างมีเหตุมีผลได้ ในส่วนของนักเรียนเห็นด้วยที่จะต้องพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ เพราะพลเมืองที่มีคุณภาพจะทำให้ประเทศพัฒนาได้มากขึ้น และถ้าทุกคนให้ความสนใจต่อสถานการณ์ของประเทศ

เข้าใจสิทธิ บทบาทหน้าที่ ของตนเอง เคารพและให้เกียรติผู้อื่น ไม่ทำให้สังคมเดือดร้อนทั้งโลกแห่งความเป็นจริง หรือในโลกออนไลน์ ก็จะทำให้ประเทศเกิดความสงบสุขมากขึ้น

“พลเมืองตื่นรู้ต้องสำคัญอยู่แล้ว แต่ต้องตื่นรู้แบบมีคุณภาพด้วยนะค่ะ คำว่าพลเมืองจะมีหลักการประชาธิปไตย ก็ต้องไปขยายความตรงนั้นว่าหลักการที่ว่ามีลักษณะเป็นยังไง ซึ่งนักเรียนได้เรียนเรื่องนี้ในห้องเรียน แต่พอโลกแห่งความเป็นจริง ระบบของโครงสร้างทางสังคม ไม่เอื้อให้ทำแบบนั้นได้ เห็นง่าย ๆ เรื่องขยะ แยกกันเข้าไปในโรงเรียน ออกมาหน้าโรงเรียนเจอถังขยะก็ต้องทิ้งรวมอยู่ดี”

(ครูคนที่ 6. 2566: สัมภาษณ์)

“พลเมืองไม่ใช่แค่เข้าใจสิทธิและหน้าที่นะครึบ ยิ่งถ้าพลเมืองตื่นรู้ต้อง advance ไปอีก ผู้ใหญ่ชอบพูดว่า นักเรียนรู้จักแต่สิทธิตัวเอง แต่ไม่รู้จักหน้าที่ ผมว่าไม่ถูกต้องนะครึบ บางเรื่องก็ต้องฟังพวกผมพูดบ้าง”

(นักเรียนคนที่ 2. 2566: สัมภาษณ์)

5) พฤติกรรม (behavior)

การจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของครูจะเน้นไปที่การจัดกิจกรรมในห้องเรียนและกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หากต้องการจัดอบรมให้กับนักเรียนที่เป็นหลักสูตรพิเศษที่ช่วยเสริมสร้างความเป็นพลเมืองให้กับนักเรียนได้ โดยส่วนใหญ่จะมีข้อจำกัดในด้านงบประมาณสำหรับจัดกิจกรรม นโยบายของผู้บริหาร ข้อจำกัดของนักเรียนที่มุ่งเน้นการเรียนเพื่อเตรียมตัวสอบเข้ามหาวิทยาลัย ไม่ค่อยให้ความสำคัญกับกิจกรรมการอบรมที่พัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เวลาหลังเลิกเรียนหรือวันหยุดเสาร์อาทิตย์ จะไปเรียนกวดวิชามากกว่า ซึ่งครูต้องการจัดกิจกรรมเสริมเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ แต่ยังไม่มีการจัดกิจกรรม และยังไม่ทราบว่าพลเมืองตื่นรู้ต้องมีคุณลักษณะอย่างไร และถ้ามีเพื่อนครูที่มีความรู้ความสามารถในการจัดกิจกรรมมาช่วยกันจัดกิจกรรมตามความถนัดของแต่ละคน เพราะครูบางคนถนัดการบรรยายแต่บางคนถนัดในการจัดกิจกรรม ในส่วนของนักเรียนหากมีโอกาสได้เข้ารับการอบรมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ก็จะเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่า ทำให้ได้พัฒนาตนเองเพิ่มเติม และเสนอแนะว่าควรให้นักเรียนเข้าอบรมต่อเนื่องจากรุ่นสู่รุ่น หรือพัฒนาให้เป็นนักเรียนแกนนำที่สามารถดำเนินการจัดกิจกรรมได้ เพราะการที่ให้รุ่นพี่ถ่ายทอดกระบวนการให้แก่รุ่นน้องน่าจะลดช่องว่างลงได้มากกว่า

“ผมก็สอนความเป็นพลเมืองในห้องเรียน และก็ให้นักเรียนทำกิจกรรมสภานักเรียน ลูกเสือเนตรนารี หรือจะชุมนุมอาสาสมัครก็มีนะครับ แต่ถ้าอยากพัฒนานักเรียนมากกว่านี้ เช่น จัดค่ายพัฒนา ก็มีข้อจำกัดว่างบประมาณไม่มี นักเรียนบางคนผู้ปกครองก็อยากให้มีแต่เรียนมากกว่าที่จะมาทำกิจกรรม เด็กเรียนก็แยกย้ายไปเรียนพิเศษกัน”

(ครูคนที่ 4. 2566: สัมภาษณ์)

“หากได้เข้าอบรมพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ผมอยากเข้าร่วมนะ อยากรู้เป็นยังไง คิดว่าน่าจะสนุกเหมือนค่ายพลเมืองอื่นที่ผมเคยไปอบรมมา แต่เสียต่าที่รุ่นน้องบางคนอยากเข้าร่วมด้วยแต่ไม่ได้เข้า ถ้าจะพัฒนาเรื่องนี้ต้องพัฒนานักเรียนแต่ละชั้นเลยครับ ผมจบจากที่นี่ไปจะได้มีรุ่นน้องที่ยังสานต่อ”

(นักเรียนคนที่ 5. 2566: สัมภาษณ์)

3. ผลการวิเคราะห์ความต้องการและความคาดหวังเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่สอดคล้องกับบทบาท อารมณ์ การรับรู้ เจตคติ และพฤติกรรม ของครูและนักเรียน

ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้เกี่ยวกับความต้องการและความคาดหวังในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่สอดคล้องกับบทบาท อารมณ์ การรับรู้ เจตคติ และพฤติกรรม ของครูและนักเรียน ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ได้แก่ 1) สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ 2) แนวทางการจัดกิจกรรม 3) วิธีการจัดกิจกรรม และ 4) การวัดและประเมินผล เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังนี้

1) สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้

เนื้อหาการเรียนรู้ หรือสาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ นั้น ควรพัฒนาและให้นักเรียนได้เรียนรู้ในองค์รวม ได้แก่ ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ ในด้านความรู้ เช่น ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ การเมืองการปกครอง และกฎหมาย ในด้านทักษะ เช่น ทักษะการสังเกต การคิดวิเคราะห์ การแยกแยะ การตัดสินใจ การทำงานร่วมกัน การสื่อสารและการรับฟัง ในด้านคุณลักษณะ เช่น เรียนรู้ที่จะเคารพความแตกต่าง ความหลากหลายในสังคม เห็นความสำคัญและตระหนักว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงไปกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable

Development Goals) โดยเน้นเนื้อหาการเรียนรู้ที่มาจากสถานการณ์จริง เพื่อให้นักเรียนได้รู้และเข้าใจ สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตรประจำวันได้

“ในฐานะที่เป็นผู้สอนวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่มีเรื่องเกี่ยวกับพลเมือง ตื่นรู้ การพัฒนาเด็กให้ไปถึงความเป็นพลเมือง ศาสตร์การสอนเวลาเราพัฒนาเราจะพัฒนา 3 อย่าง คือ ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ ใน 3 ตัวนี้ด้านคุณลักษณะสำคัญมาก ถ้าไม่มีคุณลักษณะ ความรู้กับทักษะจะไม่ถูกนำไปใช้”

(ครูคนที่ 1. 2566: สัมภาษณ์)

“วิชาหน้าที่พลเมืองก็สอนเกี่ยวกับกฎหมาย การเมืองการปกครอง สถานภาพ บทบาท สิทธิเสรีภาพ หลักสิทธิมนุษยชนที่เรียนตั้งแต่ป.1 - ม.6 อยู่แล้ว คิดว่าต้องพัฒนาใจหรือคุณลักษณะก่อน แล้วกิจกรรมค่อยนำเนื้อหาความรู้ที่จะใส่เพิ่มเติมลงไป และเกี่ยวข้องกับชีวิตรประจำวัน เช่น โดนหลอกซื้อของออนไลน์แล้วไม่ได้ของ การบูลลี่ในโรงเรียน หรือไปคอมเมนต์ค่าคนอื่นที่เราไม่ชอบ และก็สอนกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเหล่านี้ อย่างน้อยนักเรียนจะได้มีความรู้เพิ่มเติมและระวังในการใช้สื่อมากขึ้น”

(ครูคนที่ 2. 2566: สัมภาษณ์)

“อยากเรียนรู้การอยู่ร่วมกันบนความแตกต่าง การเคารพและให้เกียรติกัน ห้องเรียนของหนูจะเห็นชัดเจนมากกว่าคนไหนบ้านรวยและคนไหนฐานะไม่ค่อยดี ก็มีอดรวย อดของ อดไปต่างประเทศ รถหรูที่พ่อแม่มารับ มีไอโฟนรุ่นใหม่ เอาไอแพดมาเรียนด้วย แต่อดแล้วยังไงอะคะ หลายครั้งหนูก็ไม่แคร้ แต่หนูเคยเห็นเพื่อนบางคนก็ถูกล้อเลียนนะ”

(นักเรียนคนที่ 12. 2566: สัมภาษณ์)

2) แนวทางการจัดกิจกรรม

แนวคิดหรือหลักการที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ควรเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้ลงมือปฏิบัติ ร่วมอภิปราย ถกเถียง ได้เรียนรู้จากสถานที่จริงหรือเชื่อมโยงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีความเหมาะสมสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะมีวิธีการจัดการเรียนรู้หลากหลายวิธี สำหรับการจัดบรรยากาศในการเรียนรู้ ควรมีบรรยากาศที่ทุกคนเข้ามามีส่วนร่วมเป็นพื้นที่ที่ปลอดภัยในการแสดงความคิดเห็น เคารพสิทธิ การให้ความสำคัญกับความแตกต่าง

ระหว่างบุคคล มีความยืดหยุ่น ลดอุปสรรคและช่องว่างเพื่อให้ทุกคนที่มีความแตกต่างกันได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากที่สุด มีกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ ได้มีบทบาทในการเป็นผู้นำและผู้ตาม การทำงานเป็นทีม การดูแลช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ควรมีการออกแบบกิจกรรมที่หลากหลายตรงกับ ความถนัดและความสามารถของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้สะท้อนผลการเรียนรู้จากกิจกรรมเป็นระยะ เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับกิจกรรมให้เหมาะสม

“การจัดประสบการณ์ก็ต้องพยายามออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาเริ่ม จากคุณลักษณะก่อน แต่คนไทยส่วนใหญ่เวลาสอนจะเริ่มที่ความรู้ก่อน เด็กจะไม่อินและไม่ทำ”
(ครูคนที่ 1. 2566: สัมภาษณ์)

“แนวทางการพัฒนา จะพัฒนาอย่างไร คือ สถานการณ์จริง โลกจริง ต้องอยู่ใน ห้องเรียน โลกจริงเป็นแบบหนึ่งโรงเรียนสอนอีกแบบหนึ่งพอสอนไม่ตรงกันมันจะไม่ต่อเนื่อง มันต้อง เชื่อมกันระหว่างโลกจริงกับห้องเรียน แล้วก็ให้เค้าลงมือปฏิบัติ พลเมืองต้องผ่านการลงมือปฏิบัติ มันจะเกิดทักษะกับคุณลักษณะ ถ้าบรรยายอย่างเดียวจะได้แค่ความรู้”
(ครูคนที่ 2. 2566: สัมภาษณ์)

“ในห้องเรียนพวกหนูไม่ค่อยได้ลงมือปฏิบัติจริงเท่าไร เพราะแต่ละคาบมีเวลาแค่ 50 นาทีเองคะ เข้าห้องมากกว่าจะเริ่มเรียนได้ก็ใช้เวลาไปเกือบ 10 นาทีแล้ว กิจกรรมที่ให้เราหนูมีส่วนร่วมครูก็ให้ทำคะ ถ้าเรียนไม่ทันก็จะมอบหมายเป็นการบ้านมากกว่า”
(นักเรียนคนที่ 10. 2566: สัมภาษณ์)

3) วิธีการจัดกิจกรรม

ผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีกิจกรรมที่ให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ควรเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้สอนจะต้องวางตัว เป็นกลางรับฟังและเคารพในความคิดเห็นของผู้เรียนทุกคน ยอมรับความแตกต่างที่หลากหลาย ทั้งด้านสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ และบุคลิกภาพ ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะและ คุณลักษณะ มีค่านิยมและเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองที่เรียนรู้ สำหรับวิธีการ จัดกิจกรรมควรเริ่มนำเข้าสู่กิจกรรมด้วยวิธีการให้ผู้เรียนได้ทบทวนจากความรู้เดิม หรือ ประสบการณ์ที่เคยได้รับ และเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมที่จะจัดการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ลงมือปฏิบัติ และนำมาถ่ายทอดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และสุดท้ายทั้งผู้สอนและผู้เรียนต้องมา

สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งสามารถออกแบบวิธีการจัดกิจกรรมตามลำดับทั่วไป คือ ขั้นนำ
ขั้นกระบวนการ/ขั้นดำเนินกิจกรรม และขั้นสรุป

“จะต้องให้เค้าได้ลงมือปฏิบัติ ต้องได้เจอกับผู้คน ปฏิสัมพันธ์กับคน เรียน
พลเมืองแต่ไม่เคยปฏิสัมพันธ์กับคนก็คือโลกเสมือนจริง ต้องเป็นกิจกรรม ชวนเด็กคิด ชวนคุย ชวน
วิพากษ์ ต้องเป็นพื้นที่ห้องเรียนแห่งความปลอดภัย ไม่เคร่งครัด มีอิสระ แต่มีระเบียบวินัย
ให้อิสระแต่ respect กันในห้องเรียน ใช้ Active Learning”

(ครูคนที่ 3. 2566: สัมภาษณ์)

“สามารถวิพากษ์นโยบายสาธารณะได้ว่ามีประโยชน์ใหม่ ไม่มีประโยชน์อย่างไร เช่น
มีข่าวประท้วงที่จะนะ 1. เปลี่ยนช่องทางไม่เกี่ยวกับเรา 2. รู้ว่ามันจะกระทบต่อระบบนิเวศน์ สาหร่าย
ทะเล วิถีชีวิตชุมชน 3. ช่วยทำแคมเปญรณรงค์ แต่ทั้งหมดคือต้องสะท้อนเรื่อง 1. การรับผิดชอบต่อ
สังคม 2. เข้าร่วมอย่างมีวิจารณญาณ 3. มีส่วนในการขับเคลื่อนเปลี่ยนแปลง 4. รู้เคารพสิทธิ ครอบ
แล้วเป็นพลเมืองเข้มแข็ง”

(ครูคนที่ 4. 2566: สัมภาษณ์)

“การสอนเด็กต้องทำให้เด็กมีมุมมองที่หลากหลาย มุมมองตัวเอง มุมมองคนอื่น
มุมมองวิชาการ มุมมองสากล ต้องไม่ตัดสินว่าสิ่งที่เด็กคิดถูกหรือผิด แต่เค้าต้องตอบได้ว่าเค้าคิด
แบบนี้เพราะอะไร ต้องทำให้เค้าเห็นว่าความแตกต่าง ความหลากหลายเป็นเรื่องปกติชีวิตของ
มนุษย์ แต่เราจะอยู่กับความแตกต่างหลากหลายได้อย่างไร ขณะเดียวกันเราต้องให้เหตุผลทาง
จริยธรรมได้”

(ครูคนที่ 1. 2566: สัมภาษณ์)

“ผมอยากเรียนรู้แบบที่ผมได้ลงมือทำเองมากกว่า เหมือนเวลาจะทำโครงการ ผม
ต้องคิด หาข้อมูล วางแผนตั้งแต่การระบุปัญหา ทำไมต้องทำเรื่องนี้ ลงมือทำ เอาผลที่ได้มาคุยกับ
ครู ครูก็จะให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่าต้องเพิ่มตรงไหน ไปหาข้อมูลอะไรเพิ่มอีก ผมว่าเรียนแบบนี้ตอบ
โจทย์ผมมากกว่าให้นั่งฟัง ๆ ๆ อย่างเดียวนะครับ”

(นักเรียนคนที่ 7. 2566: สัมภาษณ์)

4) การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลเน้นการประเมินตามสภาพจริง โดยการสังเกตพฤติกรรม
การทำงานร่วมกัน การลงมือปฏิบัติของผู้เรียน การประเมินจากผลงานตามที่ได้รับมอบหมาย

การนำเสนอผลการปฏิบัติงาน การแสดงความคิดเห็น การประเมินจากผู้สอน เพื่อนประเมินเพื่อน การประเมินตนเอง และควรมีเครื่องมือและวิธีการที่หลากหลายและเหมาะสมกับกิจกรรม รวมทั้ง มีการประเมินเพื่อสะท้อนผลการเรียนรู้เป็นระยะ ๆ เพื่อให้ผู้สอนได้ทราบว่าผู้เรียนบรรลุตาม วัตถุประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ นำไปสู่การปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความแตกต่าง ของผู้เรียน และให้ผู้เรียนได้จัดบันทึกการเรียนรู้ สะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง

“ต้องประเมินตามสภาพจริงเลยคะ เรียนรู้อะไร ได้อะไร ผลลัพธ์ที่ต่อขยายไป ยังไง เวลาจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ก็จะประเมินตามวัตถุประสงค์ของแผนอยู่แล้ว ครู ก็จะทำบันทึกหลังการสอน ก็บันทึกหมดทั้งความรู้ คุณลักษณะและทักษะ ข้อเสนอแนะที่จะ ปรับปรุง เพราะการสอนเด็กแต่ละห้องมีความต่างกันอยู่แล้วในแง่ของกลวิธีการเรียนรู้ของเด็ก”

(ครูคนที่ 5. 2566: สัมภาษณ์)

“ควรให้นักเรียนได้บันทึกผลการเรียนรู้ของตนเอง ในวิชาของมบบางกิจกรรม ผม มีคะแนนการบันทึกผลการเรียนรู้ให้ด้วยนะครับ และก็ดูออกด้วยว่าเด็กคนไหนตั้งใจเขียน หรือ เขียนเพื่อให้แค่มีสง”

(ครูคนที่ 1. 2566: สัมภาษณ์)

“ในมุมมองของการประเมินผลที่เกิดเหอครับ ผมคิดว่าก็คงต้องดูว่าอบรมแล้วพวก ผมได้อะไร ความรู้เพิ่มขึ้นจากเดิมไหม ความคิดผมเปลี่ยนไปไหม ประมาณนี้ใหม่ครับ เหมือน เวลาที่ครูสอนในห้อง ก็จะทำให้ผมเขียนว่าได้เรียนรู้อะไร นำไปใช้ยังไง เชื่อมโยงกับที่บ้าน โรงเรียน หรือการใช้ชีวิตได้ไหม”

(นักเรียนคนที่ 2. 2566: สัมภาษณ์)

สรุปจากผลการวิจัยประสพการณ์ผู้ใช้ที่เกี่ยวข้องกับประสพการณ์การจัดการจัดการ การเรียนรู้ ความต้องการและความคาดหวังเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ทั้งการจัดการจัดการ การเรียนตามกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ใน 4 ประเด็น ได้แก่ 1) สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ 2) แนวทางการจัดการกิจกรรม 3) วิธีการจัดการกิจกรรม และ 4) การวัดและประเมินผล สัมภาษณ์ใน 5 มิติ ได้แก่ 1) บทบาท (Role) 2) อารมณ์ (Emotion) 3) การรับรู้ (Perception) 4) เจตคติ (Attitude) และ 5) พฤติกรรม (Behavior) ผู้วิจัยทำการสรุป ประเด็นที่น่าสนใจเพื่อนำข้อสรุปที่ได้ไปใช้ในการพัฒนาและออกแบบโปรแกรมสร้างเสริมความ เป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยเรียนรู้จากสถานการณ์และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมหรือการสร้างประสบการณ์ใหม่ มาพัฒนาเป็นองค์ความรู้

ประเด็นที่ 2 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น การตัดสินใจเลือกประเด็นที่ต้องการเรียนรู้ การวางแผนการทำกิจกรรม การทำกิจกรรมกลุ่ม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน

ประเด็นที่ 3 บรรยากาศในการเรียนรู้ที่ทุกคนเข้ามามีส่วนร่วม เป็นพื้นที่ที่ปลอดภัยในการแสดงความคิดเห็น เคารพสิทธิ การให้ความสำคัญกับความแตกต่างระหว่างบุคคล มีความยืดหยุ่น ลดอุปสรรคและช่องว่างเพื่อให้ทุกคนที่มีความแตกต่างกันได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากที่สุด

ประเด็นที่ 4 ผู้เรียนได้ฝึกการคิดขั้นสูง โดยผู้สอนใช้เทคนิคการตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด เป็นคำถามที่ท้าทายที่ทำให้ผู้เรียนอยากค้นหาคำตอบ จัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้อภิปราย ถกแถลงร่วมกันโดยผู้สอนเป็นผู้ช่วยให้การทำกิจกรรมของผู้เรียนเป็นไปตามเป้าหมาย

ประเด็นที่ 5 มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยผู้สอนต้องใช้กลยุทธ์ที่หลากหลายในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงผู้เรียนที่มีความหลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนแต่ละคนได้เรียนรู้เต็มตามศักยภาพของตน ผู้สอนควรจัดเตรียมแหล่งเรียนรู้ที่ช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ประเด็นที่ 6 เรียนรู้จากสถานที่จริง การลงพื้นที่เพื่อเรียนรู้จากสถานที่จริง เพื่อให้ผู้เรียนได้สัมผัสสัมผัสบรรยากาศของสถานที่ เข้าใจสภาพบริบทที่เกี่ยวข้องจากสถานที่จริง เพื่อฝึกทักษะการสังเกต การเก็บข้อมูล การวิเคราะห์และตีความหมาย รวมทั้งการสรุปความ โดยผู้สอนเป็นที่ปรึกษา ให้ความรู้ คำแนะนำกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดและเรียนรู้จากสถานที่นั้นให้มากที่สุด

ประเด็นที่ 7 ทำกิจกรรมเพื่อสังคม เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจสภาพบริบทของชุมชนที่ตนเป็นสมาชิก เข้าใจสถานะและบทบาทของตนเองในการเป็นสมาชิกของชุมชน เห็นคุณค่าของการมีส่วนร่วมในการเสนอแนวทางในการแก้ไขหรือพัฒนาชุมชน

ประเด็นที่ 8 สะท้อนผลการเรียนรู้เป็นระยะ เพื่อให้ผู้เรียนสะท้อนความรู้สึกรู้สึกนึกคิด ประสบการณ์ที่มีต่อการเรียนรู้ อาจจะเป็นความรู้สึกรู้สึกทางบวกหรือลบ อธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นเปรียบเทียบ ไตร่ตรอง จนตกผลึกทางความคิด นำไปสู่ประสบการณ์ใหม่ โดยใช้การสะท้อนผลการเรียนรู้เป็นรายบุคคล และการสะท้อนแบบกลุ่ม อันจะช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ส่วนที่ 2 ผลการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

การวิจัยในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ รวมทั้งนำสารสนเทศที่ได้จากการศึกษาในระยะที่ 1 องค์กรประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ การศึกษาในระยะที่ 2 การศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ ความต้องการและความคาดหวังของครูและนักเรียน นำมาสังเคราะห์ร่วมกันเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างกรอบแนวคิดสำหรับการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

สำหรับการพัฒนาร่างโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้นำแนวทางการพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตร (Extra-Curricular) ของชวลิต ชุกก่าแพง (2561, น.32) มีรายละเอียดขั้นตอน 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การศึกษาถึงข้อมูลพื้นฐาน 2) การพัฒนาหลักสูตร 3) การทดลองใช้หลักสูตร และ 4) การประเมินหลักสูตร และขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรแบบมีส่วนร่วมที่คำนึงถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในทุกขั้นตอนการพัฒนา (Participatory Curriculum Development :PCD) ของ Taylor & Beniast (2003) มีขั้นตอน คือ 1) การวิเคราะห์สถานการณ์หรือวิเคราะห์ความต้องการฝึกอบรม เช่น ภาระหน้าที่ งานวิจัย ประสบการณ์ การวิเคราะห์นโยบายที่เกี่ยวข้อง (Situation analysis and training needs analysis) 2) การกำหนดจุดมุ่งหมาย ทิศทางการฝึกอบรมและการเรียนรู้ (Aims: giving guidance and direction to training and learning) 3) การวางแผน (Planning) ได้แก่ กำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา ขั้นตอน กระบวนการ ระยะเวลา 4) การนำไปใช้ (Implementation) ได้แก่ การบริหารจัดการ การนำโปรแกรมไปใช้ และ 5) การกำกับติดตาม การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ (Evaluation assessment, monitoring and evaluation) นอกจากนี้ยังนำองค์ประกอบของชุดกิจกรรม ของบุญชม ศรีสะอาด (2541, น.95-96) มีองค์ประกอบสำคัญ 4 ด้าน คือ 1) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม 2) บัตรงาน 3) แบบทดสอบความก้าวหน้าของนักเรียน และ 4) สื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ โดยผู้วิจัยได้พัฒนาร่างโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีลำดับขั้นตอนในการดำเนินการ 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การกำหนดหลักการของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อใช้เป็นกรอบสำหรับการพัฒนาร่างโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ตามวงจร

การเรียนรู้ 4 ชั้น ได้แก่ 1) การรับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete Experience: CE) 2) การสะท้อนผลอย่างไตร่ตรอง (Reflective Observation: RO) 3) การสร้างความคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization: AC) และ 4) การทดลองนำไปปฏิบัติ (Active Experimentation: AE) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยมีวิธีการจัดการเรียนรู้หลากหลายวิธี ได้แก่ 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) 2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based learning) 3) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation-based learning) 4) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน (Situation-based learning) 5) การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) 6) การจัดการเรียนรู้ด้วยการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) 7) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based learning) 8) เทคนิคการเรียนรู้ แบบเปิด (An Open Approach) 9) การจัดการเรียนรู้โดยการไปทัศนศึกษา (Field Trip) 10) การจัดการเรียนรู้โดยการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Learning reflection) 11) การจัดการเรียนรู้โดยการสะท้อนเชิงบวก (Constructive feedback) และ 12) แบบการระดมความคิด (Brainstorm) และนำองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองที่เรียนรู้จากการศึกษาในระบะที่ 1 และการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ ความต้องการและความคาดหวังของครูและนักเรียน จากการศึกษาในระบะที่ 2 นำมากำหนดหลักการของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่เรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีหลักการของโปรแกรมสร้างเสริม ดังนี้

หลักการของโปรแกรมสร้างเสริม

โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่เรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตร ในรูปแบบการอบรมที่เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ การลงมือปฏิบัติ ฝึกทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง โดยเชื่อมโยงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ตระหนักในการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาบนหลักการของประชาธิปไตย เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมให้ดีขึ้นในทุกๆระดับ พัฒนาทักษะที่จำเป็นที่จะนำไปสู่การมีทัศนคติ ค่านิยม เจตคติที่ดี และเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถอยู่ร่วมกันบนความหลากหลายภายใต้การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รายละเอียดตามภาพประกอบ 17

<p>ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory)</p> <p>4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การรับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete Experience: CE) 2) การสะท้อนผลอย่างไตร่ตรอง (Reflective Observation: RO) 3) การสร้างความคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization: AC) และ 4) การทดลองนำไปปฏิบัติ (Active Experimentation: AE)</p>	<p>การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)</p> <p>1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) 2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based learning) 3) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation-based learning) 4) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน (Situation-based learning) 5) การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) 6) การจัดการเรียนรู้ด้วยการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) 7) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based learning) 8) เทคนิคการเรียนรู้ แบบเปิด (An Open Approach) 9) การจัดการเรียนรู้โดยการไปทัศนศึกษา (Field Trip) 10) การจัดการเรียนรู้โดยการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Learning reflection) 11) การจัดการเรียนรู้โดยการสะท้อนเชิงบวก (Constructive feedback) และ 12) แบบการระดมความคิด (Brainstorm)</p>
<p>ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizenship)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย จำนวน 7 ตัวบ่งชี้ 2. ชีวิตของชุมชนและสังคม จำนวน 9 ตัวบ่งชี้ 3. การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย จำนวน 4 ตัวบ่งชี้ 4. การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม จำนวน 12 ตัวบ่งชี้ 	<p>ประสบการณ์ ความต้องการและความคาดหวังของผู้ใช้ (User Experience)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง 2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ 3. บรรยากาศการเรียนรู้ 4. ผู้เรียนได้ฝึกคิดขั้นสูง 5. มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย 6. เรียนรู้จากสถานที่จริง 7. ทำกิจกรรมเพื่อสังคม 8. สะท้อนผลการเรียนรู้
<p>หลักการของโปรแกรมสร้างเสริม</p> <p>โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตร ในรูปแบบการอบรมที่เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ การลงมือปฏิบัติ ฝึกทักษะกระบวนการคิดขั้นสูงโดยเชื่อมโยงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ตระหนักในการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาบนหลักการของประชาธิปไตย เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมให้ดีขึ้นในทุกระดับ พัฒนาทักษะที่จำเป็นที่จะนำไปสู่การมีทัศนคติ ค่านิยม เจตคติที่ดี และเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถอยู่ร่วมกันบนความหลากหลายภายใต้การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข</p>	

ภาพประกอบ 17 การกำหนดหลักการของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นที่ 2 การกำหนดวัตถุประสงค์ของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดี ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยกำหนดวัตถุประสงค์ของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการวิเคราะห์หลักการของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ร่วมกับองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดี โดยมีวัตถุประสงค์ของโปรแกรมสร้างเสริม ดังนี้

วัตถุประสงค์ของโปรแกรมสร้างเสริม

โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มุ่งเน้นการสร้างความเป็นพลเมืองดีตามองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดี 4 ด้าน ได้แก่ ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย ชีวิตของชุมชนและสังคม การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย และการเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม รวมจำนวน 32 ตัวบ่งชี้ ที่เหมาะสมกับบริบทของสังคมและวัฒนธรรมของไทยให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมาย การปกครองในระบอบประชาธิปไตย การเคารพสิทธิของผู้อื่น การเคารพกติกาหรือกฎหมาย การเคารพความแตกต่าง ความหลากหลายทางวัฒนธรรม ความเท่าเทียมและความเสมอภาคตามหลักสิทธิมนุษยชน
2. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เจตคติ ค่านิยม และปลูกฝังลักษณะนิสัยในการเป็นพลเมืองดีที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมและวัฒนธรรมไทยให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อเป็นแนวทางให้ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายให้มีความเป็นพลเมืองดี โดยนำไปใช้ 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) หลักสูตรพิเศษ (Extra-Curriculum) และ 2) หลักสูตรร่วม (Co-Curriculum) รายละเอียดตามภาพประกอบ 18

หลักการของโปรแกรมสร้างเสริม

โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตร ในรูปแบบการอบรมที่เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ การลงมือปฏิบัติ ฝึกทักษะกระบวนการคิดขั้นสูงโดยเชื่อมโยงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ตระหนักในการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาบนหลักการของประชาธิปไตย เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมให้ดีขึ้นในทุกระดับ พัฒนาทักษะที่จำเป็นที่จะนำไปสู่การมีทัศนคติ ค่านิยม เจตคติที่ดี และเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถอยู่ร่วมกันบนความหลากหลายภายใต้การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ความเป็นพลเมืองดี (Active Citizenship)

1. ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย จำนวน 7 ตัวบ่งชี้
2. ชีวิตของชุมชนและสังคม จำนวน 9 ตัวบ่งชี้
3. การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย จำนวน 4 ตัวบ่งชี้
4. การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม จำนวน 12 ตัวบ่งชี้

วัตถุประสงค์ของโปรแกรม

โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มุ่งเน้นการสร้างความเป็นพลเมืองดีตามองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดี 4 ด้าน ได้แก่ ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย ชีวิตของชุมชนและสังคม การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย และการเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม รวมจำนวน 32 ตัวบ่งชี้ ที่เหมาะสมกับบริบทของสังคมและวัฒนธรรมของประเทศไทยให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมาย การปกครองในระบอบประชาธิปไตย การเคารพสิทธิของผู้อื่น การเคารพกติกากฎหมาย การเคารพความแตกต่าง ความหลากหลายทางวัฒนธรรม ความเท่าเทียมและความเสมอภาคตามหลักสิทธิมนุษยชน
2. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เจตคติ ค่านิยม และปลูกฝังลักษณะนิสัยในการเป็นพลเมืองดีที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมและวัฒนธรรมไทยให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อเป็นแนวทางให้ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายให้มีความเป็นพลเมืองดี โดยนำไปใช้ 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) หลักสูตรพิเศษ (Extra-Curriculum) และ 2) หลักสูตรร่วม (Co-Curriculum)

ภาพประกอบ 18 การกำหนดวัตถุประสงค์ของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นที่ 3 การกำหนดโครงสร้างโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยกำหนดโครงสร้างโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย

1. ที่มาและความสำคัญ
2. หลักการของโปรแกรม
3. วัตถุประสงค์ของโปรแกรม
4. ทฤษฎี หลักการและแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรม
5. โครงสร้างเนื้อหาสาระของกิจกรรม
6. วิธีการจัดกิจกรรม
7. การวัดและประเมินผล
8. นิยามศัพท์เฉพาะ
9. แนวทางการนำโปรแกรมสร้างเสริมไปใช้
10. คุณสมบัติของวิทยากรผู้นำกระบวนการ
11. กำหนดการจัดกิจกรรม
12. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ
13. แบบวัดความเป็นพลเมืองดี

ขั้นที่ 4 การกำหนดสาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ และแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยกำหนดสาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ และแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จากหลักการของโปรแกรม และวัตถุประสงค์ของโปรแกรม ร่วมกับองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยโปรแกรมสร้างเสริมฯ จะต้องครอบคลุมการพัฒนาความรู้ คุณลักษณะและทักษะตามองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีทุกตัวแปร ผู้วิจัยกำหนดระยะเวลาในการพัฒนานักเรียน จำนวน 4 วัน แบ่งเป็น 2 ครั้ง ครั้งละ 2 วัน ระยะเวลาห่างระหว่างครั้งที่ 1 กับครั้งที่ 2 ห่างกัน 2 สัปดาห์ เพื่อให้ นักเรียนได้ทำกิจกรรมเพื่อสังคมในพื้นที่ชุมชนของตนเอง โดยมีกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 17 กิจกรรม รวมระยะเวลาในการจัดกิจกรรม 28 ชั่วโมง และการทำกิจกรรมเพื่อสังคมนอกสถานที่ 2 สัปดาห์ ในการออกแบบแนวทางการจัดกิจกรรม และระยะเวลาในการจัดกิจกรรม ประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ และการเรียนรู้เชิงรุกเป็นแนวทางในการพัฒนา ดังนี้

ตาราง 30 องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ในโปรแกรมสร้างเสริม

องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็น พลเมืองตื่นรู้	กิจกรรมที่																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
องค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย (Democratic Values)																	
1.1 มีความรู้ ความเข้าใจทางกฎหมาย ระบบการเมืองของประเทศ		✓				✓		✓		✓							✓
1.2 มีความรู้ ความเข้าใจหลักสิทธิ มนุษยชน			✓		✓	✓				✓		✓					
1.3 มีความรู้ ความเข้าใจความ หลากหลายทางวัฒนธรรม						✓				✓							
1.4 เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น			✓		✓	✓			✓	✓	✓			✓			✓
1.5 มีความรับผิดชอบต่อสังคม						✓			✓	✓			✓		✓		
1.6 เคารพและปฏิบัติตามกฎหมาย และหลักการของประชาธิปไตย	✓					✓		✓		✓							
1.7 เคารพความแตกต่างระหว่าง บุคคล			✓		✓	✓			✓	✓		✓		✓			✓
องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม (Community and Social Life)																	
2.1 เข้าใจสถานะและบทบาทของ ตนเองในการเป็นสมาชิกของชุมชน	✓			✓		✓			✓	✓	✓		✓				✓
2.2 ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะ สมาชิกของชุมชน	✓					✓				✓	✓		✓				
2.3 เข้าใจสภาพและบริบทของชุมชนที่ ตนเองเป็นสมาชิก				✓		✓			✓	✓	✓		✓				✓
2.4 เข้าใจความหลากหลายทาง ชีวภาพ ความหลากหลายทางชาติ พันธุ์ในชุมชน					✓	✓			✓	✓							
2.5 มีความรู้และเข้าใจเป้าหมายการ พัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)				✓	✓	✓			✓	✓			✓				✓
2.6 มีความตระหนักและสำนึกใน ความเป็นเจ้าของชุมชน						✓				✓			✓				✓
2.7 มีทักษะในการสืบค้น การตั้ง คำถาม				✓		✓			✓	✓			✓				
2.8 มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน										✓							✓
2.9 เข้าร่วมกับกลุ่ม หน่วยงาน หรือ องค์กรเพื่อกิจการสาธารณะ										✓							✓

ตาราง 30 (ต่อ)

องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็น พลเมืองดีนบุรี	กิจกรรมที่																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
องค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย (Collaborative Democracy)																	
3.1 เข้าใจในบทบาทหน้าที่และความสำคัญในการใช้สิทธิออกเสียงตามระบอบประชาธิปไตย						✓		✓		✓							
3.2 มีส่วนร่วมในกระบวนการประชาธิปไตย	✓					✓	✓	✓		✓							
3.3 คำนึงถึงผลจากการใช้สิทธิออกเสียงที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมิติต่างๆ						✓		✓		✓							
3.4 ตระหนักและเคารพถึงการมีส่วนร่วมของกลุ่มคนในสังคมทุกกลุ่ม						✓		✓	✓	✓							
องค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Proposing solutions for social change)																	
4.1 มีความสนใจ ติดตามสถานการณ์ในสังคม						✓				✓			✓				
4.2 มีความเข้าใจ สามารถอธิบายในประเด็นปัญหาและผลกระทบที่จะเกิดขึ้น		✓		✓		✓	✓			✓	✓			✓		✓	✓
4.3 สืบค้นรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่เป็นสาเหตุของปัญหาหรือความขัดแย้ง				✓		✓	✓			✓	✓			✓			
4.4 กล้าแสดงความคิดเห็น						✓	✓			✓	✓	✓		✓		✓	✓
4.5 สามารถนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาพร้อมทั้งอธิบายเหตุผล		✓		✓		✓	✓			✓	✓	✓		✓		✓	✓
4.6 สามารถจัดการกับความขัดแย้ง มีทักษะในการประนีประนอม การเจรจาไกล่เกลี่ย						✓				✓							
4.7 ยอมรับและเข้าใจความหลากหลาย ปราศจากอคติ และการเลือกปฏิบัติ			✓		✓	✓				✓				✓			
4.8 แสดงออกโดยคำนึงถึงความรู้สึกและผลกระทบต่อผู้อื่น						✓				✓				✓			
4.9 มีความมั่นคงทางอารมณ์						✓				✓				✓			
4.10 แสดงถึงความตั้งใจและกระตือรือร้นในการหาทางออก						✓	✓			✓	✓			✓		✓	
4.11 มีทักษะในการตัดสินใจ						✓	✓			✓							
4.12 มีบทบาทในการเป็นผู้นำ						✓				✓						✓	

ตาราง 31 การกำหนดกิจกรรม วัตถุประสงค์ของกิจกรรมสาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ แนวทางการจัดกิจกรรม และระยะเวลาในการจัดกิจกรรม

กิจกรรม	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้	องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดี	แนวทางการจัดกิจกรรม	ระยะเวลา
กิจกรรมการปฐมวัยและการบูรณาการบูรณาการ					
กิจกรรมที่ 1 สัมมนาการ (Energize)	1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสร้างความคุ้นเคย ทำความรู้จักกัน ละลายพฤติกรรมและลด ช่องว่างที่อาจจะมีเกิดขึ้นการเรียนรู้ 2. เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ สร้าง ข้อตกลง กติกาในการอยู่ร่วมกัน 3. เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เข้า อบรมและเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมหลัก	- การเคารพกติกา และ ข้อตกลงในการอยู่ร่วมกัน - ศัพท์พื้นฐานทางกฎหมาย - ความเป็นพลเมืองดี	1.6, 2.1, 2.2, 3.2	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based learning)	1 ชั่วโมง 45 นาที
กิจกรรมที่ 2 หัวใจคน Law	1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้ ความเข้าใจใน เรื่องของกฎหมายที่ควรรู้ในชีวิตประจำวัน 2. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เกี่ยวกับสถานการณ์การกระทำผิด ความผิดทางกฎหมาย ทางกฎหมาย	- กฎหมายที่ควรรู้ใน ชีวิตประจำวัน - สถานการณ์การกระทำ ความผิดทางกฎหมาย	1.1, 4.2, 4.5	เทคนิคการเรียนรู้ แบบเปิด (An Open Approach)	1 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ 3 ฉันเป็นใคร	1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้ ความเข้าใจ ตามหลักสิทธิมนุษยชน 2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมตระหนักถึงความ เหลื่อมล้ำที่มีอยู่ในสังคม และเห็นคุณค่า ของตนเองและผู้อื่น	- สิทธิมนุษยชน ความเท่าเทียม การไม่เลือกปฏิบัติ - การเคารพความแตกต่าง - ความเหลื่อมล้ำในสังคม	1.2, 1.4, 1.7, 4.7	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ สถานการณ์จำลอง (Simulation-based learning)	1 ชั่วโมง 15 นาที

ตาราง 31 (ต่อ)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้	องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดี	แนวทางการจัดกิจกรรม	ระยะเวลา
กิจกรรมที่ 4 Rally ชุมชน	1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้ ความเข้าใจ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) 2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเข้าใจบทบาทของตนและการปฏิบัติตนในการเป็นสมาชิกของชุมชน 3. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมตระหนักและสำนึกในความเป็นเจ้าของชุมชนและมีส่วนร่วมในการพัฒนา	- เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) - การเป็นสมาชิกของชุมชน	2.1, 2.3, 2.5, 2.7, 4.2, 4.3, 4.5	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน (Situation-based learning)	1 ชั่วโมง 30 นาที
กิจกรรมที่ 5 รู้ไหมใครต้องช่วย	1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเข้าใจความหลากหลายของกลุ่มบุคคลและความเหลื่อมล้ำที่เกิดขึ้นในชุมชน 2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเห็นคุณค่าของการอยู่ร่วมกันท่ามกลางความหลากหลาย 3. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้ ความเข้าใจตามเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน	- ความหลากหลายและความเหลื่อมล้ำ - เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ประเด็น People	1.2, 1.4, 1.7, 2.4, 2.5, 4.7	- การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based learning) - แบบการระดมความคิด (Brainstorm)	1 ชั่วโมง

ตาราง 31 (ต่อ)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้	องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดี	แนวทางการจัดกิจกรรม	ระยะเวลา
กิจกรรมที่ 6 CitizenFlix	1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสังเคราะห์องค์ความรู้ทางกฎหมาย ระบบการเมืองของประเทศ หลักสิทธิมนุษยชน สิ่งแวดล้อม และความหลากหลายทางวัฒนธรรมผ่าน การแสดงบทบาทสมมติอย่างสร้างสรรค์ 2. เพื่อพัฒนาทักษะ คุณลักษณะและเจตคติที่ดีให้กับผู้เข้าอบรม	- สิทธิมนุษยชน - สถานภาพทางสังคม - การเมืองการปกครอง - ความหลากหลายทางวัฒนธรรม - สิ่งแวดล้อมในชุมชน - เศรษฐกิจแตกต่าง - ความหลากหลายทางชีวภาพ	1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 4.7, 4.8, 4.9, 4.10, 4.11, 4.12	การจัดการเรียนรู้ด้วยการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)	3 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ 7 Think ตรง	1. เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจในกระบวนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม 2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมวิเคราะห์ประเด็นปัญหา สถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม ปัจจัยที่เป็นสาเหตุของปัญหา และผลกระทบที่จะเกิดขึ้นในสังคม 3. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหาย่างมีเหตุผล โดยใช้หลักการของความร่วมมือและหลักประชาธิปไตย	การเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรม	3.2, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.10, 4.11	- การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation-based learning) - แบบการระดมความคิด (Brainstorm)	1 ชั่วโมง 30 นาที

ตาราง 31 (ต่อ)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้	องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดี	แนวทางการจัดกิจกรรม	ระยะเวลา
กิจกรรมที่ 8 Vote เด็ด	1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้ ความเข้าใจ ระบบการเมืองของประเทศ 2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมตระหนักบทบาทหน้าที่และความสำคัญในการใช้สิทธิออกเสียงตนระบอบประชาธิปไตย 3. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมตระหนักและเคารพการมีส่วนร่วมของกลุ่มคนในสังคมทุกกลุ่มตามวิถีความเป็นประชาธิปไตย	- ระบบการเมืองของประเทศ - กระบวนการประชาธิปไตย - การเคารพสิทธิของผู้อื่น	1.1, 1.6, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4	- การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation-based learning) - แบบการระดมความคิด (Brainstorm)	1 ชั่วโมง 30 นาที
กิจกรรมที่ 9 ดีดอาวุธ จีทีดี ชุมชน	1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความเข้าใจสภาพบริบทของชุมชนหรือพื้นที่ 2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเข้าใจสถานะและบทบาทของตนเองในการเป็นสมาชิกของชุมชน 3. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเห็นคุณค่าของการมีส่วนร่วมในการเสนอแนวทางในการพัฒนาหรือแก้ไขปัญหาชุมชน	- การเป็นสมาชิกของชุมชน - การศึกษาและสำรวจชุมชน - เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)	1.4, 1.5, 1.7, 2.1, 2.3, 2.4, 2.5, 2.7, 3.4, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.10	- การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based learning) - การบันทึกการเรียนรู้	2 ชั่วโมง 30 นาที

ตาราง 31 (ต่อ)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้	องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดี	แนวทางการจัดกิจกรรม	ระยะเวลา
กิจกรรมที่ 10 พลังเยาวชนเพื่อสังคม Youth Power!	1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความเข้าใจสภาพบริบทของชุมชนที่ตนเป็นสมาชิก 2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเข้าใจสถานะและบทบาทของตนเอง ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในการเป็นสมาชิกของชุมชน 3. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเห็นคุณค่าของกิจกรรมมีส่วนร่วมในการเสนอแนวทางในการแก้ไขหรือพัฒนาชุมชนหรือพื้นที่ 4. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเกิดความตระหนักและสำนึกในความเป็นเจ้าของชุมชน	- การเป็นสมาชิกของชุมชน - การศึกษาและสำรวจชุมชน - กิจกรรมเพื่อสังคม - เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)	ทุกองค์ประกอบ และทุกตัวบ่งชี้	- การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) - การบันทึกการเรียนรู้	2 สัปดาห์
กิจกรรมที่ 11 Active Citizen ตั้งวงเล่า	1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมได้นำเสนอผลการดำเนินงาน 2. ดำเนินกิจกรรมเพื่อสังคม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ข้อดีพบปะในการทำโครงการ	- กิจกรรมเพื่อสังคม - การเห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น - การรับฟังผู้อื่นและเคารพซึ่งกันและกัน	1.4, 2.1, 2.2, 2.3, 4.4, 4.5	การจัดการเรียนรู้โดยการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Learning reflection)	1 ชั่วโมง 45 นาที

ตาราง 31 (ต่อ)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้	องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดี	แนวทางการจัดกิจกรรม	ระยะเวลา
กิจกรรมที่ 12 กำลังใจ จากใคร หนอ	1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเห็นคุณค่าของตนเอง และเห็นคุณค่าของผู้อื่น 2. เพื่อสร้างความภาคภูมิใจให้ผู้เข้าอบรม ในการมีส่วนร่วมสร้างการเปลี่ยนแปลงในสังคม	การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น โดยไม่เลือกปฏิบัติ	1.4, 1.7	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรมเป็นฐาน (Activity- based learning)	30 นาที
กิจกรรมที่ 13 พลเมืองดีผู้ เพื่อสิ่งแวดล้อม	1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้ความเข้าใจ ต่อสถานการณ์ปัญหาขยะและ สิ่งแวดล้อม 2. เพื่อสร้างทัศนคติให้ผู้เข้าอบรมเกิด ความตระหนักต่อการบริโภคที่เป็นมิตรกับ สิ่งแวดล้อม 3. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเห็นคุณค่าของการมี ส่วนร่วมในการเสนอแนวทางในการแก้ไข ปัญหาสิ่งแวดล้อม 4. เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เข้าอบรม ในการเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง	- สถานการณ์สิ่งแวดล้อม - การบริโภคที่เป็นมิตรกับ สิ่งแวดล้อม สิ่งแวดล้อม สิ่งแวดล้อม	1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.6, 2.7, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.10	- การจัดการเรียนรู้โดยใช้ ปัญหาเป็นฐาน (Problem- based learning) - การจัดการเรียนรู้โดยการ ไปทัศนศึกษา (Field Trip) - การบันทึกการเรียนรู้	3 ชั่วโมง 30 นาที

ตาราง 31 (ต่อ)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้	องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดี	แนวทางการจัดกิจกรรม	ระยะเวลา
กิจกรรมที่ 14 Citizen Masquerade	1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเข้าใจความหลากหลายและความแตกต่างของบุคคลในสังคม 2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเห็นคุณค่าของตนเองและเห็นคุณค่าของผู้อื่น	ความแตกต่างระหว่างบุคคล	1.4, 1.7, 4.7, 4.8, 4.9	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation-based learning)	2 ชั่วโมง 30 นาที
กิจกรรมที่ 15 You Can Do It	1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมได้นำเสนอผลจากการสำรวจและศึกษา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ ข้อดีพบจากการทำกิจกรรมพลเมืองดี 2. เพื่อสร้างความตระหนักต่อสถานการณ์ปัญหาสิ่งแวดล้อม 3. เพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้ผู้เข้าอบรมในการเป็นผู้มีการเปลี่ยนแปลงด้านสิ่งแวดล้อม	- สถานการณ์ปัญหาสิ่งแวดล้อม - ผู้นำการเปลี่ยนแปลงด้านสิ่งแวดล้อม	1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.6, 2.8, 2.9, 4.2, 4.4, 4.5, 4.10, 4.12	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning)	1 ชั่วโมง

ตาราง 31 (ต่อ)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้	องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดี	แนวทางการจัดกิจกรรม	ระยะเวลา
กิจกรรมที่ 16 คลินิก Citizen	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อส่งเสริม สนับสนุน ให้คำแนะนำใน การทำโครงการ 2. เพื่อเสริมพลังความรู้ ทักษะ และเจตคติความเป็นพลเมืองดี 3. เพื่อเชื่อมโยงเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และความเป็นพลเมืองดีกับการทำโครงการ 	<p>ความคิดริเริ่ม/ความคิดสร้างสรรค์ 4 องค์ประกอบ</p>	<p>1.1, 4.2, 4.5</p>	<p>การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based learning)</p>	1 ชั่วโมง 15 นาที
กิจกรรมที่ 17 Diamond Picking	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้ผู้ใช้ก่อบรมได้พบทวน แลกเปลี่ยน และแสดงความคิดเห็น 2. เพื่อให้ผู้ใช้ก่อบรมเริ่มคุณค่าของตนเอง เกิดพลังในการเรียนรู้ 	<p>การเสริมแรงเชิงบวกโดยการให้ข้อมูลย้อนกลับ</p>	<p>1.4, 1.7, 4.4</p>	<p>การจัดการเรียนรู้โดยการสะท้อนเชิงบวก (Constructive feedback)</p>	1 ชั่วโมง 30 นาที
รวมระยะเวลา					28 ชั่วโมง
กิจกรรมการอบรม					2 สัปดาห์
กิจกรรมเพื่อสังคม					

ขั้นที่ 5 การออกแบบขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยกำหนดขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการวิเคราะห์และสังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดีได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) และการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) รวมทั้งนำสารสนเทศที่ได้จากการศึกษาในระยะที่ 1 องค์ประกอบ และตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดี การศึกษาในระยะที่ 2 การศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ ความต้องการและความคาดหวังของครูและนักเรียน จนกระทั่งได้ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 จุดประกายกระตุ้นความคิด โดยผู้สอนนำเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยการยกตัวอย่างสถานการณ์ หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ ในกิจกรรมที่จะดำเนินการต่อไปและเป็นขั้นตอนแรกที่ทำให้ผู้เรียนได้เริ่มเรียนรู้จากการเชื่อมโยงจาก ประสบการณ์เดิม หรือเป็นการได้รับรู้ประสบการณ์ใหม่

ขั้นตอนที่ 2 เรียนรู้ประสบการณ์ เป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้าง ประสบการณ์ให้กับผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 3 ไตร่ตรองให้ตกผลึก เป็นขั้นตอนหลังจากผู้สอนได้จัดกิจกรรมเพื่อให้ ผู้เรียนได้เรียนรู้และเกิดประสบการณ์ ในขั้นตอนนี้ ผู้เรียนจะได้คิดไตร่ตรอง คิดวิเคราะห์ คิด สังเคราะห์ ข้อมูลหรือสารสนเทศที่ได้รับมาอย่างรอบคอบจนตกผลึกทางความคิด

ขั้นตอนที่ 4 ลงมือฝึกปฏิบัติ เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนลงมือฝึกปฏิบัติตาม สถานการณ์หรือเงื่อนไขที่ผู้สอนกำหนด โดยผู้เรียนจะต้องสร้างองค์ความรู้ที่เกิดจากการไตร่ตรอง จนตกผลึก นำไปสู่การลงมือปฏิบัติสร้างผลงานหรือชิ้นงานตามที่ได้รับมอบหมาย ตามแนวคิดของ ตนเองในเรื่องที่ได้เรียนรู้ เพื่อให้ได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ ในขั้นตอนนี้กิจกรรมที่ดำเนินการ จะมีทั้งลักษณะกิจกรรมเดี่ยว และกิจกรรมกลุ่มเพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่าง ผู้เรียนกับผู้เรียน ในลักษณะของการระดมความคิด (Brainstorm) หรือผู้สอนกับผู้เรียน ที่ผู้สอน เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 5 นำเสนอแลกเปลี่ยน เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนนำเสนอผลจากการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอน ด้วยการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Learning reflection) ซึ่งผู้สอนและผู้เรียนสามารถใช้การสะท้อนเชิงบวก (Constructive feedback) เพื่อช่วยให้เกิดการพัฒนา ปรับปรุงและเรียนรู้ที่จะทำให้อีกขั้น โดยสะท้อนถึงกระบวนการ การกระทำ

พฤติกรรม ที่เป็นรูปธรรม ซึ่งการสะท้อนเชิงบวกจะเป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ เสริมความมั่นใจให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตนเอง และหากมีข้อผิดพลาดใด ควรให้ผลสะท้อนกลับที่ให้ผู้เรียนได้คิดย้อนกลับ ในจุดที่ต้องพัฒนาเพิ่มเติมต่อไป

ขั้นตอนที่ 6 สรุปผลการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนและผู้สอนสรุปผลการเรียนรู้ร่วมกัน มีการวัดและประเมินผลที่เกิดจากการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอน ในลักษณะของการประเมินตนเอง การประเมินจากผู้สอน เพื่อนประเมินเพื่อน เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุง โดยใช้กระบวนการ R-C-A การสะท้อนความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับ (Reflect) การเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนกับประสบการณ์เดิม (Connect) และการนำความรู้ไปปรับใช้ (Apply)

ขั้นที่ 6 การเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยดำเนินการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 17 แผน โดยมีตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

แผนการจัดกิจกรรมที่ 9

กิจกรรม “ติดอาวุธ พิชิตชุมชน”

จำนวน 2 ชั่วโมง

30 นาที

1. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความเข้าใจสภาพบริบทของชุมชนหรือพื้นที่
- 2) เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเข้าใจสถานะและบทบาทของตนเองในการเป็นสมาชิกของชุมชน
- 3) เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเห็นคุณค่าของการมีส่วนร่วมในการเสนอแนวทางในการพัฒนาหรือ

แก้ไขปัญหาชุมชน

2. วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 1) ผู้เข้าอบรมมีทักษะในการสังเกต การสำรวจ การสืบค้น และการตั้งคำถาม
- 2) ผู้เข้าอบรมมีทักษะในการคิดวิเคราะห์ การสืบสอบ และเชื่อมโยง
- 3) ผู้เข้าอบรมสามารถนำเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาได้
- 4) ผู้เข้าอบรมเกิดการรับรู้ และสำนึกในการเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน

3. ความเป็นพลเมืองดีขั้นต้น

องค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย (Democratic Values)

ตัวบ่งชี้ 1.4 เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น

1.5 มีความรับผิดชอบต่อสังคม

1.7 เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล

องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม (Community and Social Life)

ตัวบ่งชี้ 2.1 เข้าใจสถานะและบทบาทของตนเองในการเป็นสมาชิกของชุมชน

2.3 เข้าใจสภาพและบริบทของชุมชนที่ตนเองเป็นสมาชิก

2.4 เข้าใจความหลากหลายทางชีวภาพ ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ในชุมชน

2.5 มีความรู้และเข้าใจเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)

2.7 มีทักษะในการสืบค้น การตั้งคำถามเกี่ยวกับชุมชนและสังคม

องค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย (Collaborative Democracy)

ตัวบ่งชี้ 3.4 ตระหนักและเคารพถึงการมีส่วนร่วมของกลุ่มคนในสังคมทุกกลุ่ม

องค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Proposing solutions for social change)

ตัวบ่งชี้ 4.2 มีความเข้าใจ สามารถอธิบายในประเด็นปัญหาและผลกระทบที่จะเกิดขึ้น

4.3 สืบค้นรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่เป็นสาเหตุของปัญหาหรือความขัดแย้ง

4.4 กล้าแสดงความคิดเห็น

4.5 สามารถนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาพร้อมทั้งอธิบายเหตุผล

4.10 แสดงถึงความตั้งใจและกระตือรือร้นในการหาทางออก

4. สาระสำคัญ

การศึกษาและสำรวจชุมชน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้เข้าใจสภาพและบริบทของชุมชนและพื้นที่ รูปแบบและระบบความสัมพันธ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชน รวมถึงกฎระเบียบ จารีต ประเพณีที่ยึดถือร่วมกัน เจือปนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับชุมชนไม่ว่าจะเป็นการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ ศาสนา วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อชุมชนทั้งในด้านบวกและด้านลบ การศึกษาชุมชนนั้นไม่เพียงแต่เก็บข้อมูลสถิติต่าง ๆ แต่เป็นการทำความเข้าใจความเป็นไปของชุมชน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้สัมผัสคุณค่าและศักยภาพของชุมชนผ่านการสังเกต การสำรวจ การตั้งคำถาม นำไปสู่การสืบค้น สืบสอบ ค้นหา และเชื่อมโยง มีส่วนร่วมในการพัฒนาสามารถวิเคราะห์ปัจจัยที่เป็นสาเหตุของปัญหาหรือความขัดแย้ง นำไปสู่การนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาร่วมอธิบายเหตุผล

5. ขั้นตอนดำเนินกิจกรรม

แนวทางการจัดกิจกรรม : การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based learning) และการบันทึกการเรียนรู้

ก่อนเริ่มกิจกรรม

1) ก่อนเริ่มกิจกรรม วิทยากรต้องกำหนดขอบเขตพื้นที่ของกิจกรรม สํารวจสถานที่ สภาพแวดล้อม ผู้คนที่พักอาศัย ติดต่อประสานงานกับผู้มีอำนาจในบริเวณที่กำหนด เพื่อแจ้งวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม โดยคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้เข้าอบรม และเคารพสิทธิส่วนบุคคลของเจ้าของชุมชน

2) วิทยากรกำหนดแผนผังการเดินทางไว้เบื้องต้น ตามจำนวนกลุ่มที่จะมอบหมายในการทำกิจกรรม

3) วิทยากรต้องเตรียมความพร้อมทั้งวิทยากรผู้ช่วยหรือพี่เลี้ยงประจำกลุ่ม ในการดูแลความปลอดภัย การแก้ไขปัญหาหากมีสถานการณ์เฉพาะหน้า

ระหว่างการจัดกิจกรรม

กิจกรรม	รายละเอียด	สื่อ/ชิ้นงาน/อุปกรณ์
จุดประกายกระตุกความคิด (10 นาที)	1. วิทยากรทักทายและนำเข้าสู่กิจกรรม โดยให้ผู้เข้าอบรมสังเกตว่าชุมชนและสังคมบริเวณโดยรอบสถานที่จัดกิจกรรม ได้พบเห็นสิ่งใดที่เป็นปัญหา หรือสิ่งใดที่ต้องได้รับการพัฒนาหรือไม่ และสิ่งนั้นส่งผลกระทบต่อใครบ้าง ผู้เข้าอบรมได้รับผลกระทบนั้นหรือไม่ 2. วิทยากรสอบถามว่ามีผู้เข้าอบรมคนใดเคยเดินสำรวจและศึกษาชุมชนบ้าง และพบเห็นอะไรบ้างจากการเดินสำรวจ ถ้ามีให้ผู้เข้าอบรมแชร์ประสบการณ์ 1-2 คน จากนั้นวิทยากรชี้แจงกิจกรรม	- Power point ติดอาวูธ พิธีชุมชน
เรียนรู้ประสบการณ์ (10 นาที)	3. วิทยากรแนะนำพื้นที่ที่จะลงพื้นที่ศึกษาชุมชน หรือเดินเมือง 4. วิทยากรยกตัวอย่างและเปิดวิทัศน์กิจกรรมการเดินเมือง หรือการสำรวจชุมชน และสอบถามผู้เข้าอบรมว่าจากตัวอย่างรู้สึกอย่างไร ได้เรียนรู้อะไร และสามารถนำไปใช้อย่างไร 5. แบ่งกลุ่มผู้เข้าอบรมออกเป็น 3 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่ม	- วิดีทัศน์ตัวอย่างกิจกรรมสำรวจชุมชน - ใบงานกิจกรรมการเดินเมือง - ปากกา - ดินสอ - สมุด

กิจกรรม	รายละเอียด	สื่อ/ชิ้นงาน/อุปกรณ์
	<p>ร่วมกันวางแผนการลงพื้นที่สำรวจชุมชน วิทยาการแจ้ง ประเด็นมองเมือง หรือเดินเมือง ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) มีใครเกี่ยวข้องกับพื้นที่นี้บ้าง 2) ใครได้ประโยชน์จากพื้นที่นี้ 3) ใครมีอำนาจในพื้นที่นี้ 4) พื้นที่นี้กำลังเผชิญกับปัญหาอะไร 5) เห็นด้วย-ไม่เห็นด้วยกับการแก้ไขปัญหาในพื้นที่ 6) มีข้อเสนอการเปลี่ยนแปลงอะไรบ้าง <p>6. ผู้เข้าอบรมและวิทยากรประจำกลุ่มร่วมกันวางแผน ข้อตกลงในการสำรวจพื้นที่ในชุมชน ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ระเบียบวินัยในการเดินทาง - การตรงต่อเวลา - ความปลอดภัยขณะเดินทาง - มารยาทของการสัมภาษณ์ในกรณีที่ต้องซักถาม - การแบ่งงานภายในกลุ่ม - อุปกรณ์เครื่องมือที่ต้องใช้ ปากกา, ดินสอ สมุด, เทปบันทึกเสียง, กล้องถ่ายรูป 	
<p>ไตร่ตรองให้ตก ผลึก (20 นาที)</p>	<p>7. วิทยากรประจำกลุ่มให้ผู้เข้าอบรมแต่ละกลุ่มระดม สมอง และออกแบบร่างกิจกรรมหรือโครงการในสถานที่ นั้น ๆ โดยคำนึงถึงการมีส่วนร่วมในการพัฒนาสถานที่ นั้น ๆ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ปัญหาที่พบ 2) มีวิธีการหรือแนวทางอย่างไร เพื่อส่งเสริมหรือ แก้ไขปัญหาในสถานที่นั้น ๆ (อาจจะเป็นกิจกรรมสำคัญ) 3) จุดประสงค์ของกิจกรรม 4) ระยะเวลาดำเนินการ 5) กลุ่มเป้าหมาย 6) ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการทำกิจกรรม 	<p>- ใบงานข้อเสนอ โครงการ - ปากกา - ดินสอ - สมุด</p>

กิจกรรม	รายละเอียด	สื่อ/ชิ้นงาน/อุปกรณ์
<p>ลงมือฝึกปฏิบัติ (60 นาที)</p>	<p>8. วิทยากรประจำกลุ่ม พูดคุยกับผู้เข้าอบรม ในเรื่องการศึกษาและสำรวจชุมชน โดยเน้นย้ำความตระหนัก รู้หน้าที่ของตนเอง ภายใต้ความซื่อสัตย์ รับผิดชอบ และเคารพกติกาของชุมชน</p> <p>9. ผู้เข้าอบรมลงพื้นที่สำรวจชุมชนที่ได้รับมอบหมาย ในประเด็นที่แต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผน</p> <p>10. เมื่อผู้เข้าอบรมดำเนินการศึกษา และสำรวจชุมชนเสร็จสิ้น ให้แต่ละกลุ่มร่วมกันพูดคุย สรุปข้อมูลที่ได้รับ และจัดทำแผนที่เดินดิน</p> <p>11. ผู้เข้าอบรมจัดทำข้อเสนอโครงการที่มีต่อการสำรวจชุมชน ลงในกระดาษปรู๊ฟ และตกแต่งให้สวยงาม</p>	<p>- สีไม้</p> <p>- สีเมจิก</p> <p>- กระดาษปรู๊ฟ</p>
<p>นำเสนอ แลกเปลี่ยน (30 นาที)</p>	<p>12. วิทยากรแจ้งให้ผู้เข้าอบรมเตรียมนำเสนอแผนที่เดินดิน และข้อเสนอโครงการตามประเด็นที่ศึกษา</p> <p>13. ผู้เข้าอบรมแต่ละกลุ่มนำเสนอแผนที่เดินดินที่ได้ลงพื้นที่ศึกษาและสำรวจ และข้อเสนอโครงการเพื่อพัฒนาชุมชน โดยให้แต่ละกลุ่มมีเวลานำเสนอ 5 – 7 นาที</p>	
<p>สรุปผลการเรียนรู้ (20 นาที)</p>	<p>14. ผู้เข้าอบรมกลุ่มอื่นๆ และวิทยากร ร่วมแลกเปลี่ยน ข้อมูล และสังเคราะห์ข้อมูล ที่ได้รับจากการลงพื้นที่ รวมถึงเสริมประเด็นแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นที่เชื่อมโยงกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) โดยใช้กระบวนการ R-C-A สะท้อน (Reflect) เชื่อมโยง (Connect) ปรับใช้ (Apply)</p> <p>15. วิทยากรสรุปการทำกิจกรรม และชี้แจงนัดหมายการลงสำรวจพื้นที่ และชุมชนของตนเอง ตามแผนการจัดกิจกรรมที่ 10 “พลังเยาวชนเพื่อสังคม Youth Power!”</p>	

6. การวัดและประเมิน

- 1) การสังเกตจากการทำกิจกรรม การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม
- 2) การประเมินผลงานใบงานการทำแผนที่เดินดิน และใบงานข้อเสนอโครงการ
- 3) การประเมินผลจากการนำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้
- 4) การประเมินจากการสรุปผลการเรียนรู้ การตอบคำถาม กระบวนการ R-C-A สะท้อน (Reflect) เชื่อมโยง (Connect) ปรับใช้ (Apply)

ส่วนที่ 3 ผลการประเมินคุณภาพของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดี ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

หลังจากพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยนำโปรแกรมสร้างเสริมฯ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของโปรแกรม โดยใช้เกณฑ์มาตรฐานการประเมิน 5 ด้าน ของคณะกรรมการร่วมมาตรฐานการประเมินการศึกษา (Joint Committee on Standards for Educational Evaluation: JCSEE) ซึ่งได้รับการปรับปรุงโดยสมาคมการประเมินแคนาดา (Canadian evaluation society)(Yarbrough; et al., 2011) ประกอบด้วยเกณฑ์มาตรฐานการประเมิน 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความเป็นประโยชน์ (Utility Standards) ความเป็นไปได้ (Feasibility Standards) ความเหมาะสม (Propriety Standards) ความถูกต้อง (Accuracy Standards) และความสำนึกรับผิดชอบ (Accountability standards) โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 15 คน ผู้วิจัยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (purposive selection) โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้กำหนดนโยบายทางการศึกษาสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 4 คน กลุ่มที่ 2 ครูที่เป็นกลุ่มผู้ใช้จากการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ จำนวน 6 คน และกลุ่มที่ 3 อาจารย์ระดับมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาพัฒนาการ พฤติกรรมศาสตร์ และการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง จำนวน 5 คน รายละเอียดดังตาราง

ตาราง 32 ผลการประเมินคุณภาพของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รายการประเมิน	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล		
	M	S.D.	แปลผล
ความเป็นประโยชน์ (Utility Standards)	4.82	0.27	มากที่สุด
1. ทฤษฎี หลักการและแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรมมีประโยชน์ในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	4.93	0.26	มากที่สุด
2. โปรแกรมสามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้	4.73	0.46	มากที่สุด
3. ครูสามารถนำกิจกรรมการเรียนรู้ในโปรแกรมไปใช้จัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน กิจกรรมเสริมนอกชั้นเรียน หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้	4.73	0.46	มากที่สุด
4. โปรแกรมมีประโยชน์กับโรงเรียนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	4.87	0.35	มากที่สุด
ความเป็นไปได้ (Feasibility Standards)	4.68	0.37	มากที่สุด
5. ทฤษฎี หลักการและแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรมมีความสมเหตุสมผลสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้จริง	4.60	0.51	มากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเป็นไปได้และปฏิบัติได้จริงสามารถนำไปใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้จริง	4.73	0.46	มากที่สุด

ตาราง 32 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล		
	M	S.D.	แปลผล
7. โปรแกรมมีความเป็นไปได้ในการนำไปบูรณาการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน กิจกรรมนอกชั้นเรียน หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	4.67	0.49	มากที่สุด
8. ผลที่เกิดขึ้นจากโปรแกรมมีความคุ้มค่าและประหยัด	4.73	0.46	มากที่สุด
ความเหมาะสม (Propriety Standards)	4.58	0.43	มากที่สุด
9. วัตถุประสงค์ของโปรแกรมมีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	4.73	0.46	มากที่สุด
10. โปรแกรมมีความเข้าใจง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน	4.67	0.49	มากที่สุด
11. สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	4.67	0.49	มากที่สุด
12. แนวทางการจัดกิจกรรมและขั้นตอนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	4.67	0.49	มากที่สุด
13. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม มีความเหมาะสม	4.13	0.64	มาก
14. สื่อและอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม มีความเหมาะสม	4.67	0.49	มากที่สุด
15. การวัดและประเมินผล มีความเหมาะสม	4.27	0.70	มาก
16. สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ไม่หมิ่นเหม่ขัดแย้งต่อศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของชาติ	4.67	1.05	มากที่สุด
17. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ไม่ก่อให้เกิดความแตกแยกหรือความขัดแย้งในสังคม	4.67	1.05	มากที่สุด
18. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ไม่ขัดต่อคุณธรรมและจริยธรรมในความเป็นครู	4.67	1.05	มากที่สุด

ตาราง 32 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล		
	M	S.D.	แปลผล
ความถูกต้อง (Accuracy Standards)	4.62	0.52	มากที่สุด
19. โปรแกรมมีการระบุวัตถุประสงค์ กระบวนการและขั้นตอนดำเนินกิจกรรมถูกต้อง ชัดเจน	4.73	0.46	มากที่สุด
20. กิจกรรมการเรียนรู้มีการระบุคุณลักษณะ และพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองต้นรู้ตาม ทฤษฎี หลักการและแนวคิดที่ใช้ได้อย่างชัดเจน	4.67	0.62	มากที่สุด
21. วิธีการจัดกิจกรรมมีการระบุลำดับขั้นตอนได้ อย่างถูกต้องชัดเจน	4.73	0.59	มากที่สุด
22. เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลมีความ ถูกต้อง เทียบตรงและน่าเชื่อถือ	4.33	0.72	มาก
ความสำนึกรับผิดชอบ (Accountability standards)	4.67	0.36	มากที่สุด
23. โปรแกรมมีการดำเนินการทดลองที่สามารถ ตรวจสอบได้อย่างชัดเจน	4.53	0.64	มากที่สุด
24. กระบวนการจัดกิจกรรมของโปรแกรมเป็นไป ตามหลักการมาตรฐานทางวิชาการ	4.60	0.51	มากที่สุด
25. โปรแกรมสามารถให้ข้อมูลประสิทธิผลที่เกิด ขึ้นกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นไปตามหลักการมาตรฐานทางวิชาการ	4.87	0.35	มากที่สุด
ภาพรวม	4.67	0.30	มากที่สุด

จากตาราง 32 การประเมินคุณภาพของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองต้นรู้
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผู้เชี่ยวชาญ 15 คน พบว่า โปรแกรมสร้างเสริม
ความเป็นพลเมืองต้นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีคุณภาพตามเกณฑ์
มาตรฐานการประเมินทั้ง 5 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยมาตรฐานด้านความเป็น

ประโยชน์ (Utility Standards) มีระดับคุณภาพสูงที่สุด ($M = 4.82$, $S.D. = 0.27$) รองลงมาได้แก่ ด้านความเป็นไปได้ (Feasibility Standards) ($M = 4.68$, $S.D. = 0.37$) ด้านความสำนึกรับผิดชอบ (Accountability standards) ($M = 4.67$, $S.D. = 0.36$) ด้านความถูกต้อง (Accuracy Standards) ($M = 4.62$, $S.D. = 0.52$) และด้านความเหมาะสม (Propriety Standards) ($M = 4.58$, $S.D. = 0.43$) ตามลำดับ

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 15 คน ที่ประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ โดยมีผลการสังเคราะห์ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ สรุปเป็นประเด็นได้ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ภาพรวมของโปรแกรม

โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมในเชิงหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความเป็นพลเมือง เป็นโปรแกรมที่น่าสนใจ ชวนให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียน ไม่น่าเบื่อ นักเรียนจะได้รู้จักคิด ได้ฝึกคิดตามสถานการณ์ สามารถเขียนแผนการจัดกิจกรรมได้ดีมาก ตั้งชื่อกิจกรรมที่น่าสนใจ มีกิจกรรมค่อนข้างหลากหลาย หากจะขยายผลสามารถนำไปใช้เป็นไอดีเดียวในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้

ประเด็นที่ 2 วิธีการจัดกิจกรรม

ในส่วนของขั้นตอนการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรม ควรสังเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์และการเรียนรู้เชิงรุกที่ใช้ในแผนการจัดกิจกรรมแต่ละครั้ง ให้ได้โครงสร้างของการจัดกิจกรรมที่มีลักษณะเฉพาะของงานวิจัยนี้ ปรับวิธีการจัดกิจกรรม รวมทั้งอธิบายให้เห็นว่าวงจรการเรียนรู้ดังกล่าว จัดเป็นรายกิจกรรม หรือเป็นทั้งโปรแกรม โดยขยายรายละเอียดในกิจกรรมทั้งการสะท้อนผลอย่างไตร่ตรอง ซึ่งแผนส่วนใหญ่ใช้เทคนิค R-C-A ซึ่งควรใช้ในทุแผนการจัดกิจกรรม และเพิ่มเติมให้ผู้เข้าอบรมให้ประเมินตนเองโดยใช้องค์ประกอบของพลเมืองตื่นรู้ที่ไว้ในแผนนั้น ๆ ควรแสดงให้เห็นหลักการของการไตร่ตรองสะท้อนคิด ที่มีหลากหลาย เช่น reflection in action, reflection on action, reflection for action หรือแนวคิดการไตร่ตรองเชิงวิพากษ์ (Critical reflection) ของ John Dewey ที่น่าจะเหมาะกับการนำมาใช้กับการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้

ประเด็นที่ 3 การนำไปใช้

ควรขยายความเรื่องการนำโปรแกรมไปใช้หรือลักษณะเฉพาะของโปรแกรม โดยแยกข้อความในวัตถุประสงค์ของโปรแกรม มาเขียนเป็นอีกหัวข้อ โดยอธิบายว่าโปรแกรมนี้ใช้ 2 ลักษณะ คือ 1. หลักสูตรพิเศษ (Extra-Curriculum) อยู่นอกหลักสูตรที่ช่วยเพิ่มพูนคุณภาพของ

ผู้เรียน 2. หลักสูตรร่วม (Co-Curriculum) ที่สามารถจัดเป็นค่ายนักเรียนหรือกิจกรรมนักเรียนที่สามารถร่วมผลการประเมินเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรได้ นอกจากนี้ครูสามารถนำกิจกรรมไปใช้เป็นกิจกรรมเสริมเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองที่เรียนรู้ได้ แต่ครูบางคนที่ไม่ใช่นักกิจกรรมอาจจะจัดกิจกรรมไม่ได้ตามที่ต้องการ ควรอธิบายขั้นตอนการจัดกิจกรรมให้ละเอียดขึ้น

ประเด็นที่ 4 ระยะเวลาของกิจกรรม

โปรแกรมมีกิจกรรมค่อนข้างมาก บางกิจกรรมมีรายละเอียดที่ต้องทำเยอะ บางกิจกรรมครูควรคำนึงถึงระยะเวลาในการจัด ทั้งนี้เพราะบางกิจกรรมมีเนื้อหาสาระเยอะอาจจะต้องใช้เวลามากโดยเฉพาะในเรื่องการสร้างความตระหนัก การเห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น

ประเด็นที่ 5 แผนการจัดกิจกรรม

การเขียนสาระสำคัญในบางกิจกรรมควรปรับให้กระชับ และเขียนอธิบายเฉพาะที่เป็น key concept หรือแก่นความรู้ที่จะได้รับจากกิจกรรม โดยเป็นส่วนที่นำมาจากองค์ประกอบของพลเมืองที่เรียนรู้ เช่น แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 กิจกรรม CitizenFlix ควรปรับสาระสำคัญ นอกจากนี้กิจกรรมที่เป็นไฮไลต์ เช่น กิจกรรมที่ 9 ติดอาวู พิชิตชุมชน ผลของกิจกรรมควรได้มากกว่าการทำแผนที่เดินดิน อาจจะได้ถึงปัญหา แนวทางการแก้ไข หรือมอบหมายให้เขียนเค้าโครงโครงการ เพราะในกิจกรรมที่ 10 จะได้นำมานำเสนอแต่ละโครงการแล้วได้ไอเดียเพิ่มเติมจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และให้เวลาปรับโครงการให้ดีขึ้น จากนั้นจะได้เอาไปลงมือปฏิบัติ

ประเด็นที่ 6 การวัดและประเมินผล

ทบทวนองค์ประกอบในแผนการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกัน เช่น แผนการจัดกิจกรรมที่มีแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาทที่ตนได้รับ การประเมินหรือประเด็นการอภิปรายจึงเน้นไปที่การสะท้อนคิดเรื่องบทบาท ซึ่งต่างจากใช้ละคร (Drama) ที่จะเน้นที่การแสดงให้สมบทบาทและเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร แต่การประเมินใช้การแสดงละครที่เน้นอารมณ์ความรู้สึก นอกจากนี้ การวัดและประเมินผล ให้พึงระวังการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสรุปผลให้เหมาะสม เนื่องจากบางประเด็นข้อคำถามเป็นความคิดเห็นส่วนบุคคลของเด็กซึ่งอาจนำไปสู่ความขัดแย้งกันได้

โดยสามารถสรุปผลการปรับปรุงโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่เรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 15 คน มีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 33 รายละเอียดการปรับปรุงโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

สรุปประเด็นข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ	การปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ
<p>1. สังเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์และการเรียนรู้เชิงรุกที่ใช้ในแผนการจัดกิจกรรมแต่ละครั้ง ให้ได้โครงสร้างของการจัดกิจกรรมที่มีลักษณะเฉพาะของงานวิจัยนี้</p>	<p>ผู้วิจัยสังเคราะห์วงจรการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ และการเรียนรู้เชิงรุก และปรับขั้นตอนการจัดกิจกรรมแต่ละแผนการจัดกิจกรรม จากเดิมมี 3 ชั้น ได้แก่ ชั้นนำ ชั้นกระบวนการ และชั้นสรุป เป็นการการจัดกิจกรรม 6 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 จุดประกายกระตุกความคิด ขั้นตอนที่ 2 เรียนรู้ประสบการณ์ ขั้นตอนที่ 3 ไตร่ตรองให้ตกผลึก ขั้นตอนที่ 4 ลงมือฝึกปฏิบัติ ขั้นตอนที่ 5 นำเสนอแลกเปลี่ยน และ ขั้นตอนที่ 6 สรุปผลการเรียนรู้</p>
<p>2. การนำกิจกรรมไปใช้ ครูบางคนที่ไม่ใช่นักกิจกรรมอาจจะจัดกิจกรรมไม่ได้ตามที่ต้องการ ควรอธิบายขั้นตอนการจัดกิจกรรมให้ละเอียดขึ้น</p>	<p>ผู้วิจัยเพิ่มคุณสมบัติของวิทยากรผู้นำกระบวนการ เพื่อให้ผู้นำโปรแกรมสร้างเสริมฯ ไปใช้ ได้ทราบถึงคุณลักษณะของผู้นำกระบวนการก่อนจัดกิจกรรม รวมทั้งในแต่ละแผนการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยปรับปรุงขั้นตอนการจัดกิจกรรมเป็น 6 ขั้นตอน เพื่อให้แผนมีความละเอียดสมบูรณ์มากขึ้น</p>
<p>3. ควรขยายความเรื่องการนำโปรแกรมไปใช้หรือลักษณะเฉพาะของโปรแกรม โดยแยกข้อความในวัตถุประสงค์ของโปรแกรม มาเขียนเป็นอีกหัวข้อ โดยอธิบายว่าโปรแกรมนี้ใช้ 2 ลักษณะ คือ 1. หลักสูตรพิเศษ (Extra-Curriculum) อยู่นอกหลักสูตรที่ช่วยเพิ่มพูนคุณภาพของผู้เรียน 2. หลักสูตรร่วม (Co-Curriculum) ที่สามารถจัดเป็นค่ายนักเรียนหรือกิจกรรมนักเรียน ที่สามารถร่วมผลการประเมินเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรได้</p>	<p>ผู้วิจัยเพิ่มวัตถุประสงค์ของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีข้อ 3. เพื่อเป็นแนวทางให้ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายให้มีความเป็นพลเมืองดี โดยนำไปใช้ 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) หลักสูตรพิเศษ (Extra-Curriculum) และ 2) หลักสูตรร่วม (Co-Curriculum)</p>

ตาราง 33 (ต่อ)

สรุปประเด็นข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ	การปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ
4. การเขียนสาระสำคัญในบางกิจกรรมควรปรับให้กระชับ และเขียนอธิบายเฉพาะที่เป็น key concept หรือแก่นความรู้ที่จะได้รับจากกิจกรรม โดยเป็นส่วนที่นำมาจากองค์ประกอบของพลเมืองตื่นรู้ เช่น แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 กิจกรรม CitizenFlix ควรปรับสาระสำคัญ	ผู้วิจัยทบทวนการเขียนสาระสำคัญในแต่ละแผนการจัดการกิจกรรมและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ
5. กิจกรรมที่ 9 ตีตอาวูช พิซิตซุมซน ผลของกิจกรรมควรได้มากกว่าการทำแผนที่เดินดิน อาจจะได้ถึงปัญหา แนวทางการแก้ไข หรือมอบหมายให้เขียนเค้าโครงโครงการ	แผนการจัดการกิจกรรมที่ 9 ตีตอาวูช พิซิตซุมซน ผู้วิจัยปรับปรุงขั้นตอนการจัดการกิจกรรม ที่มีผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้เป็นการนำเสนอข้อเสนอโครงการ
6. ทบทวนองค์ประกอบในแผนการจัดการกิจกรรมให้สอดคล้องกัน เช่น แผนการจัดการกิจกรรมที่แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาทที่ตนได้รับ การประเมินหรือประเด็นการอภิปรายจึงเน้นไปที่การสะท้อนคิดเรื่องบทบาท ซึ่งต่างจากใช้ละคร (Drama) ที่จะเน้นที่การแสดงให้สมบทบาทและเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร แต่การประเมินใช้การแสดงละครที่เน้นอารมณ์ความรู้สึก	ผู้วิจัยปรับวิธีการวัดและประเมินผลในแผนการจัดการกิจกรรมที่ 6 กิจกรรม CitizenFlix จากเดิมเป็นเกณฑ์การประเมินการแสดงละคร สร้างสรรค์ เป็นการสะท้อนผลการเรียนรู้ของกิจกรรม ที่เน้นให้นักเรียนเข้าใจบทบาทของกลุ่มคน หรือกลุ่มอาชีพที่ตนได้รับ โดยใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิดและสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้

เมื่อปรับปรุงร่างโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายตามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงนำโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไปทดลองใช้กับครูกลุ่มผู้ใช้ ในช่วงเดือนกรกฎาคม 2566 ต่อไป

สรุปผลการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และนำองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ จากการศึกษาในระยะที่ 1 และการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ ความต้องการและความคาดหวังของครูและนักเรียน จากการศึกษาในระยะที่ 2 มีโครงสร้างของโปรแกรมสร้างเสริมฯ ประกอบด้วย 1. ที่มาและความสำคัญ 2. หลักการของโปรแกรม 3. วัตถุประสงค์ของโปรแกรม 4. ทฤษฎี หลักการและแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรม 5. โครงสร้างเนื้อหาสาระของกิจกรรม 6. วิธีการจัดกิจกรรม 7. การวัดและประเมินผล 8. นิยามศัพท์เฉพาะ 9. แนวทางการนำโปรแกรมสร้างเสริมไปใช้ 10. คุณสมบัติของวิทยากรผู้นำกระบวนการ 11. กำหนดการจัดกิจกรรม 12. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 13. แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้

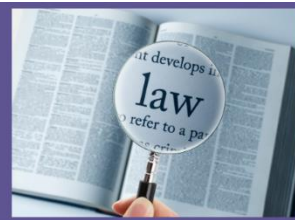
สำหรับแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 17 แผน ระยะเวลาในการพัฒนานักเรียน จำนวน 4 วัน แบ่งเป็น 2 ครั้ง ครั้งละ 2 วัน ระยะห่างระหว่างครั้งที่ 1 กับครั้งที่ 2 ห่างกัน 2 สัปดาห์ เพื่อให้ให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมเพื่อสังคมในพื้นที่ชุมชนของตนเอง รวมระยะเวลาในการจัดกิจกรรม 28 ชั่วโมง และการทำกิจกรรมเพื่อสังคมนอกสถานที่ 2 สัปดาห์ โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1. จุดประกายกระตุ้นความคิด 2. เรียนรู้ประสบการณ์ 3. ไตร่ตรองให้ตกผลึก 4. ลงมือฝึกปฏิบัติ 5. นำเสนอแลกเปลี่ยน และ 6. สรุปผลการเรียนรู้ ดังภาพประกอบ 19 และ 20



ภาพประกอบ 19 กิจกรรมการเรียนรู้ของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

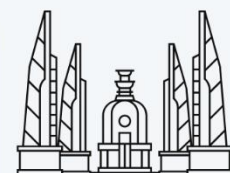
โปรแกรมสร้างเสริม ความเป็นพลเมืองต้นรู้ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



หลักการของโปรแกรม

เป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตร ในรูปแบบการอบรมที่เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ การลงมือปฏิบัติ ฝึกทักษะกระบวนการคิดขั้นสูงโดยเชื่อมโยงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ตระหนักในการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาบนหลักการของประชาธิปไตย เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมให้ดีขึ้นในทุกระดับ พัฒนาทักษะที่จำเป็นที่จะนำไปสู่การมีทัศนคติ ค่านิยม เจตคติที่ดี และเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถอยู่ร่วมกันบนความหลากหลายภายใต้การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข



วัตถุประสงค์ของโปรแกรม

1. เพื่อพัฒนาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมาย การปกครองในระบอบประชาธิปไตย การเคารพสิทธิของผู้อื่น การเคารพศักดิ์หรือกฎหมาย การเคารพความแตกต่าง ความหลากหลายทางวัฒนธรรม ความเท่าเทียมและความเสมอภาคตามหลักสิทธิมนุษยชน
2. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เจตคติ ค่านิยม และปลูกฝังลักษณะนิสัยในการเป็นพลเมืองต้นรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมและวัฒนธรรมไทยให้กับนักเรียนม.ปลาย
3. เพื่อเป็นแนวทางให้ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายให้มีความเป็นพลเมืองต้นรู้ โดยนำไปใช้ 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) หลักสูตรพิเศษ (Extra-Curriculum) และ 2) หลักสูตรร่วม (Co-Curriculum)

โครงสร้างของโปรแกรม

1. ที่มาและความสำคัญ 2. หลักการของโปรแกรม 3. วัตถุประสงค์ของโปรแกรม 4. ทฤษฎี หลักการและแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรม 5. โครงสร้างเนื้อหาสาระของกิจกรรม 6. วิธีการจัดกิจกรรม 7. การวัดและประเมินผล 8. นิยามศัพท์เฉพาะ 9. แนวทางการนำโปรแกรมสร้างเสริมไปใช้ 10. คุณสมบัติของวิทยากรผู้นำกระบวนการ 11. กำหนดการจัดกิจกรรม 12. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 13. แบบวัดความเป็นพลเมืองต้นรู้



ขั้นตอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- ขั้นตอนการจัดกิจกรรม มี 6 ขั้นตอน
1. จุดประกายกระตุกความคิด 2. เรียนรู้ประสบการณ์
 3. โตร่ตรองให้ตกผลึก 4. ลงมือฝึกปฏิบัติ
 5. นำเสนอแลกเปลี่ยน 6. สรุปผลการเรียนรู้



ระยะเวลาและแผนการจัดกิจกรรม

ระยะเวลาในการพัฒนานักเรียน จำนวน 4 วัน แบ่งเป็น 2 ครั้ง ครั้งละ 2 วัน ระยะห่างระหว่างครั้งที่ 1 กับครั้งที่ 2 ห่างกัน 2 สัปดาห์ เพื่อให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมเพื่อสังคมในพื้นที่ชุมชนของตนเอง

แผนการจัดกิจกรรมจำนวน 17 กิจกรรม รวมระยะเวลาในการจัดกิจกรรม 28 ชั่วโมง และการทำกิจกรรมเพื่อสังคมนอกสถานที่ 2 สัปดาห์



ACTIVE CITIZENSHIP PROGRAM



ภาพประกอบ 20 โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองต้นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

ตอนปลาย

ตอนที่ 4 ผลการประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ของครูกลุ่มผู้ใช้ที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยนำโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะเรียบร้อยแล้ว ไปอบรมให้กับกลุ่มครูกลุ่มผู้ใช้ จำนวน 6 คน ผู้วิจัยสังเกตระหว่างกระบวนการจัดกิจกรรม พบว่า ครูให้ความสนใจ ตั้งใจในการทำกิจกรรม มีความสนุกสนาน ผ่อนคลาย มีความสามารถในการเรียนรู้ที่รวดเร็ว ทำงานเป็นทีม มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี ทั้งที่ไม่ได้รู้จักสนิทสนมกันมาก่อน ตื่นตัวและยินดีที่จะเป็นวิทยากรหลักและวิทยากรพี่เลี้ยง ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลผลสะท้อนกลับต่อกิจกรรม เช่น ความเหมาะสมของกิจกรรม สื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ กับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุงโปรแกรมให้มีคุณภาพมากขึ้น ผู้วิจัยได้สรุปผลการศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพประสบการณ์ผู้ใช้ ดังมีรายละเอียดดังนี้

1) ด้านบทบาท (role)

บทบาทของครูกลุ่มผู้ใช้ พบว่า ครูกลุ่มนี้เข้าใจและรับบทบาทของตนเองในการเป็นวิทยากรหลักและเป็นวิทยากรพี่เลี้ยงในการอบรมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีให้กับนักเรียนกลุ่มทดลอง โดยมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกไม่ใช่ผู้สอนที่ให้นักเรียนเป็นผู้รับเพียงอย่างเดียว และมีข้อคิดเห็นว่าการจัดกิจกรรมเพื่อสังคมครูต้องเป็นผู้ดูแลพานักเรียนออกไปทำกิจกรรม และดูแลให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาของกิจกรรม จึงขอเลือกสถานที่ในการดำเนินการที่สะดวก ปลอดภัย และบางโรงเรียนขอทำกิจกรรมภายในโรงเรียน

“ให้ผมเป็นผู้อำนวยความสะดวกในกิจกรรมเพื่อสังคมก็ได้นะครับ นักเรียนกลุ่มละ 5 คนกำลังดี ทุกคนจะได้ช่วยกันทำได้ แต่บริบทชุมชนโดยรอบของโรงเรียนผม มีแต่ห้างใหญ่ ๆ กับบ้านส่วนตัว ในโรงเรียนทุกอย่างก็ไม่มีปัญหาอะไร ผมเนรมิตแก้ปัญหาให้หมด คงต้องดูสวนสาธารณะใหญ่ ๆ ที่ใกล้โรงเรียน”

(ครูคนที่ 2. 2566: สัมภาษณ์)

“ถ้าโรงเรียนผมให้จัดกิจกรรมแบบนี้กับนักเรียนบ้างก็คงดีครับ ผมคิดว่าตัวเองพร้อมกับการเป็นวิทยากรนะ และก็คงชวนเพื่อน ๆ กลุ่มนี้ไปช่วยกันจัดกิจกรรมให้นักเรียน”

(ครูคนที่ 3. 2566: สัมภาษณ์)

2) อารมณ์ (emotion)

อารมณ์ของครูกลุ่มผู้ใช้ พบว่า ครูบางส่วนมีความรู้สึกกังวลใจในการทำหน้าที่วิทยากรกระบวนการ เพราะบางคนไม่เคยจัดกิจกรรมนอกห้องเรียน บางคนไม่ถนัดกับการเป็นวิทยากรที่มีนักเรียนเยอะ ๆ และเป็นนักเรียนจากโรงเรียนอื่นด้วย ส่วนบางคนมีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมกับนักเรียนในโรงเรียน และมีโอกาสเป็นวิทยากรให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน หรือหน่วยงานอื่น ก็มีความมั่นใจ โดยวิทยากรให้ครูทุกคนได้ลองทำกิจกรรมและเลือกว่าตนเองถนัดในกิจกรรมใด รวมทั้งเสริมแรงให้มีความมั่นใจว่าทุกคนสามารถจัดกิจกรรมได้ดี และกิจกรรมเหล่านี้ไม่ยากเกินไป ครูที่มีประสบการณ์ก็ช่วยถ่ายทอดเทคนิควิธีการทำให้ทุกคนผ่อนคลายมากขึ้น และพร้อมที่จะเป็นวิทยากร

“ตอนแรกแอบกังวลเหมือนกันตั้งแต่พี่ชวนเข้ามา ว่าตัวเองจะทำได้ไหม เพราะไม่ค่อยชอบสายกิจกรรม ชอบสอนแบบปกติในห้องเรียนมากกว่า”

(ครูคนที่ 1. 2566: สัมภาษณ์)

“กิจกรรมสนุกมาก ทำให้ได้เรียนรู้เทคนิคกระบวนการจัดกิจกรรมเยอะแยะมากมายเลย อย่างลองเอาไปจัดจริงแล้วคะ นักเรียนน่าจะตื่นเต้นน่าดู”

(ครูคนที่ 6. 2566: สัมภาษณ์)

3) การรับรู้ (perception)

การรับรู้ของครูกลุ่มผู้ใช้ พบว่า ครูมีการรับรู้ต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่ไม่แตกต่างจากความเป็นพลเมือง และมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศเป็นอย่างมาก อย่างไรก็ตามเมื่อได้จัดอบรมให้ครูกลุ่มนี้แล้ว ครูรับรู้ที่ความเป็นพลเมืองตื่นรู้เป็นขั้นที่สูงกว่าความเป็นพลเมือง และสามารถพัฒนาให้กับเด็กและเยาวชนได้ แต่การจัดกิจกรรมนั้นมีข้อจำกัดเช่น ในด้านงบประมาณ การสนับสนุนของผู้บริหาร ผู้ปกครองที่เน้นไปวิชาการมากกว่ากิจกรรม ความพร้อมของนักเรียนในบริบทกรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่จะใช้เวลาไปกับการเรียนพิเศษหลังเลิกเรียนและวันหยุดเสาร์อาทิตย์ หากสามารถทำให้นักเรียนและผู้ปกครองเห็นความสำคัญได้ และผู้บริหารให้การสนับสนุน ครูก็พร้อมที่จะจัดกิจกรรมเสริมเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้

“ตอนแรกคิดว่าความเป็นพลเมืองตื่นรู้ไม่ต่างจากความเป็นพลเมือง กิจกรรมการเรียนการสอนคล้าย ๆ กันเลย แต่พอดูวัตถุประสงค์ก็เกิดนะว่ามันคือขั้นสูงกว่า เพิ่มไปอีกนิดจากความเป็นพลเมือง”

(ครูคนที่ 5. 2566: สัมภาษณ์)

“ถ้าสอนให้เด็กมีความเป็นพลเมืองให้ได้ก่อน จะต่อยอดให้เป็นพลเมืองที่รู้ไม่
น่าจะยาก แต่ถ้าขยับไปสอนพลเมืองที่รู้เลยก็จะได้ทั้ง2อย่างเลยนะครับ”

(ครูคนที่ 4. 2566: สัมภาษณ์)

4) เจตคติ (attitude)

เจตคติของครูกลุ่มผู้ใช้ พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อความเป็นพลเมือง
ที่รู้เป็นสิ่งที่ดีและควรที่จะพัฒนาให้กับเด็กและเยาวชน โดยเชื่อมโยงกับการจัดการเรียนรู้เพื่อ
ความเป็นพลเมือง เพราะความเป็นพลเมืองที่รู้ คือการมีพื้นที่และเปิดโอกาสให้ทุกคนได้มีส่วน
ร่วมในทุกระดับ สังคมต้องเปิดกว้างรับฟังความคิดเห็นของเด็กและเยาวชน และเชื่อมั่นในพลัง
เยาวชนที่สามารถทำอะไรเพื่อสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่อาจจะต้องใช้เวลาในการบ่มเพาะ
และต้องอาศัยการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง และโปรแกรมสร้างเสริมนี้ เป็นอีกกิจกรรมที่
สามารถนำไปช่วยสร้างความเป็นพลเมืองที่รู้ให้กับนักเรียนได้จริง

“ผมว่าการสร้างความเป็นพลเมืองที่รู้สำคัญมากนะ ยิ่งประเทศของเรามี
วัฒนธรรมที่ให้เด็กเชื่อฟังผู้ใหญ่ ต้องนอบน้อม ห้ามเถียง แต่กิจกรรมนี้จะช่วยเปิดพื้นที่ให้เค้าได้
ค้นพบตัวตน รับรู้ว่าคุณเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม และสามารถลุกมาทำอะไรเพื่อสังคมได้นะ”

(ครูคนที่ 1. 2566: สัมภาษณ์)

“กิจกรรมในโปรแกรมเน้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ให้เค้าได้เรียนรู้
จากประสบการณ์จริง ได้เดินสำรวจและทำความรู้จักชุมชน ซึ่งหาไม่ได้หรอกที่คนกรุงเทพฯจะมาทำ
อะไรแบบนี้ แต่ถ้าเราเริ่มปลูกฝังความรู้สึกนี้ลงไป นักเรียนจะทำได้หรือไม่ได้แต่ลึก ๆ ใจของเค้า
คือเค้าอยากทำและควรต้องทำอะไรเพื่อสังคมบ้าง”

(ครูคนที่ 2. 2566: สัมภาษณ์)

5) พฤติกรรม (behavior)

พฤติกรรมของครูกลุ่มผู้ใช้ พบว่า การจัดกิจกรรมเพื่อความเป็นพลเมืองใน
ห้องเรียน จะไม่ค่อยได้สนใจกับการมีส่วนร่วมของนักเรียนเท่าไร ดูไม่ทั่วถึง เพราะต้องเน้นสอนให้
ครบ จบตามจำนวนคาบและแผนจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ การเรียนรู้จากประสบการณ์จริงไม่ค่อย
มี แต่ก็พยายามจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์ข่าวสารโลกปัจจุบัน และนำมา
อภิปรายกัน แต่โปรแกรมสร้างเสริมนี้พานักเรียนไปสัมผัสสถานที่จริง ลงพื้นที่จริง เรียนรู้จากต้นตอ

ของปัญหาของกรุงเทพมหานคร เช่น ปัญหาการจัดการขยะ และนำมาอภิปรายหาทางแก้ปัญหา
ร่วมกัน

“ไม่ใช่นักเรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมนะคะ หนูว่าตัวหนูเองก็ได้ซึมซับและอินกับ
ความเป็นพลเมืองตื่นรู้เพิ่มมากขึ้น สามารถนำไปใช้ได้จัดการเรียนรู้ให้นักเรียนได้เรียนอย่างสนุก
และมีความสุข”

(ครูคนที่ 6. 2566: สัมภาษณ์)

“โปรแกรมสร้างเสริมนี้มีสื่อการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ที่นำมาใช้จัดการเรียนรู้ใน
ห้องเรียนจริง ๆ ได้นะพี่ และยังเป็นที่กิจกรรมย่อย ๆ แบบนี้ ครูเลือกข้อปิ้งได้โดยว่าจะนำกิจกรรม
ไหนไปใช้ จะพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้เรื่องอะไรก็เลือกเรื่องนั้น”

(ครูคนที่ 5. 2566: สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สรุปข้อเสนอแนะของครูกลุ่มผู้ใช้ที่มีต่อร่างโปรแกรมสร้าง
เสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และรายละเอียดการปรับปรุงเพื่อให้โปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความ
สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น สำหรับการนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลอง มีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 34 รายละเอียดการปรับปรุงโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายฉบับสมบูรณ์ จากข้อเสนอแนะของครูกลุ่มผู้ใช้

ร่างโปรแกรมสร้างเสริม	โปรแกรมสร้างเสริมฉบับสมบูรณ์
1. คลิปวิดีโอกิจกรรม หัวใจคน Law เรื่อง วัด ดวง การพนันออนไลน์ กลโกงเดอะซีรีส์ Ep.10 แม้จะเป็นคลิปที่สร้างโดยสำนักงาน ตำรวจแห่งชาติ แต่ในคลิปมีคำพูดและภาษาที่ ไม่สุภาพหลายคำ อยากให้เปลี่ยนเป็นคลิปที่ เหมาะกับวุฒิภาวะของนักเรียนม.ปลาย	เปลี่ยนคลิปวิดีโอเป็น การกระทำความผิดทาง กฎหมาย เรื่อง Bully ที่มีเนื้อหาและคำพูดไม่ หยาบคายสามารถนำมาเป็นตัวอย่างในการ เรียนรู้ได้

ตาราง 34 (ต่อ)

ร่างโปรแกรมสร้างเสริม	โปรแกรมสร้างเสริมฉบับสมบูรณ์
2. การจัดกิจกรรม volunteer ชื่อกิจกรรมคือไปในการเป็นอาสาสมัคร แต่การจัดกิจกรรมเป็นการเลือกบุคคล และในขั้นกระบวนการทำให้เลือกช่วยคน 5 คน ได้แก่ คนยากจน, คนหิวโหย, คนสุขภาพไม่ดี, คนที่หลุดจากการศึกษา และคนตกงาน ซึ่งทั้ง 5 คนนี้ อาจจะมี ความซ้ำซ้อน เช่น คนตกงานก็เป็นคนยากจน คนหิวโหยเพราะยากจนไม่มีเงินซื้อของกิน ทำให้สุขภาพไม่ดี น่าจะปรับโดยระบุกลุ่มคนให้ชัดเจน และรูปแบบการจัดกิจกรรมยังไม่เหมาะกับกลุ่มผู้เข้าอบรม	ปรับชื่อกิจกรรมเป็น “รู้ใหม่ใครต้องช่วย” และปรับรูปแบบการทำกิจกรรม กลุ่มคนที่ต้องการช่วยเหลือ 5 คน ปรับเป็น ขอบทาน, ผู้สูงอายุ, ผู้ป่วยติดเตียง, เด็กด้อยโอกาส และแรงงานต่างด้าว
3. กิจกรรมเสวนา มีความคล้ายคลึงกับกิจกรรม Active Citizen (ตั้งวงเล่า) อาจทำให้ผู้เข้าอบรมเบื่อหน่าย	ปรับกิจกรรมเสวนาออก แต่ยังคงกิจกรรม Active Citizen (ตั้งวงเล่า) และเพิ่มเวลาจาก 45 นาที เป็น 1 ชั่วโมง 45 นาที
4. ควรเพิ่มกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้รับรู้ถึงสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในกรุงเทพมหานคร เช่น ปัญหาการจัดการขยะของกทม. เพื่อให้ได้เรียนรู้และสัมผัสปัญหาในการแก้ไขขยะจากสถานที่จริง	เพิ่มกิจกรรม พลเมืองตื่นรู้ สู้เพื่อสิ่งแวดล้อม โดยจัดกิจกรรมทัศนศึกษาโรงงานกำจัดขยะอ่อนนุช
5. กิจกรรมสนทนาการ อยากให้เพิ่มการทำกิจกรรมที่สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองไปด้วย	ปรับกิจกรรมโดยเพิ่มความรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมือง ได้แก่ กิจกรรม “รู้กฎหมาย ทายคำศัพท์” และกิจกรรม “XO Citizen”

เมื่อปรับปรุงร่างโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายตามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของครูกลุ่มผู้ใช้เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงนำโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ในช่วงเดือนสิงหาคม - กันยายน 2566 ต่อไป

ส่วนที่ 2 ผลการศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีนรู้ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนนี้เป็นการศึกษาประสิทธิผลโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีนรู้ของ
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นลำดับดังนี้

2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ตาราง 35 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เป็น
กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (n = 60)

ข้อมูลทั่วไป	รายการ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	40	66.67
	หญิง	20	33.33
	รวม	60	100.00
อายุ	15 ปี	2	3.33
	16 ปี	24	40.00
	17 ปี	28	46.67
	18 ปี	6	10.00
	รวม	60	100.00
กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้น	มัธยมศึกษาปีที่ 4	20	33.33
	มัธยมศึกษาปีที่ 5	31	51.67
	มัธยมศึกษาปีที่ 6	9	15.00
	รวม	60	100.00
สังกัด	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1	40	66.67
	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2	20	33.33
	รวม	60	100.00

จากตาราง 35 พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม รวมทั้งหมด 60 คน เป็นเพศชาย ร้อยละ 66.67 และเพศหญิง ร้อยละ 33.33 ส่วนใหญ่มีอายุ 17 ปี ร้อยละ 46.67 รองลงมาอายุ 16 ปี ร้อยละ 40.00 กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มากที่สุด ร้อยละ 51.67 และสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 มากที่สุด ร้อยละ 66.67

2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของคะแนนความเป็นพลเมืองตื้นฐู๋ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

โดยจำแนกข้อมูลตามองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองตื้นฐู๋ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทั้ง 4 องค์ประกอบ

ตาราง 36 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนความเป็นพลเมืองตื้นฐู๋ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ความเป็นพลเมืองตื้นฐู๋	ระยะเวลาการวัด	กลุ่ม	n	M	S.D.	แปลผล
ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย	ก่อนทดลอง	ทดลอง	30	2.34	0.33	ปานกลาง
		ควบคุม	30	2.32	0.40	ปานกลาง
	หลังทดลอง	ทดลอง	30	2.81	0.16	มาก
		ควบคุม	30	2.36	0.37	ปานกลาง
ชีวิตของชุมชนและสังคม	ก่อนทดลอง	ทดลอง	30	1.94	0.31	ปานกลาง
		ควบคุม	30	1.98	0.43	ปานกลาง
	หลังทดลอง	ทดลอง	30	2.66	0.26	มาก
		ควบคุม	30	2.01	0.46	ปานกลาง
การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย	ก่อนทดลอง	ทดลอง	30	2.23	0.34	ปานกลาง
		ควบคุม	30	2.25	0.35	ปานกลาง
	หลังทดลอง	ทดลอง	30	2.77	0.23	มาก
		ควบคุม	30	2.24	0.32	ปานกลาง

ตาราง 36 (ต่อ)

ความเป็นพลเมืองตื่นรู้	ระยะเวลาการวัด	กลุ่ม	n	M	S.D.	แปลผล
การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อ สร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม	ก่อนทดลอง	ทดลอง	30	2.30	0.32	ปานกลาง
		ควบคุม	30	2.20	0.35	ปานกลาง
	หลังทดลอง	ทดลอง	30	2.69	0.23	มาก
		ควบคุม	30	2.23	0.35	ปานกลาง
ภาพรวม	ก่อนทดลอง	ทดลอง	30	2.21	0.22	ปานกลาง
		ควบคุม	30	2.18	0.28	ปานกลาง
	หลังทดลอง	ทดลอง	30	2.72	0.15	มาก
		ควบคุม	30	2.21	0.27	ปานกลาง

จากตาราง 36 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า ในภาพรวมค่าคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย นักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม มีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ก่อนเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($M = 2.21$, $S.D = 0.22$) และมีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ หลังเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมอยู่ในระดับ มาก ($M = 2.72$, $S.D = 0.15$) นักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม มีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ วัดก่อนอยู่ในระดับ ปานกลาง ($M = 2.18$, $S.D = 0.28$) และมีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ วัดหลังอยู่ในระดับ ปานกลาง ($M = 2.21$, $S.D = 0.27$) เมื่อพิจารณาตามองค์ประกอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ พบว่า

นักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม มีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในองค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย ก่อนเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($M = 2.34$, $S.D = 0.33$) และมีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ หลังเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมอยู่ในระดับ มาก ($M = 2.81$, $S.D = 0.16$) สำหรับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม มีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในองค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย วัดก่อนอยู่ในระดับ ปานกลาง ($M = 2.32$, $S.D =$

0.40) และมีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ วัดหลังอยู่ในระดับ ปานกลาง ($M = 2.36, S.D = 0.37$)

นักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม มีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในองค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม ก่อนเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($M = 1.94, S.D = 0.31$) และมีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ หลังเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมอยู่ในระดับ มาก ($M = 2.66, S.D = 0.26$) สำหรับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม มีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในองค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม วัดก่อนอยู่ในระดับ ปานกลาง ($M = 1.98, S.D = 0.43$) และมีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ วัดหลังอยู่ในระดับ ปานกลาง ($M = 2.01, S.D = 0.46$)

นักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม มีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในองค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย ก่อนเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($M = 2.23, S.D = 0.34$) และมีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ หลังเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมอยู่ในระดับ มาก ($M = 2.77, S.D = 0.23$) สำหรับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม มีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในองค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย วัดก่อนอยู่ในระดับ ปานกลาง ($M = 2.25, S.D = 0.35$) และมีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ วัดหลังอยู่ในระดับ ปานกลาง ($M = 2.24, S.D = 0.32$)

นักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม มีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในองค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ก่อนเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($M = 2.30, S.D = 0.32$) และมีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ หลังเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมอยู่ในระดับ มาก ($M = 2.69, S.D = 0.23$) สำหรับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม มีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในองค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัดก่อนอยู่ในระดับ ปานกลาง ($M = 2.20, S.D = 0.35$) และมีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ วัดหลังอยู่ในระดับ ปานกลาง ($M = 2.23, S.D = 0.35$)

2.3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังจากเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยได้ทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตามทั้ง 4 องค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้วยการทดสอบสถิติ สถิติ Bartlett's Test of Sphericity รายละเอียดดังตาราง 37

ตาราง 37 ผลการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของตัวแปรตามทั้ง 4 องค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกลุ่มทดลองก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม

Bartlett's Test of Sphericity	
Likelihood Ratio	.001
Approx. Chi-Square	26.475*
df	9
p-value	.002

หมายเหตุ **p < .01, *p < .05

จากตาราง 37 พบว่า ตัวแปรความเป็นพลเมืองดีนรู้ทั้ง 4 องค์ประกอบมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ (Approx. Chi-Square =26.475, df = 9, p-value = .002) ซึ่งมีค่า p-value น้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าตัวแปรตามความเป็นพลเมืองดีนรู้ทั้ง 4 องค์ประกอบมีความสัมพันธ์กัน ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุนามของคะแนนความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทั้ง 4 องค์ประกอบ ของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีนรู้ รายละเอียดดังตาราง 38

ตาราง 38 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุนามของคะแนนความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม ด้วยการทดสอบสถิติ Hotelling's T^2

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	p- value
กลุ่ม	Pillai's Trace	.711	33.796*	4	55	<.001
	Wilk's Lambda	.289	33.796*	4	55	<.001
	Hotelling's Trace	2.458	33.796*	4	55	<.001
	Roy's Largest Root	2.458	33.796*	4	55	<.001
Test of Between-Subjects Effects						
แหล่งความ แปรปรวน	ตัวแปรตาม	Type III SS	df	MS	F	p
กลุ่ม	ค่านิยมวิถี ประชาธิปไตย	3.005	1	3.005	44.104*	<.001
	ชีวิตของชุมชนและ สังคม	7.744	1	7.744	96.417*	<.001
	การมีส่วนร่วมในวิถี ความเป็น ประชาธิปไตย	4.446	1	4.446	53.447*	<.001
	การเสนอแนวทาง แก้ปัญหาเพื่อสร้าง การเปลี่ยนแปลงทาง สังคม	2.321	1	2.321	30.405*	<.001
	Hotelling's T^2 จากการคำนวณ = 68.778, df = 29 (> 6.919 จากการเปิดตาราง)					

หมายเหตุ **p < .01, *p < .05

จากตาราง 38 พบว่า ในภาพรวมนักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีคะแนนความเป็นพลเมือง

ตื่นรู้หลังจากเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า Hotelling's $T^2 =$ (Pillai's Trace $F = 33.796$, $p\text{-value} < .001$, Wilk's Lambda $F = 33.796$, $p\text{-value} < .001$, Hotelling's Trace $F = 33.796$, $p\text{-value} < .001$, Roy's Largest Root $F = 33.796$, $p\text{-value} < .001$) เมื่อพิจารณารายตัวแปรตามขององค์ประกอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทั้ง 4 องค์ประกอบ พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในองค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตยของนักเรียนกลุ่มทดลองระหว่างก่อนและหลังจากเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 44.104$, $p\text{-value} < .001$) แสดงว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในองค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตยของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในองค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคมของนักเรียนกลุ่มทดลองระหว่างก่อนและหลังจากเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 96.417$, $p\text{-value} < .001$) แสดงว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในองค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคมของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในองค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตยของนักเรียนกลุ่มทดลองระหว่างก่อนและหลังจากเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 53.447$, $p\text{-value} < .001$) แสดงว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในองค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตยของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในองค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมของนักเรียนกลุ่มทดลองระหว่างก่อนและหลังจากเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 30.405$, $p\text{-value} < .001$) แสดงว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในองค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการ

เปลี่ยนแปลงทางสังคมของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการวิเคราะห์ข้อมูล จะให้ค่า F สามารถนำมาคำนวณค่า Hotelling's T^2 ที่คำนวณได้ มีค่าเท่ากับ 68.778

2.4 ผลการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุนาม

การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มทดลองเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่รับรู้ และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมฯ ทั้ง 4 องค์ประกอบของความเป็นพลเมืองที่รับรู้ ผู้วิจัยได้ทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น ดังนี้ 1) ทดสอบการแจกแจงเป็นแบบปกติ (Normal distribution) 2) ทดสอบเมทริกซ์ความแปรปรวนร่วมของทุกกลุ่ม (Homogeneity of covariance matrix) 3) ทดสอบลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตาม มีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 39 การทดสอบการกระจายตัวแบบโค้งปกติของค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ระหว่างก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม

ความเป็นพลเมืองที่รับรู้	ระยะเวลาการวัด	กลุ่ม	Sk	S.D.	Ku	S.D.
ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย	ก่อนทดลอง	ทดลอง	-1.239	.427	2.790	.833
		ควบคุม	-.524	.427	-.778	.833
	หลังทดลอง	ทดลอง	-.462	.427	-.464	.833
		ควบคุม	-.459	.427	-.479	.833
ชีวิตของชุมชนและสังคม	ก่อนทดลอง	ทดลอง	.245	.427	-.949	.833
		ควบคุม	-.454	.427	.248	.833
	หลังทดลอง	ทดลอง	-.548	.427	-.526	.833
		ควบคุม	-.280	.427	-.005	.833
การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย	ก่อนทดลอง	ทดลอง	-1.307	.427	2.993	.833
		ควบคุม	-1.027	.427	.663	.833
	หลังทดลอง	ทดลอง	-.879	.427	.008	.833
		ควบคุม	.061	.427	.079	.833

ตาราง 39 (ต่อ)

ความเป็นพลเมือง ตื่นรู้	ระยะเวลา การวัด	กลุ่ม	Sk	S.D.	Ku	S.D.
การเสนอแนวทาง แก้ปัญหาเพื่อสร้างการ เปลี่ยนแปลงทางสังคม	ก่อนทดลอง	ทดลอง	.036	.427	-.391	.833
		ควบคุม	-.279	.427	-.240	.833
	หลังทดลอง	ทดลอง	-.322	.427	-.317	.833
		ควบคุม	-.187	.427	.128	.833

จากตาราง 39 ผลการตรวจสอบการกระจายแบบโค้งปกติ พบว่า ตัวแปรที่ศึกษา มีค่าความเบ้ (Skewness) และค่าความโด่ง (Kurtosis) ของตัวแปรองค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม องค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย และองค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้าง และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม ส่วนใหญ่มีค่าอยู่ในช่วงระหว่าง +2 และ -2 เกือบทุกตัวแปร ยกเว้นตัวแปร องค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย กลุ่มทดลองวัดก่อนเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าความโด่ง (Kurtosis) เท่ากับ 2.790 และองค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตยกลุ่มทดลอง วัดก่อนเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าความโด่ง (Kurtosis) เท่ากับ 2.993

นอกจากนี้ จากการตรวจสอบการแจกแจงแบบปกติด้วยการทดสอบสถิติ Kolmogorov-Smirnov โดยใช้คะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้จากทั้ง 4 องค์ประกอบของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า คะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของตัวแปรองค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตยมีการแจกแจงข้อมูลแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (p-value = .001) แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาค่าความเบ้ (Skewness) จากการคำนวณ $Sk/Std.Error$ มีค่าเท่ากับ $-.805$ และค่าความโด่ง (Kurtosis) จากการคำนวณ $Ku/Std.Error$ มีค่าเท่ากับ $.314$ ซึ่งพบว่ามีค่าไม่เกิน 2.00 จึงสามารถสรุปได้ว่าคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในองค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตยมีการแจกแจงข้อมูลแบบปกติ คะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของตัวแปรองค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม มีการแจกแจงข้อมูลแบบปกติอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (p-value = .086) แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาค่าความเบ้ (Skewness) จากการคำนวณ $Sk/Std.Error$ มีค่าเท่ากับ $-.213$ และค่าความโด่ง (Kurtosis) จากการคำนวณ $Ku/Std.Error$ มีค่าเท่ากับ $.113$ ซึ่งพบว่ามีค่าไม่เกิน 2.00

จึงสามารถสรุปได้ว่าคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในองค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม มีการแจกแจงข้อมูลแบบปกติ คะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของตัวแปรองค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย มีการแจกแจงข้อมูลแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p\text{-value} < .001$) แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาค่าความเบ้ (Skewness) จากการคำนวณ $Sk/Std.Error$ มีค่าเท่ากับ -1.447 และค่าความโด่ง (Kurtosis) จากการคำนวณ $Ku/Std.Error$ มีค่าเท่ากับ -1.048 ซึ่งพบว่ามีค่าไม่เกิน 2.00 จึงสามารถสรุปได้ว่าคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในองค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย มีการแจกแจงข้อมูลแบบปกติ และคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของตัวแปรองค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม มีการแจกแจงข้อมูลแบบปกติอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p\text{-value} = .200$) แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาค่าความเบ้ (Skewness) จากการคำนวณ $Sk/Std.Error$ มีค่าเท่ากับ -1.903 และค่าความโด่ง (Kurtosis) จากการคำนวณ $Ku/Std.Error$ มีค่าเท่ากับ $.056$ ซึ่งพบว่ามีค่าไม่เกิน 2.00 จึงสามารถสรุปได้ว่าคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในองค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม มีการแจกแจงข้อมูลแบบปกติ สามารถสรุปได้ว่าข้อมูลคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้จากทั้ง 4 องค์ประกอบของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทั้งหมด มีการแจกแจงแบบปกติ รายละเอียดดังตาราง 40

การทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นข้อต่อไป คือ ทดสอบเมทริกซ์ความแปรปรวนร่วมของทุกกลุ่ม (Homogeneity of covariance matrix) ต้องไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ โดยพิจารณาจากสถิติ Box's M และทดสอบความแปรปรวนของตัวแปรความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทั้ง 4 องค์ประกอบด้วยการทดสอบสถิติ Levene's Test และทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตามความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทั้ง 4 องค์ประกอบ ด้วยการทดสอบสถิติ Bartlett's Test of Sphericity รายละเอียดดังตาราง 40

ตาราง 40 ผลการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการเข้าร่วมโปรแกรม

Kolmogorov-Smirnov	Statistic	df	p-value
องค์ประกอบที่ 1	.159*	60	.001
องค์ประกอบที่ 2	.107	60	.086
องค์ประกอบที่ 3	.177*	60	<.001
องค์ประกอบที่ 4	.074	60	.200

Box's M	F	df1	df2	p-value
7.183	.665	10	16082.869	.758

Levene's Test	F	df1	df2	p-value
องค์ประกอบที่ 1	2.632	1	58	.110
องค์ประกอบที่ 2	1.961	1	58	.167
องค์ประกอบที่ 3	.323	1	58	.572
องค์ประกอบที่ 4	.216	1	58	.643

Bartlett's Test of Sphericity	df	p-value
47.453	9	.000*

หมายเหตุ **p < .01, *p < .05

จากตาราง 40 การทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น พบว่า เมทริกซ์ความแปรปรวนร่วมของคะแนนความเป็นพลเมืองดีในองค์ประกอบที่ 1 องค์ประกอบที่ 2 องค์ประกอบที่ 3 และองค์ประกอบที่ 4 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (Box's M = 7.183, F = .665, df1 = 10, df2 = 16082.869, p = .758) แสดงว่า เมทริกซ์ความแปรปรวนร่วมของตัวแปรความเป็นพลเมืองดีในองค์ประกอบที่ 4 องค์ประกอบมีความเป็นเอกพันธ์

ประการต่อมา การทดสอบความแปรปรวนของตัวแปรความเป็นพลเมืองดีในองค์ประกอบที่ 4 องค์ประกอบด้วยการทดสอบสถิติ Levene's Test ผลการทดสอบพบว่า ความแปรปรวน

ของคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในองค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย ($F = 2.632$, $p\text{-value} = .110$) มีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม ($F = 1.961$, $p\text{-value} = .167$) มีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 องค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย ($F = .323$, $p\text{-value} = .572$) มีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และองค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ($F = .216$, $p\text{-value} = .643$) มีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งค่า $p\text{-value}$ มีค่ามากกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าความแปรปรวนของคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของทั้ง 4 องค์ประกอบ ของนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน

นอกจากนี้ผลการทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปรตามทั้ง 4 ตัว ว่ามีความสัมพันธ์กันมากพอที่จะวิเคราะห์ด้วยสถิติความแปรปรวนพหุนาม (MANOVA) ได้หรือไม่ โดยดูจากค่า Bartlett's Test of Sphericity พบว่า มีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (Approx. chi-square = 47.453, $df = 9$, $p\text{-value} < .001$) แสดงว่า ตัวแปรตามความเป็นพลเมืองตื่นรู้ทั้ง 4 ตัวมีความสัมพันธ์กัน

สรุปผลการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม และกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมมีคะแนนหลังเข้าร่วมโปรแกรมเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุนาม (MANOVA) เพื่อตรวจสอบสมมติฐานของการวิจัยต่อไป

2.5 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการเข้าร่วมโปรแกรมด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุนาม

จากการนำโปรแกรมสร้างเสริมฯ ไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลอง เมื่อเสร็จสิ้นการอบรมตามโปรแกรม ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้อีกครั้ง (post-test) และนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม รายละเอียดดังตาราง 41

ตาราง 41 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุนามของคะแนนความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการเข้าร่วมโปรแกรม

Effect		Value	F	Hypothesis	Error	p-value
				df	df	
กลุ่ม	Pillai's Trace	.994	2392.281*	4	55	<.001
	Wilk's Lambda	.006	2392.281*	4	55	<.001
	Hotelling's Trace	173.984	2392.281*	4	55	<.001
	Roy's Largest Root	173.984	2392.281*	4	55	<.001
Test of Between-Subjects Effects						
แหล่งความแปรปรวน	ตัวแปรตาม	Type III SS	df	MS	F	p
กลุ่ม	ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย	3.070	1	3.070	38.303*	<.001
	ชีวิตของชุมชนและสังคม	6.301	1	6.301	45.227*	<.001
	การมีส่วนร่วมในวิถี	4.091	1	4.091	52.909*	<.001
	ความเป็นประชาธิปไตย					
	การเสนอแนวทาง แก้ปัญหาเพื่อสร้างการ เปลี่ยนแปลงทางสังคม	3.113	1	3.113	35.568*	<.001
ความคลาดเคลื่อน	ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย	4.648	58	.080		
	ชีวิตของชุมชนและสังคม	8.081	58	.139		
	การมีส่วนร่วมในวิถี	4.484	58	.077		
	ความเป็นประชาธิปไตย					
	การเสนอแนวทาง แก้ปัญหาเพื่อสร้างการ เปลี่ยนแปลงทางสังคม	5.076	58	.088		
รวมทั้งหมด	ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย	409.612	60			
	ชีวิตของชุมชนและสังคม	341.568	60			
	การมีส่วนร่วมในวิถี	386.358	60			
	ความเป็นประชาธิปไตย					
	การเสนอแนวทาง แก้ปัญหาเพื่อสร้างการ เปลี่ยนแปลงทางสังคม	371.613	60			

หมายเหตุ **p < .01, *p < .05

จากตาราง 41 พบว่า ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ มีคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ หลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Pillai's Trace $F = 2392.281$, $p\text{-value} < .001$, Wilk's Lambda $F = 2392.281$, $p\text{-value} < .001$, Hotelling's Trace $F = 2392.281$, $p\text{-value} < .001$, Roy's Largest Root $F = 2392.281$, $p\text{-value} < .001$) ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนามของตัวแปรความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทั้ง 4 องค์ประกอบ พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในองค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตยของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 38.303$, $p\text{-value} < .001$) ค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในองค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคมของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 45.227$, $p\text{-value} < .001$) ค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในองค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตยของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 52.909$, $p\text{-value} < .001$) และค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในองค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 35.568$, $p\text{-value} < .001$)

2.6 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (M) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยมีผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตาราง 42 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รายการประเมิน	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล		
	M	S.D.	แปลผล
ด้านวัตถุประสงค์ของโปรแกรม	4.60	0.24	มากที่สุด
1. โปรแกรมสร้างเสริมพัฒนาให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในความเป็นพลเมืองดี	4.60	0.50	มากที่สุด
2. โปรแกรมสร้างเสริมทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของความเป็นพลเมืองดี	4.77	0.43	มากที่สุด
3. โปรแกรมสร้างเสริมทำให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง	4.57	0.50	มากที่สุด
4. โปรแกรมสร้างเสริมสามารถนำมาปรับใช้กับบริบทในชีวิตจริงได้	4.47	0.51	มาก
ด้านสาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้	4.39	0.26	มาก
5. สาระสำคัญเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของนักเรียน	4.53	0.51	มากที่สุด
6. สาระสำคัญเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4.43	0.50	มาก
7. สาระสำคัญเหมาะสมกับระยะเวลาที่จัดกิจกรรม	4.13	0.57	มาก
8. สาระสำคัญทำให้นักเรียนได้ความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในห้องเรียนปกติ	4.47	0.51	มาก
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.57	0.15	มากที่สุด
9. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนทัศนคติและมุมมองที่ดีขึ้น	4.63	0.49	มากที่สุด
10. นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้และได้ลงมือปฏิบัติจริง	4.57	0.50	มากที่สุด
11. กิจกรรมการเรียนรู้มีความทันสมัยเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน	4.53	0.51	มากที่สุด

ตาราง 42 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล		
	M	S.D.	แปลผล
12. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจบทบาทในความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของตนเอง	4.73	0.45	มากที่สุด
13. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการมีส่วนร่วมเพื่อสร้างสังคมให้ดีขึ้น	4.77	0.43	มากที่สุด
14. ประสบการณ์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริง	4.50	0.51	มาก
15. นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับ	4.20	0.41	มาก
16. วัสดุ อุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมและเพียงพอกับกิจกรรมที่ทำ	4.67	0.48	มากที่สุด
17. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.57	0.50	มากที่สุด
ด้านสื่อและแหล่งการเรียนรู้	4.45	0.22	มาก
18. สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย และทันสมัย	4.33	0.48	มาก
19. สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับกิจกรรมและวัยของนักเรียน	4.63	0.49	มากที่สุด
20. วิทยากรช่วยอำนวยความสะดวกในการหาแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม	4.53	0.51	มากที่สุด
21. นักเรียนสามารถนำสื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้ของตนเองได้	4.30	0.47	มาก

ตาราง 42 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล		
	M	S.D.	แปลผล
ด้านการวัดและประเมินผล	4.53	0.30	มากที่สุด
22. การวัดและประเมินผลในแต่ละกิจกรรมมีความเหมาะสม และครอบคลุมตามวัตถุประสงค์	4.37	0.49	มาก
23. เกณฑ์การวัดและประเมินผลมีความชัดเจน	4.43	0.50	มาก
24. การวัดและประเมินผลมีวิธีการที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการวัดและประเมินผล	4.60	0.50	มากที่สุด
25. นักเรียนได้สะท้อนการเรียนรู้ในด้านความรู้ เจตคติและประสบการณ์ที่ได้รับ	4.73	0.45	มากที่สุด
ด้านวิทยากรและสถานที่จัดกิจกรรม	4.55	0.20	มากที่สุด
26. วิทยากรและวิทยากรที่เลี้ยงมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่จัดกิจกรรม	4.63	0.49	มากที่สุด
27. วิทยากรและวิทยากรที่เลี้ยงรับฟังความคิดเห็นไม่ปิดกั้นความคิด มีความเป็นกันเอง	4.70	0.47	มากที่สุด
28. วิทยากรและวิทยากรที่เลี้ยงคอยให้ความช่วยเหลือตลอดระยะเวลาการเข้าร่วมกิจกรรม	4.67	0.48	มากที่สุด
29. วิทยากรสามารถถ่ายทอดเนื้อหาสาระอธิบายขั้นตอนของกิจกรรมได้ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.47	0.51	มาก
30. สถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.27	0.45	มาก
ภาพรวม	4.52	0.09	มากที่สุด

จากตาราง 42 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในภาพรวมมีความพึงพอใจต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีอยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.52, S.D. = 0.09)

เมื่อจำแนกรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ในด้านวัตถุประสงค์ของโปรแกรม อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.60, S.D. = 0.24$) รองลงมา คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.57, S.D. = 0.15$) ด้านวิทยากรและสถานที่จัดกิจกรรม อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.55, S.D. = 0.20$) ด้านการวัดและประเมินผล อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.53, S.D. = 0.30$) ด้านสื่อและแหล่งการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ($M = 4.45, S.D. = 0.22$) และด้านสาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ($M = 4.39, S.D. = 0.26$) ตามลำดับ

2.7 ผลการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

การศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้วยการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Learning reflection) ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เป็นกลุ่มผู้ใช้ จำนวน 12 คน และการสะท้อนความคิด (Reflective thinking) ของครูกลุ่มผู้ใช้ จำนวน 6 คน มีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1) ครูกลุ่มผู้ใช้ ได้แก่ ครูกลุ่มผู้ใช้ จำนวน 6 คน

1.1 ด้านบทบาท (role)

โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทำให้ครูมีบทบาทในการเป็นผู้นำกิจกรรม เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เป็นวิทยากรที่เลี้ยง มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนการจัดกิจกรรม สามารถพูดคุยเสนอแนะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้เต็มที่ หลังจบกิจกรรมประจำวันจะมีการสะท้อนผลในกลุ่มวิทยากร เพื่อสรุปการทำกิจกรรมประจำวันและเตรียมการอบรมสำหรับวันต่อไป สิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมโปรแกรมนี้ ทำให้ครูเกิดความภาคภูมิใจ มั่นใจในตนเองมากยิ่งขึ้น เมื่อได้เห็นผลลัพธ์ระหว่างการทำกิจกรรมที่เกิดขึ้นกับนักเรียนทำให้เกิดความคิดว่าจะต้องนำเทคนิคกระบวนการจัดการเรียนรู้นี้ไปใช้จัดการเรียนรู้ในห้องเรียน หรือถ้ามีโอกาสจะขออนุมัติโครงการต่อผู้อำนวยการโรงเรียนในการจัดกิจกรรมค่ายอบรมพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้

“การอบรมครั้งนี้ทำให้มีโอกาสได้เป็นวิทยากรให้กับนักเรียนมาจากโรงเรียนอื่นด้วย เพราะปกติโรงเรียนผมไม่ค่อยมีงบประมาณที่ให้กลุ่มสาระสังคมฯจัดค่ายพัฒนาให้กับนักเรียน ผู้ปกครองนักเรียนจะเน้นให้ลูกได้เรียนวิชาการอย่างเดียว ถ้ากิจกรรมเยอะก็จะบ่นโรงเรียน”

(ครูคนที่ 3. 2566: สัมภาษณ์)

“รอบที่มาอบรมการใช้โปรแกรมครั้งที่แล้ว ยังไม่มีนักเรียนมาเข้าร่วม บางกิจกรรมยังแอบงง ๆ แต่พอได้อบรมกับนักเรียนจริง ๆ ทำให้รู้ว่านักเรียนรู้เรื่องที่เราต้องการจะสื่อสารขนาดไหน ชอบที่กิจกรรมให้นักเรียนได้สะท้อนผลของกิจกรรมด้วยกระบวนการ R-C-A เป็นระยะ”

(ครูคนที่ 2. 2566: สัมภาษณ์)

“ตอนที่ต้องโค้ชซึ่งนักเรียน ให้ทำกิจกรรมเพื่อสังคม แรก ๆ ลำบากใจอยู่นะ ว่านักเรียนเราจะทำได้ขนาดไหน ต้องพาลูกเค้าไปเดินกลางแดดตอนกลางวัน อากาศร้อน ๆ แต่กลับกลายเป็นว่าครูเองต้องยอมแพ้ พลังงานแต่ละคนเยอะมาก”

(ครูคนที่ 5. 2566: สัมภาษณ์)

1.2 อารมณ์ (emotion)

ประสบการณ์ด้านอารมณ์ของครูที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ครูมีความรู้สึกว่าการกิจกรรมที่ทำมีประโยชน์ต่อตัวนักเรียนโดยตรง สามารถนำไปใช้ในชีวิตรจริงได้ แต่ถ้าจะสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้นักเรียน ครูในโรงเรียนทุกคนรวมทั้งผู้บริหารต้องเห็นความสำคัญก่อน และควรเริ่มสร้างตั้งแต่เด็กเล็ก ๆ อย่างอนุบาล โดยการหลอมกระบวนการพัฒนาทั้งความรู้ เจตคติ ทักษะลงไปในกิจกรรมการเรียนรู้ทุกกลุ่มสาระฯ ซึ่งผู้มีอำนาจในการจัดการศึกษาต้องมานั่งคุยกันว่า เด็กแต่ละระดับควรเรียนรู้อย่างไร เรื่องใดบ้าง และคิดว่าเด็กอนุบาลก็สามารถสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ได้เช่นกัน นอกจากนี้ให้เรียนรู้เรื่องความรับผิดชอบแล้วต้องสร้างจิตสำนึกให้นักเรียนเข้าใจว่า บางครั้งการกระทำเพียงเล็กน้อยของตน เช่น การไม่แยกขยะ สูดท้ายแล้วขยะปลายทางก็เป็นปัญหาในภาพรวมของประเทศอยู่ดี และจะเกิดความคิดที่อยากปรับเปลี่ยนตนให้ดีขึ้น และกล้าที่จะลุกมาเป็นกระบอกเสียงให้คนอื่นเห็นความสำคัญ ให้เกิดการแก้ปัญหาอย่างยั่งยืนได้

“แต่ละกิจกรรมที่ทำคิดว่านักเรียนได้ประโยชน์นะคะ ได้เรียนรู้อะไรที่เกี่ยวข้องกับชีวิตรเค้าจริง ๆ เช่น กฎหมายที่เค้าควรรู้เกี่ยวกับการซื้อของออนไลน์ การไปคอมเมนต์บูลลี่คนอื่นที่อาจจะไม่รู้จักรัก ก็ให้เค้ารับรู้และเข้าใจนะว่า ถ้าทำแบบนี้ผิดไหม ผิดยังไง การนินทาผิดไหม แม้จะเป็นเรื่องเล็ก ๆ”

(ครูคนที่ 6. 2566: สัมภาษณ์)

“การสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ยังไงก็ต้องสร้างตั้งแต่เด็กเล็ก ๆ อย่างเด็กอนุบาล ถ้าไม่สร้างตอนนี้จะรอให้โตก่อน น่าจะไม่ทันการ เองง่าย ๆ เรื่องการแยกขยะ น้องอนุบาลแยกได้แล้วนะว่าอันนี้ขวดพลาสติก อันนี้กระป๋องอะลูมิเนียม หรือกระดาษ แล้วก็ไปทิ้งให้ถูกต้อง อาหารก็ปลูกฝังให้กินให้หมดจะได้ไม่เป็นขยะ”

(ครูคนที่ 1. 2566: สัมภาษณ์)

“โรงเรียนผมไม่ค่อยคุยกันข้ามกลุ่มสาระวิชาครับ ต่างคนต่างอยู่ อาจเป็นเพราะโรงเรียนใหญ่ด้วย ถ้าจะสอนความเป็นพลเมืองแล้วต้องข้ามไปบูรณาการกับกลุ่มสาระอื่น น่าจะยากนะครับ แต่สอนกันปกติยังแทบจะไม่ทันกันเลย แต่ก็แล้วแต่ผู้บริหารด้วยนะผมว่า”

(ครูคนที่ 4. 2566: สัมภาษณ์)

1.3 การรับรู้ (perception)

ครูมีการรับรู้เกี่ยวกับการสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้เพิ่มมากขึ้น และเข้าใจความแตกต่างของพลเมือง พลเมืองตื่นรู้ และพลเมืองดี เพราะในแต่ละมิติของความเป็นพลเมืองตื่นรู้จะเป็นคุณลักษณะ พฤติกรรมหรือการกระทำที่เพิ่มขึ้นมากกว่าความเป็นพลเมือง โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทำให้เข้าใจกระบวนการมีส่วนร่วมของครูและนักเรียน ตั้งแต่การวางแผนพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมฯ การทดลองใช้กับครู และการนำไปใช้กับนักเรียน โดยขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงแล้ว การสะท้อนผลการเรียนรู้แต่ละกิจกรรมที่นักเรียนได้สะท้อน รวมทั้งวิทยากรสะท้อนร่วมกัน ได้ถูกนำไปปรับปรุงและวางแผนสำหรับการทำกิจกรรมต่อไป

“หลังจากเสร็จสิ้นการอบรม ผมเข้าใจเลยนะว่าการสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ต้องให้ทุกคนมีส่วนร่วม ไม่ใช่แค่ออกความคิดเห็นแล้วบอกว่ามีส่วนร่วมนะ แต่มันต้องมีส่วนร่วมที่ไปถึงการตัดสินใจ เหมือนที่พี่มาสัมภาษณ์ผมว่าอยากให้นำหน้าตาโปรแกรมที่จะทำออกมาแบบไหน ผมก็เสนอแนะไป และก็เห็นว่าสิ่งที่ผมเสนอก็ถูกนำมาใช้ในโปรแกรม”

(ครูคนที่ 1. 2566: สัมภาษณ์)

“โดยกระบวนการของกิจกรรมก็ทำให้รู้ได้นะคะว่า พลเมืองตื่นรู้เป็นแบบไหน แผนการจัดกิจกรรมก็เขียนไว้ชัดเจนดีแล้วคะ ถ้าจัดกิจกรรมนี้แล้วผลลัพธ์ของนักเรียนจะเกิดอะไร ซึ่งหนูก็เห็นว่าเกิดตามนั้น”

(ครูคนที่ 6. 2566: สัมภาษณ์)

1.4 เจตคติ (attitude)

ครูมีเจตคติต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถนำไปใช้พัฒนาและสร้างความเป็นพลเมืองดีที่รู้กับนักเรียนได้จริง จากการได้เข้าร่วมเป็นวิทยากรกระบวนการทำให้เห็นผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียนกลุ่มทดลองที่ครูเป็นผู้ดูแลและนำมาเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมฯ นักเรียนมีทัศนคติที่คิดเพื่อสังคมมากยิ่งขึ้น มีใจที่อยากเปลี่ยนแปลงให้สังคมดีขึ้นมากกว่าเดิม ได้เรียนรู้ทั้งในส่วนเนื้อหาของกระบวนการ การทำงานเป็นทีม การเคารพผู้อื่น และมีจิตสำนึกในการเป็นเจ้าของชุมชน ได้รับการพัฒนาภาวะผู้นำ การจัดการความขัดแย้ง และเจรจาไกล่เกลี่ยกรณีข้อพิพาทในการทำกิจกรรมรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งนักเรียนสามารถคิดเชิงวิพากษ์ และนำเสนอมุมมองของตนเองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ และเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับคนที่คิดแตกต่างจากตนเองได้ ซึ่งครูทุกคนมีความเห็นว่าการสร้างความเป็นพลเมืองดีที่รู้มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ และยังมี ความหวังต่อเด็กและเยาวชนที่จะร่วมขับเคลื่อนและสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับประเทศนี้ต่อไป

“ผมเห็นนักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงหลังจากเข้าร่วมกิจกรรม คำมีทัศนคติ มุมมองที่คิดเพื่อสังคมมากขึ้น มีความเป็นผู้นำมากขึ้น รู้จักคิด วางแผนการทำงานเป็นระบบ ผมว่ากิจกรรมที่สามารถพัฒนานักเรียนได้จริง”

(ครูคนที่ 2. 2566: สัมภาษณ์)

“จะมีหรือไม่มีโปรแกรมสร้างเสริมตัวนี้ ยังไงการสร้างความเป็นพลเมืองดีที่รู้ก็ยังมี ความสำคัญมาก ๆ ต่อการพัฒนาประเทศ เมื่อเห็นผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียนที่เข้าอบรม ทำให้รู้สึก มีความหวังต่ออนาคตของประเทศนี้ขึ้นมา

(ครูคนที่ 3. 2566: สัมภาษณ์)

1.5 พฤติกรรม (behavior)

โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายช่วยให้ครูสามารถนำกิจกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตามโครงสร้างหลักสูตร และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ครูมีทักษะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกและการจัดกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์เพิ่มมากขึ้น และได้พัฒนาตนเองให้เป็นคนกระตือรือร้น และการเป็นแบบอย่างที่ดี เห็นความสำคัญของการให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนการเรียนรู้และการวางแผนการทำกิจกรรม และจะนำการสะท้อนผลการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ

Reflect-Connect-Apply ไปใช้กับนักเรียน เพราะชื่อจดจำง่าย และมีประโยชน์ที่จะใช้ประเมินการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างแท้จริง

“ได้ทดลองบทบาทเป็นวิทยากรของตัวเองแล้ว อยากจัดให้นักเรียนของผมบ้าง แต่ถ้าผู้บริหารไม่ให้ความสำคัญก็จบเหมือนเดิมครับ กลับไปสอนตามแผนจัดการเรียนรู้เหมือนเดิม แต่คิดว่าหลาย ๆ กิจกรรมจะลองเอาไปปรับใช้กับแผนที่เขียนไว้ดู”

(ครูคนที่ 2. 2566: สัมภาษณ์)

“ต้องกระตุ้นหรือรื้อฟื้นให้มากกว่านักเรียนคะ เดี่ยวกลับไปจะหาโจทย์ที่ทำทายนักเรียนมากกว่านี้”

(ครูคนที่ 5. 2566: สัมภาษณ์)

2) นักเรียนกลุ่มทดลอง ได้แก่ นักเรียนกลุ่มผู้ใช้ จำนวน 12 คน

2.1 ด้านบทบาท (role)

นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำ มีบทบาทในการเป็นผู้นำและผู้ตาม การให้เกียรติผู้อื่น เป็นนักสื่อสารและผู้ฟังที่ดี เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีลักษณะเป็นกิจกรรมกลุ่ม และเป็นกลุ่มขนาดเล็ก ที่ให้สมาชิกทุกคนได้มีส่วนร่วมในการวางแผน การออกแบบโครงงาน การดำเนินการตามกิจกรรม การสะท้อนผลการเรียนรู้ในทุกกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งการให้นักเรียนทุกคนได้มีบทบาทในการทำกิจกรรมเพื่อสังคม เพื่อสร้างความรู้สึกผูกพันความเป็นเจ้าของและเห็นความสำคัญของชุมชน ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในสถานะและบทบาทของตนเองที่สามารถเป็นผู้สร้างการเปลี่ยนแปลงในสังคมได้ นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ลองสวมบทบาทสมมติในการเป็นบุคคลต่าง ๆ ในสังคมเพื่อเรียนรู้สถานะบทบาท ข้อจำกัดของบุคคล เพื่อสร้างความตระหนักและเรียนรู้ในความแตกต่างระหว่างบุคคล

“ได้เพื่อนใหม่จากการมาเข้าร่วมอบรมครั้งนี้เพิ่มขึ้นหลายคนเลยครับ แต่ละคนที่เป็นตัวแทนของโรงเรียน เก่ง ๆ กันทั้งนั้นเลย ทำให้ได้เรียนรู้ไปกับเพื่อนด้วยครับ”

(นักเรียนคนที่ 7. 2566: สัมภาษณ์)

“ได้พัฒนาความรู้และทักษะของตัวเองหลาย ๆ อย่าง ได้เรียนรู้ในการแก้ไขปัญหา รู้ว่าปัญหาคืออะไร มองเห็นปัญหามากขึ้น ปัญหาของชุมชนที่ไม่เคยสนใจมาก่อน ก็ทำให้กลับมามองและอยากทำให้มันดีขึ้นมากกว่านี้”

(นักเรียนคนที่ 8. 2566: สัมภาษณ์)

2.2 อารมณ์ (emotion)

นักเรียนรู้สึกว่าการโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ไม่ใช่เรื่องยากที่จะทำความเข้าใจ เพราะกิจกรรมที่ดำเนินการเป็นเรื่องรอบ ๆ ตัว ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิต ทำให้ได้รับความรู้ ความเข้าใจ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมที่อาจจะถูกมองข้ามไป เข้าใจความรู้สึกกลุ่มบุคคลที่เป็นปัญหาด้านความเหลื่อมล้ำ รู้สึกว่าการโปรแกรมสร้างเสริมฯ มีประโยชน์และสามารถนำสิ่งที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตได้จริง

“ความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมหลากหลายมากค่ะ สนุก ไม่น่าเบื่อเลย เวลาผ่านไปรวดเร็วมาก บางกิจกรรมที่พี่ ๆ วิทยากรสรุป เรื่องกลุ่มคนด้อยโอกาสในสังคม มันเป็นเรื่องใกล้ตัวนะคะ พี่ ๆ ก็พยายามให้เราเข้าใจปัญหาความเหลื่อมล้ำ สอนให้ปรับมุมมองที่มีต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน และมองไปให้ไกลว่าจะแก้ปัญหาอย่างไร”

(นักเรียนคนที่ 10. 2566: สัมภาษณ์)

“รู้สึกสนุกมาก และภูมิใจในตัวเองมากค่ะ ได้คิดโครงการ ทำโครงการเพื่อสังคม รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าและเข้าใจคนอื่นมากขึ้น”

(นักเรียนคนที่ 11. 2566: สัมภาษณ์)

2.3 การรับรู้ (perception)

นักเรียนมีการรับรู้และเข้าใจความเป็นพลเมืองตื่นรู้เพิ่มมากขึ้น เข้าใจและเห็นความสำคัญของกระบวนการมีส่วนร่วมของพลเมืองตั้งแต่ระดับครอบครัว โรงเรียน ชุมชนและสังคม จนไปถึงการมีส่วนร่วมในระดับประเทศ โปรแกรมสร้างเสริมฯ ช่วยให้นักเรียนมีความมั่นใจ และรู้สึกว่าตนเองเป็นบุคคลหนึ่งในสังคมที่เป็นผู้กำหนดความเป็นไปของบ้านเมือง

“แต่ละกิจกรรมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้หนูได้นะคะ ทำให้หนูเข้าใจมากยิ่งขึ้นว่าความเป็นพลเมืองตื่นรู้คือการที่หนูจะต้องลุกขึ้นมาทำอะไรเพื่อสังคมบ้าง ไม่มากก็น้อย ถ้าสังคมเปลี่ยนแปลงไปดีขึ้น หนูก็จะรู้สึกภาคภูมิใจทำให้อยากทำเพื่อสังคมและคนอื่นอีก แต่หนู

คิดว่าก็ต้องระวังตัวเหมือนกัน เพราะคนที่ทำกิจกรรมแบบนี้จะมองว่าหัวรุนแรง ซึ่งหนูว่ามันไม่ใช่สำหรับทุกคน ถ้าหนูทำในแบบสร้างสรรค์เหมือนที่วิทยากรพาทำน่าจะเป็นประโยชน์มากค่ะ”

(นักเรียนคนที่ 9. 2566: สัมภาษณ์)

“ไม่เคยลงพื้นที่สำรวจชุมชนจริงจิงอะไรแบบนี้ พี่ ๆ วิทยากรสอนให้ผมรู้จักสังเกตว่าอะไรอยู่ตรงไหนยังไง สำรวจทุกสิ่งทุกอย่าง ถนนบางช่วงพัง บางบ้านขยะล้นออกมา ร้านขายของที่คงสงสัยว่าพวกผมมาเดินทำอะไรกัน ทำให้เข้าใจชุมชนรอบ ๆ โรงเรียนของเราเป็นแบบนี้ เห็นความเชื่อมโยงเป็นไปในชุมชนที่ชัดเจนขึ้น”

(นักเรียนคนที่ 4. 2566: สัมภาษณ์)

“ได้รับรู้เกี่ยวกับ SDGs เพิ่มมากขึ้น มีกิจกรรมที่เชื่อมโยงไปให้เห็นว่าแต่ละเป้าหมายเกี่ยวข้องกับอะไรบ้างกับชีวิตประจำวันของเรา”

(นักเรียนคนที่ 5. 2566: สัมภาษณ์)

2.4 เจตคติ (attitude)

นักเรียนเห็นว่าการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้มีความสำคัญต่อตนเอง และสังคมจำเป็นต้องมีการพัฒนาให้นักเรียนได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกันบนความแตกต่าง รู้จักกับฟังผู้อื่น ยอมรับในสิ่งที่คนอื่นเห็นต่าง เคารพสิทธิผู้อื่น เข้าใจความหลากหลายของบุคคลในสังคม มีความรับผิดชอบหรือใช้สิทธิเสรีภาพอย่างรับผิดชอบ และเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาของสังคม เพื่อให้สังคมน่าอยู่มากยิ่งขึ้น

“กิจกรรม Rally ชุมชน ทำได้หนูได้ไอดีเดียวในการพัฒนาชุมชนว่าต้องทำยังไง เพื่อน ๆ หลายคนมีการเสนอไอดีเดียวที่ว้าวมาก เช่น โจทย์สถานที่ คือ ตลาด ขยะล้นถังที่เกิดขึ้นในตลาดจะมีวิธีการจัดการอย่างไร มีเพื่อนที่เสนอว่าให้มีเครื่องหย่อนขยะแล้วได้เงิน เพื่อเพิ่มรายได้ หรือสถานที่รกร้างว่างเปล่า จะจัดการโดยการจัดการวิงมาราธอน เพื่อหางบประมาณมาปรับปรุงซ่อมแซมสถานที่”

(นักเรียนคนที่ 9. 2566: สัมภาษณ์)

“เคยพูดแบบไม่ระวังเท่าไร รู้สึกยังไงไม่พอใจอะไรก็โพล่งขึ้นมาเลย ตอนนี่คิดก่อนพูดมากขึ้นว่าถ้าเราพูดออกไปคนฟังจะคิดยังไง แต่บางทีก็อดไม่ได้นะคะ แต่ก็เข้าใจมากขึ้นว่าคนเรามันแตกต่างกันด้วยเหตุผลหลายสิ่ง”

(นักเรียนคนที่ 10. 2566: สัมภาษณ์)

“ได้ลงพื้นที่จริง ๆ หนูเริ่มเข้าใจในสิ่งที่พี่ ๆ วิทยากรและครูพยายามสอนพวกหนูหลาย ๆ สิ่งในชุมชนหนูอาจจะเปลี่ยนแปลงด้วยตัวคนเดียวหรือทีมพวกหนูที่ลงมาสำรวจไม่ได้ แต่ก็คิดนะคะว่าทำไมไม่ช่วยกัน เห็นบางอย่างชัดหูชัดตา แต่ใจนี้ไปแล้ว อยากทำให้มันดีขึ้นเลยคะ”

(นักเรียนคนที่ 12. 2566: สัมภาษณ์)

“กิจกรรมรู้ใหม่ใครต้องช่วย ทำให้ผมมีมุมมองต่อความเป็นมนุษย์มากยิ่งขึ้น คนทุกคนในสังคมไม่ว่าจะเป็นขอทาน หรือแรงงานต่างด้าว ก็มีศักดิ์ศรีและความเท่าเทียมเหมือนคนอื่น”

(นักเรียนคนที่ 2. 2566: สัมภาษณ์)

2.5 พฤติกรรม (behavior)

โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองต้นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ และเป็นการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง เช่น ได้เรียนรู้เรื่องกฎหมาย พรบ.จราจรทางบก นักเรียนเคยมีประสบการณ์ในการทำความผิดตามพรบ.จราจรทางบก มาก่อน ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของตน เมื่อได้ทำกิจกรรมทำให้เข้าใจมากขึ้น และจะปฏิบัติตามกฎระเบียบให้มากยิ่งขึ้น เป็นการรับรู้ข้อมูลใหม่ ประสบการณ์ใหม่ ที่ส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม หรือกิจกรรมที่ได้ลงพื้นที่เยี่ยมชมโรงงานจัดการขยะ และได้พบเห็นปัญหาของการแยกขยะที่ปลายทาง โดยชุมชนบริเวณรอบโรงงานขยะมีปัญหากลิ่นเน่าเหม็นของขยะ และมีการเรียกร้องให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดการแก้ไขปัญหา แต่ยังมีอุปสรรคในการจัดการขยะของกรุงเทพมหานคร ซึ่งกิจกรรมทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ วิเคราะห์ ตั้งแต่สาเหตุของปัญหา นิสัยและพฤติกรรมกาทิ้งขยะของคน และเมื่อให้สำรวจตัวตนว่าตนเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดปัญหาหรือไม่ ทำให้นักเรียนตระหนักและรับรู้มากขึ้น จนเกิดความคิดที่จะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อรักษาสิ่งแวดล้อมมากยิ่งขึ้น

“กิจกรรมทำให้ผมเข้าใจความแตกต่างและเห็นใจคนด้อยโอกาสในสังคมมากขึ้นที่โรงเรียนเพื่อน ๆ ในห้องเรียนชอบล้อเลียน บูลลี่กัน ตามประสาวัยรุ่นผู้ชาย แต่พอตัวเองได้ลองทำกิจกรรมสวมบทบาทเป็นผู้ที่ทำอะไรไม่ได้เลยในกิจกรรมฉันเป็นใคร เห็นเพื่อนคนอื่นเดินไปข้างหน้าได้ไกลมากแต่ตัวเองถอยหลังไปไกลก็รู้สึกนะว่าถ้าเราเป็นคนนั้นจริง ๆ เราจะอยู่ในสังคมได้อย่างไร”

(นักเรียนคนที่ 1. 2566: สัมภาษณ์)

“กลุ่มผมได้โจทย์เกี่ยวกับเด็ก อายุ 15 ปี ทำความผิดโดยขับรถแล้วชนผู้อื่น เสียชีวิต ในกิจกรรมก็ได้เรียนรู้เกี่ยวกับ พรบ.จราจร กฎหมายอาญา พรบ.คุ้มครองเด็ก และศาลเยาวชนและครอบครัว ซึ่งผมมีประสบการณ์ในการขับรถแล้วทำผิด พรบ.จราจร ก็เลยเข้าใจเห็นภาพเลยครับ ว่าตัวเองทำอะไรผิดยังไง”

(นักเรียนคนที่ 6. 2566: สัมภาษณ์)

“เรื่องขยะหนูก็รับรู้ปัญหามาก่อนที่จะเข้าร่วมกิจกรรมนะคะ แต่พอมาได้เรียนรู้จากสถานที่จริง สัมผัสกลิ่น เสียง เห็นคนที่ทำงานตรงนั้นจริง ๆ ยิ่งหนุ่ กลับไปหนูจะแยกขยะให้ละเอียดมากขึ้น และจะบอกให้คนที่บ้านทำทุกคนด้วย”

(นักเรียนคนที่ 10. 2566: สัมภาษณ์)



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง ความเป็นพลเมืองดีที่รู้ : แบบวัดและโปรแกรมสร้างเสริมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีความมุ่งหมายของงานวิจัย ดังนี้ 1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2. เพื่อพัฒนาแบบวัดและตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัดความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 3. เพื่อพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ และ 4. เพื่อประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย 3 ระยะ ได้แก่

ระยะที่ 1 การศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้และพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัด แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีที่รู้ เพื่อให้ทราบคุณลักษณะและพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เหมาะสมกับบริบทของสังคมและวัฒนธรรมไทย โดยใช้กรอบความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของสหภาพยุโรป สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการจัดการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมือง จำนวน 5 คน ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative data analysis) โดยการวิเคราะห์เนื้อหา และขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองดีที่รู้ และตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษาในพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำนวน 1,989 คน ใช้วิธีคัดเลือกโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบวัดความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ จำนวน 40 ข้อ จำนวน 4 ตัวเลือก ในแต่ละตัวเลือกมีการให้คะแนนตั้งแต่ 0 – 3 มีการวิเคราะห์ข้อมูลตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (CTT) ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (IRT) และการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สอง

ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีที่รู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ และการประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริม แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ กลุ่มผู้ใช้ มี 2 กลุ่ม

ได้แก่ 1. ครูมัธยมศึกษา จำนวน 6 คน และ 2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 12 คน โรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร รวม 18 คน จากการเลือกตัวอย่างแบบมีจุดมุ่งหมาย (purposeful sampling) โดยครูเป็นครูผู้สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่มีอายุทำงานตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป และนักเรียน เคยเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม การบำเพ็ญประโยชน์ การบริการทางสังคม การเป็นผู้นำนักเรียนของ สถาบันการศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างสำหรับครู และแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างสำหรับนักเรียน ประกอบด้วยคำถาม 5 มิติ ได้แก่ 1) บทบาท (role) 2) อารมณ์ (emotion) 3) การรับรู้ (perception) 4) เจตคติ (attitude) และ 5) พฤติกรรม (behavior) เป็นการสัมภาษณ์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ความต้องการ และความคาดหวังเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดีนรู้ ทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ใน 4 ประเด็น ได้แก่ 1) สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ 2) แนวทางการจัดกิจกรรม 3) วิธีการจัดกิจกรรม และ 4) การวัดและประเมินผล และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative data analysis) โดยการวิเคราะห์เนื้อหา ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นการนำสารสนเทศที่ได้จากการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ ความต้องการและความคาดหวังของครู และนักเรียน และนำองค์ประกอบ รวมทั้งพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มาใช้ในการพัฒนาร่างโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ขั้นตอนที่ 3 การประเมินคุณภาพของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการหาค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ระยะที่ 3 การประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การอบรมการใช้โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกับครูกลุ่มผู้ใช้ จำนวน 6 คน ระยะเวลา 3 วัน ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นการทดลองใช้โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกับนักเรียน จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 30 คน โดยกลุ่มทดลอง จำนวน 12 คน

เป็นนักเรียนกลุ่มผู้ใช้จากการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ ใช้เวลาในการทดลอง จำนวน 2 ครั้ง ครั้งละ 2 วัน ระยะห่างระหว่างครั้งที่ 1 กับครั้งที่ 2 ห่างกัน 2 สัปดาห์ เพื่อให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมเพื่อสังคมในพื้นที่ชุมชน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์สถิติพื้นฐาน การวิเคราะห์ Hotelling's T^2 และการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุนามแบบทางเดียว (One-way MANOVA)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยความเป็นพลเมืองตื่นรู้ : แบบวัดและโปรแกรมสร้างเสริมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน นำเสนอผลการวิจัยตามความมุ่งหมายของงานวิจัย มีรายละเอียดดังนี้

1. ผลการศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มี 4 องค์ประกอบ จำนวน 32 ตัวบ่งชี้ ดังนี้ องค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย (Democratic Values) มี 7 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1) มีความรู้ ความเข้าใจทางกฎหมาย ระบบการเมืองของประเทศ 2) มีความรู้ ความเข้าใจหลักสิทธิมนุษยชน 3) มีความรู้ ความเข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม 4) เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น 5) มีความรับผิดชอบต่อสังคม 6) เคารพและปฏิบัติตามกฎหมายและหลักการของประชาธิปไตย และ 7) เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม (Community and Social Life) มี 9 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1) เข้าใจสถานะและบทบาทของตนเองในการเป็นสมาชิกของชุมชน 2) ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะสมาชิกของชุมชน 3) เข้าใจสภาพและบริบทของชุมชนที่ตนเองเป็นสมาชิก 4) เข้าใจความหลากหลายทางชีวภาพ ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ในชุมชน 5) มีความรู้และเข้าใจเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) 6) มีความตระหนักและสำนึกในความเป็นเจ้าของชุมชน 7) มีทักษะในการสืบค้น การตั้งคำถามเกี่ยวกับชุมชนและสังคม 8) มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน และ 9) เข้าร่วมกับกลุ่ม หน่วยงาน หรือองค์กรเพื่อกิจการสาธารณะ องค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย (Collaborative Democracy) มี 4 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1) เข้าใจในบทบาท หน้าที่และความสำคัญในการใช้สิทธิ์ออกเสียงตามระบอบประชาธิปไตย 2) มีส่วนร่วมในกระบวนการประชาธิปไตย 3) คำนึงถึงผลจากการใช้สิทธิ์ออกเสียงที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมิติต่าง ๆ และ 4) ตระหนักและเคารพถึงการมีส่วนร่วมของกลุ่มคนในสังคมทุกกลุ่ม องค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Proposing solutions for social change) มี 12 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1) มีความสนใจ ติดตามสถานการณ์ในสังคม 2) มีความเข้าใจ สามารถอธิบายในประเด็นปัญหาและผลกระทบที่จะเกิดขึ้น 3) สืบค้นรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่เป็นสาเหตุของปัญหาหรือ

ความขัดแย้ง 4) กล้าแสดงความคิดเห็น 5) สามารถนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาพร้อมทั้งอธิบายเหตุผล 6) สามารถจัดการกับความขัดแย้ง มีทักษะในการประนีประนอม การเจรจาไกล่เกลี่ย 7) ยอมรับและเข้าใจความหลากหลาย ปราศจากอคติ และการเลือกปฏิบัติ 8) แสดงออกโดยคำนึงถึงความรู้สึกและผลกระทบต่อผู้อื่น 9) มีความมั่นคงทางอารมณ์ 10) แสดงถึงความตั้งใจและกระตือรือร้นในการหาทางออก 11) มีทักษะในการตัดสินใจ และ 12) มีบทบาทในการเป็นผู้นำ

2. ผลการพัฒนาแบบวัดและตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนี้

2.1 ผลการพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ ที่มีการสร้างข้อคำถามเป็นการจำลองสถานการณ์ที่มีความเป็นไปได้ที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตของนักเรียนซึ่งเป็นสถานการณ์ที่นักเรียนได้รับรู้และพบเห็นจากสื่อต่าง ๆ นำมาปรับข้อคำถามให้มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน ไม่มีความลำเอียงต่อนักเรียนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งโดยเฉพาะ จำนวน 40 ข้อ ครอบคลุมองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ทั้ง 4 องค์ประกอบ 32 ตัวบ่งชี้ มีตัวเลือก 4 ตัวเลือก ในแต่ละตัวเลือกมีการให้คะแนนตั้งแต่ 0 – 3 ซึ่งระดับที่ 0 เป็นระดับที่แสดงให้เห็นว่าไม่มีคุณลักษณะหรือการกระทำที่แสดงออกถึงความเป็นพลเมืองตื่นรู้และจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมให้เกิดความเป็นพลเมืองตื่นรู้เป็นอย่างมาก ส่วนระดับที่ 1 – 3 เป็นการแบ่งระดับตามคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตามแนวคิดของ Westheimer & Kahne (2004, p. 239-243) จำนวน 3 ระดับ ได้แก่ 1. ระดับความรับผิดชอบส่วนตัว หรือการเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ (Personally Responsible Citizen) 2. การมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมือง (Participatory Citizen) 3. การเป็นพลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมต่อสังคม มีจิตสำนึกเกี่ยวกับความยุติธรรมทางสังคม (Justice-Oriented Citizen)

2.2 ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา พบว่า แบบวัดมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item Objective Congruence: IOC) อยู่ระหว่าง 0.60 – 1.00

2.3 ผลการตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory: CTT) ด้านอำนาจจำแนก และความเชื่อมั่น พบว่า ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ โดยใช้วิธี Item Total Correlation มีค่าตั้งแต่ 0.263 ถึง 0.847 และความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.952

2.4 ผลการตรวจสอบคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาของแบบวัดความเป็นพลเมือง
 ตื่นรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (Item Response Theory: IRT) พบว่า

2.4.1 ค่าพารามิเตอร์ความชันร่วม (α) หรือพารามิเตอร์อำนาจจำแนก มีค่า
 ระหว่าง 0.48 ถึง 1.90 อากกล่าวได้ว่า ข้อคำถามที่มีค่าพารามิเตอร์ความชันร่วมสูงกว่าข้ออื่น
 แสดงว่ามีค่าอำนาจจำแนกสูงกว่าข้ออื่น

2.4.2 ค่าพารามิเตอร์เทรชโฮลด์ (β) หรือพารามิเตอร์ความยาก มีค่าระหว่าง
 -6.37 ถึง 3.49 แสดงว่า ผู้ที่มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูง (θ สูง) มีโอกาสเลือกตอบ
 รายการคำตอบระดับ 3 มากกว่ารายการคำตอบระดับ 0, 1 และ 2 ในทางกลับกัน ผู้ที่มี
 คุณลักษณะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่ำ (θ ต่ำ) จะมีความน่าจะเป็นที่จะตอบในรายการคำตอบ
 ระดับ 0 มากกว่า รายการคำตอบระดับ 1, 2 และ 3

2.4.3 ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบ (Item Information Function: IIF) เมื่อ
 พิจารณาข้อคำถามรายข้อตามระดับความสามารถของผู้สอบ (θ) พบว่า ข้อคำถามส่วนใหญ่มีค่า
 ฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบที่แสดงถึงความแม่นยำในการประมาณค่าที่ระดับความสามารถ
 ของผู้สอบ (θ) ในช่วง -1.6 ถึง -0.0 ข้อคำถามที่มีค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบที่แสดงถึง
 ความแม่นยำในการประมาณค่าระดับความสามารถของผู้สอบ (θ) ในทุกระดับความสามารถ (θ)
 ใกล้เคียงกัน ตั้งแต่ -2.8 ถึง +2.8 ได้แก่ ข้อคำถามข้อที่ 1, 2, 8, 10, 14, 22, 27, 36

2.4.4 ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียน
 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า แบบวัดสามารถประมาณค่าได้แม่นยำในช่วงความสามารถ
 ของผู้สอบ (θ) -1.6 ถึง -0.4 โดยมีสารสนเทศประมาณ 16.94 และมีค่า Marginal Reliability for
 Response Pattern Scores เท่ากับ 0.92 แสดงว่า การวิเคราะห์ข้อคำถามจากแบบวัดความเป็น
 พลเมืองตื่นรู้ด้วย Graded – Response Model (GRM) สามารถวิเคราะห์ได้อย่างคงเส้นคงวา
 อากกล่าวได้ว่า แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้มีความเหมาะสมกับผู้ที่มีความสามารถปานกลางค่อนข้าง
 ไปทางอ่อน

2.5 ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างด้วยวิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบ
 เชิงยืนยันอันดับสอง (Second Order Confirmatory Factor Analysis) พบว่า โมเดลการวัดความ
 เป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูล
 เชิงประจักษ์ (ค่าไค-สแควร์ (χ^2) = 1161.62, df = 336 (p-value < .001), GFI = 0.965, AGFI =
 0.945, RMR = 0.030, RMSEA = 0.035, CFI = 0.985) โดยค่าดัชนีความสอดคล้องส่วนใหญ่
 ผ่านเกณฑ์ และเมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor loading) ของตัวแปรสังเกตได้ 32

ตัวแปร มีน้ำหนักองค์ประกอบมีค่าเป็นบวกทั้งหมด โดยมีค่าตั้งแต่ 0.23 ถึง 0.74 และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกตัว ($p < .01$)

2.6 ผลการตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น พบว่า ค่าความเชื่อมั่นแบบความสอดคล้องภายใน (Internal Consistency) ของตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ในภาพรวม เท่ากับ 0.911 ค่าความเชื่อมั่นของตัวแปรแฝง (Construct Reliability) ในภาพรวม เท่ากับ 0.983 ค่าความเชื่อมั่นจากการวิเคราะห์ Graded-Response Model ในภาพรวม เท่ากับ 0.920

3. ผลการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ และการประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริม

3.1 ผลการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ความต้องการและความคาดหวังเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ใน 4 ประเด็น ได้แก่ 1) สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ 2) แนวทางการจัดกิจกรรม 3) วิธีการจัดกิจกรรม และ 4) การวัดและประเมินผล สัมภาษณ์ใน 5 มิติ ได้แก่ 1) บทบาท (Role) 2) อารมณ์ (Emotion) 3) การรับรู้ (Perception) 4) เจตคติ (Attitude) และ 5) พฤติกรรม (Behavior) เพื่อนำข้อมูลที่ได้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถสรุปได้ดังนี้ ประเด็นที่ 1 ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยเรียนรู้จากสถานการณ์และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมหรือการสร้างประสบการณ์ใหม่ มาพัฒนาเป็นองค์ความรู้ ประเด็นที่ 2 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น การตัดสินใจเลือกประเด็นที่ต้องการเรียนรู้ออกวางแผนการทำกิจกรรม การทำกิจกรรมกลุ่ม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ประเด็นที่ 3 บรรยากาศในการเรียนรู้ที่ทุกคนเข้ามามีส่วนร่วม เป็นพื้นที่ที่ปลอดภัยในการแสดงความคิดเห็น เคารพสิทธิ การให้ความสำคัญกับความแตกต่างระหว่างบุคคล มีความยืดหยุ่น ลดอุปสรรคและช่องว่างเพื่อให้ทุกคนที่มีความแตกต่างกันได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากที่สุด ประเด็นที่ 4 ผู้เรียนได้ฝึกการคิดขั้นสูง โดยผู้สอนใช้เทคนิคการตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด เป็นคำถามที่ท้าทายที่ทำให้ผู้เรียนอยากค้นหาคำตอบ จัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้อภิปราย ถกเถียงร่วมกันโดยผู้สอนเป็นผู้ช่วยให้การทำกิจกรรมของผู้เรียนเป็นไปตามเป้าหมาย ประเด็นที่ 5 มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยผู้สอนต้องใช้กลยุทธ์ที่หลากหลายในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงผู้เรียนที่มีความหลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนแต่ละคนได้เรียนรู้เต็มตามศักยภาพของตน

ผู้สอนควรจัดเตรียมแหล่งเรียนรู้ที่ช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ประเด็นที่ 6 เรียนรู้จากสถานที่จริง การลงพื้นที่เพื่อเรียนรู้จากสถานที่จริง เพื่อให้ผู้เรียนได้สัมผัสสัมผัสบรรยากาศของสถานที่ เข้าใจสภาพบริบทที่เกี่ยวข้องจากสถานที่จริง เพื่อฝึกทักษะการสังเกต การเก็บข้อมูล การวิเคราะห์และตีความหมาย รวมทั้งการสรุปความ โดยผู้สอนเป็นที่ปรึกษา ให้ความรู้คำแนะนำกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดและเรียนรู้จากสถานที่นั้นให้มากที่สุด ประเด็นที่ 7 ทำกิจกรรมเพื่อสังคม เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจสภาพบริบทของชุมชนที่ตนเป็นสมาชิก เข้าใจสถานะและบทบาทของตนเองในการเป็นสมาชิกของชุมชน เห็นคุณค่าของการมีส่วนร่วมในการเสนอแนวทางในการแก้ไขหรือพัฒนาชุมชน และประเด็นที่ 8 สะท้อนผลการเรียนรู้เป็นระยะ เพื่อให้ผู้เรียนสะท้อนความรู้สึกนึกคิด ประสบการณ์ที่มีต่อการเรียนรู้ อาจจะเป็นความรู้สึกทางบวกหรือลบ อธิบายสิ่งที่เกิดขึ้น เปรียบเทียบ ไตร่ตรอง จนตกผลึกทางความคิด นำไปสู่ประสบการณ์ใหม่ โดยให้การสะท้อนผลการเรียนรู้เป็นรายบุคคล และการสะท้อนแบบกลุ่ม อันจะช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3.2 ผลการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และนำองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ จากการศึกษาในระยะที่ 1 และการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ ความต้องการและความคาดหวังของครูและนักเรียน จากการศึกษาในระยะที่ 2 มีขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การกำหนดหลักการของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ขั้นที่ 2 การกำหนดวัตถุประสงค์ของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ขั้นที่ 3 การกำหนดโครงสร้างโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ขั้นที่ 4 การกำหนดสาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ และแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ขั้นที่ 5 การออกแบบขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ขั้นที่ 6 การเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้ได้โครงสร้างของโปรแกรมสร้างเสริมฯ ประกอบด้วย 1. ที่มาและความสำคัญ 2. หลักการของโปรแกรม 3. วัตถุประสงค์ของโปรแกรม 4. ทฤษฎีหลักการและแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรม 5. โครงสร้างเนื้อหาสาระของกิจกรรม 6. วิธีการจัดกิจกรรม 7. การวัดและประเมินผล 8. นิยามศัพท์เฉพาะ 9. แนวทางการนำโปรแกรมสร้างเสริมไปใช้

10. คุณสมบัติของวิทยากรผู้นำกระบวนการ 11. กำหนดการจัดกิจกรรม 12. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 13. แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ สำหรับแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 17 แผน ระยะเวลาในการพัฒนานักเรียน จำนวน 4 วัน แบ่งเป็น 2 ครั้ง ครั้งละ 2 วัน ระยะห่างระหว่างครั้งที่ 1 กับครั้งที่ 2 ห่างกัน 2 สัปดาห์ เพื่อให้ให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมเพื่อสังคมในพื้นที่ชุมชนของตนเอง รวมระยะเวลาในการจัดกิจกรรม 28 ชั่วโมง และการทำกิจกรรมเพื่อสังคมนอกสถานที่ 2 สัปดาห์ โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1. จุดประกาย กระตุกความคิด 2. เรียนรู้ประสบการณ์ 3. ไตร่ตรองให้ตกผลึก 4. ลงมือฝึกปฏิบัติ 5. นำเสนอ แลกเปลี่ยน และ 6. สรุปผลการเรียนรู้

3.3 ผลการประเมินคุณภาพของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 15 คน โดยใช้เกณฑ์มาตรฐานการประเมิน 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความเป็นประโยชน์ (Utility Standards) ความเป็นไปได้ (Feasibility Standards) ความเหมาะสม (Propriety Standards) ความถูกต้อง (Accuracy Standards) และความสำนึกรับผิดชอบ (Accountability standards) พบว่า คุณภาพของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ในภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.67$, $S.D = 0.30$) เมื่อจำแนกรายด้าน พบว่า ด้านความเป็นประโยชน์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.82$, $S.D. = 0.27$) ด้านความเป็นไปได้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.68$, $S.D. = 0.37$) ด้านความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.58$, $S.D. = 0.43$) ด้านความถูกต้อง อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.62$, $S.D. = 0.52$) ด้านความสำนึกรับผิดชอบ อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.67$, $S.D. = 0.36$)

4. ผลการประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

4.1 ผลการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ของครูกลุ่มผู้ใช้ที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า ด้านบทบาท ครูเข้าใจและรับบทบาทของตนเองในการเป็นวิทยากรหลักและเป็นวิทยากรพี่เลี้ยง ที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านอารมณ์ ก่อนเข้ารับการอบรมการใช้โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ครูมีความกังวลในการทำหน้าที่วิทยากรกระบวนการ ภายหลังการอบรมเสร็จสิ้นครูมีความมั่นใจเพิ่มขึ้นและรู้สึกว่าการจัดกิจกรรมไม่ได้ยากเกินไป ด้านการรับรู้ ครูรับรู้ว่าเป็นพลเมืองตื่นรู้เป็นขั้นที่สูงกว่าความเป็นพลเมือง และสามารถพัฒนาให้กับเด็กและเยาวชนได้ ด้านเจตคติ ครูมีความคิดเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้เป็นสิ่งที่ดี และควรที่จะพัฒนาให้กับเด็กและเยาวชน โดยเชื่อมโยงกับการจัดการเรียนรู้ทั้งในและนอก

ห้องเรียน คือการมีพื้นที่และเปิดโอกาสให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในทุกระดับ และด้านพฤติกรรม ครูสามารถจัดการเรียนรู้ตามโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ได้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาอื่นได้

4.2 ผลการศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนี้

4.2.1 นักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้หลังเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมฯ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Hotelling's $T^2 = 68.778$, $df = 29$, $p\text{-value} < .001$)

4.2.2 นักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมฯ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 2392.281$, $p\text{-value} < .001$)

4.2.3 นักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความพึงพอใจต่อโปรแกรมสร้างเสริมฯ อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.52$, $S.D. = 0.09$)

4.2.4 ประสพการณ์ผู้ใช้ พบว่า ครูกลุ่มผู้ใช้ มีบทบาทในการเป็นวิทยากรการอบรม ได้พัฒนาตนเองในด้านอารมณ์ ทักษะในการเป็นวิทยากรกระบวนการ มีการรับรู้ต่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่เพิ่มเติมมาจากความเป็นพลเมือง เกิดความตระหนักและเห็นความสำคัญในการพัฒนานักเรียนทุกระดับให้เป็นพลเมืองตื่นรู้ สามารถนำโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา หน้าที่พลเมือง และรายวิชาเพิ่มเติมในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมได้ ประสพการณ์ผู้ใช้ของนักเรียนกลุ่มผู้ใช้ พบว่า นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำ ได้พัฒนาตนเองในด้านความรู้ อารมณ์ เจตคติ และทักษะตามองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ เกิดความตระหนักและเห็นคุณค่าของตนเองในการมีส่วนร่วมที่จะเปลี่ยนแปลงให้สังคมดีขึ้นในทุกระดับ กล่าวโดยสรุปโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้นสามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้เพิ่มขึ้นได้ และสามารถนำประสพการณ์การเรียนรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตได้จริง

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลจากการวิจัย เรื่อง ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ : แบบวัดและโปรแกรมสร้างเสริมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ และ 32 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย (Democratic Values) มี 7 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1) มีความรู้ ความเข้าใจทางกฎหมาย ระบบการเมืองของประเทศ 2) มีความรู้ ความเข้าใจหลักสิทธิมนุษยชน 3) มีความรู้ ความเข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม 4) เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น 5) มีความรับผิดชอบต่อสังคม 6) เคารพและปฏิบัติตามกฎหมายและหลักการของประชาธิปไตย และ 7) เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล สอดคล้องกับแนวคิดและผลการวิจัยของ Abs, and Veldhuis (2006); กันทรกร จรัสมาธูสร (2560); ปณสาส์น ตั้งเจริญ (2560); สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2557); สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2562, น. 43-45); ศุภชัย สมนวน และคณะ (2565) ที่ได้กล่าวถึงคุณลักษณะและพฤติกรรมของความตื่นรู้ในด้านค่านิยมวิถีประชาธิปไตยไว้ว่า การที่บุคคลมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมาย ระบบการเมืองการปกครองของประเทศ มีความรับผิดชอบต่อปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของพลเมือง ในสิทธิ หน้าที่ กฎหมาย จารีตประเพณีที่สังคมกำหนดไว้ เคารพสิทธิและเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองและส่วนรวม ลดละความเห็นแก่ตัวลง และมีจิตสาธารณะเพิ่มมากขึ้น

องค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชนและสังคม (Community and Social Life) มี 9 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1) เข้าใจสถานะและบทบาทของตนเองในการเป็นสมาชิกของชุมชน 2) ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะสมาชิกของชุมชน 3) เข้าใจสภาพและบริบทของชุมชนที่ตนเองเป็นสมาชิก 4) เข้าใจความหลากหลายทางชีวภาพ ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ในชุมชน 5) มีความรู้และเข้าใจเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) 6) มีความตระหนักและสำนึกในความเป็นเจ้าของชุมชน 7) มีทักษะในการสืบค้น การตั้งคำถามเกี่ยวกับชุมชนและสังคม 8) มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน และ 9) เข้าร่วมกับกลุ่ม หน่วยงาน หรือองค์กรเพื่อกิจการสาธารณะ สอดคล้องกับแนวคิดและผลการวิจัยของ Hoskins (2006, p. 4); Brannan, John, & Stoker (2006); Take Part (2011, p. 33); Oxford Learner's Dictionary (เอกสารจากเว็บไซต์); วรากรณ์ สามโกเศศ (2558); สุภรัตน์ รัตนมุขย์ (2556) ที่ได้กล่าวถึงคุณลักษณะและพฤติกรรมของความตื่นรู้ใน

ด้านที่เกี่ยวข้องกับชุมชนและสังคมไว้ว่า บุคคลที่เข้าใจสถานะและบทบาทของตนเองในการเป็นสมาชิกของชุมชน ตระหนักและเห็นความสำคัญในการมีส่วนร่วม ความพยายามปรับปรุงสิ่งต่าง ๆ ในชุมชนท้องถิ่นของตนเอง มีบทบาทในการเป็นจิตอาสา จิตสาธารณะ มีจิตสำนึกในความเป็นเจ้าของชุมชนและตระหนักว่าเป็นความรับผิดชอบของตน โดยมีความเคารพซึ่งกันและกัน และไม่ใช้ความรุนแรงที่สอดคล้องกับสิทธิมนุษยชน และประชาธิปไตย

องค์ประกอบที่ 3 การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย (Collaborative Democracy) มี 4 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1) เข้าใจในบทบาท หน้าที่และความสำคัญในการใช้สิทธิออกเสียงตามระบอบประชาธิปไตย 2) มีส่วนร่วมในกระบวนการประชาธิปไตย 3) คำนึงถึงผลจากการใช้สิทธิออกเสียงที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมิติต่าง ๆ และ 4) ตระหนักและเคารพถึงการมีส่วนร่วมของกลุ่มคนในสังคมทุกกลุ่ม สอดคล้องกับแนวคิดและผลการวิจัยของ de Weerd, Gemmeke, Rigger, and Rij (2005); Hoskins (2006, p. 4); Brannan, John, & Stoker (2006); Multicultural youth advocacy network Australia (2020, p. 28-29); กลุ่ม Thai Civic Education (2556) ที่ได้กล่าวถึงคุณลักษณะและพฤติกรรมของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในด้านที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตยไว้ว่า การที่บุคคลเข้ามามีส่วนร่วมอย่างมีภูมิความรู้ในกิจกรรมของพลเมือง ภาคการเมือง ภาคเศรษฐกิจ ภาคประชาสังคม และวัฒนธรรม กิจกรรมของชุมชน ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับภูมิภาค ระดับประเทศและระดับโลก โดยการรับรู้เข้าใจถึงหลักประชาธิปไตย หลักนิติธรรมและสิทธิมนุษยชน

องค์ประกอบที่ 4 การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Proposing solutions for social change) มี 12 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1) มีความสนใจ ติดตามสถานการณ์ในสังคม 2) มีความเข้าใจ สามารถอธิบายในประเด็นปัญหาและผลกระทบที่จะเกิดขึ้น 3) สืบค้นรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่เป็นสาเหตุของปัญหาหรือความขัดแย้ง 4) กล้าแสดงความคิดเห็น 5) สามารถนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาพร้อมทั้งอธิบายเหตุผล 6) สามารถจัดการกับความขัดแย้ง มีทักษะในการประนีประนอม การเจรจาไกล่เกลี่ย 7) ยอมรับและเข้าใจความหลากหลาย ปราศจากอคติ และการเลือกปฏิบัติ 8) แสดงออกโดยคำนึงถึงความรู้สึกและผลกระทบต่อผู้อื่น 9) มีความมั่นคงทางอารมณ์ 10) แสดงถึงความตั้งใจและกระตือรือร้นในการหาทางออก 11) มีทักษะในการตัดสินใจ และ 12) มีบทบาทในการเป็นผู้นำ สอดคล้องกับแนวคิดและผลการวิจัยของ Zaff, Boyd, Li, Lerner, & Lerner (2010); Take Part (2011, p. 33); Green (2012, p. 451); มูลนิธิสยามกัมมาจล (2559, น. 6); มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 (2561); สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2557) ที่ได้

กล่าวถึงคุณลักษณะและพฤติกรรมของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในด้านที่เกี่ยวกับการสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคมไว้ว่า บุคคลที่สนใจและใส่ใจเรื่องราวต่าง ๆ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมพยายามทำความเข้าใจปัจจัยหรือสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น เชื่อมั่นในความเท่าเทียมของมนุษย์กล้าแสดงความคิดเห็น สามารถเจรจาไกล่เกลี่ยประนีประนอมบนหลักการของประชาธิปไตย เป็นผู้นำและมีความกล้าหาญทางจริยธรรม กระตือรือร้นด้วยความยินดีและเต็มใจอย่างยิ่งที่จะเป็นส่วนหนึ่งของความเชื่อมโยงทางสังคม โดยมีความเชื่อมั่นในความรู้ความสามารถของคนที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเพื่อปรับปรุงคุณภาพของชีวิตและของสังคมที่ดีขึ้นอย่างยั่งยืน

ทั้งนี้องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในครั้งนี้เป็นการศึกษาตามบริบทที่เหมาะสมกับสังคมและวัฒนธรรมไทย เพราะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของแต่ละประเทศนั้นมีความแตกต่างกันไปตามระบอบการเมืองการปกครอง สังคม วัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ จารีตประเพณีของแต่ละประเทศ สอดคล้องกับ Crick (2007 as cited in Hope, 2012, p. 99); Community Southwark (เอกสารจากเว็บไซต์); สุพรรณิการ์ พงศ์ผาสุก (2558) ได้กล่าวถึงลักษณะของความเป็นพลเมืองย่อมแตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมและความมุ่งหมายของสังคมแต่ละบริบทพื้นที่ในการพัฒนาคน พัฒนาประเทศ แต่ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ไม่เหมือนกับความเป็นพลเมืองดีเพราะความเป็นพลเมืองดีนั้นอาจจะแสดงจากการที่บุคคลปฏิบัติตามกฎหมาย จ่ายภาษี ประพฤติปฏิบัติตนตามบรรทัดฐานของสังคม แต่พลเมืองตื่นรู้จะสามารถพูดคุย ถกเถียงกันถึงความไม่เท่าเทียมกันในสังคม หรือการบังคับใช้กฎหมาย และการเข้าไปมีส่วนร่วมทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง อาจกล่าวได้ว่าคุณลักษณะและพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จะเน้นไปที่การให้คุณค่าของหลักการประชาธิปไตย ความตระหนักและผูกพันในความเป็นเจ้าของชุมชน การมีส่วนร่วมและสร้างความเป็นธรรมเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นในแต่ละระดับ

2. แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้นมีลักษณะเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ ซึ่งงานวิจัยครั้งนี้แตกต่างจากการสร้างแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่พบในประเทศและต่างประเทศส่วนใหญ่จะเป็นแบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตั้งแต่ 4 – 6 ระดับ ตามงานวิจัยของ ปณสาสน์ ตั้งเจริญ (2560); Kansu & Öksüz (2014); Zaff et al (2010); Keçe & Dinç (2015) as cited in Altıntaş & Karaaslan (2019); Doğanay (2009) as cited in Öztürk & Yeşilbursa (2021); Yazıcı, Arslan, Cetin and Dil (2017) as cited in Altıntaş & Karaaslan (2019)

ในการสร้างแบบวัดความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ พบว่า มีความยุ่งยากในการสร้างข้อคำถามที่จะต้องมีความเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้ตอบ และไม่มี ความลำเอียงของข้อสอบ สถานการณ์ที่สร้างขึ้นในข้อคำถามเป็นสถานการณ์ที่พบเจอตามสื่อต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย การได้มาซึ่งสถานการณ์เหล่านี้ทำให้ใช้ระยะเวลาในการสืบค้นข่าวสาร เพื่อค้นหาสถานการณ์ให้มีความสอดคล้องกับตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองที่รับรู้ทั้ง 32 ตัวบ่งชี้ การสร้างตัวเลือกแต่ละข้อคำถามเป็นตัวเลือกที่ไม่มีคำตอบถูก คำตอบผิด ให้ตอบตามความรู้สึกที่แท้จริงของตน ในแต่ละตัวเลือก ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยมีการให้คะแนนตั้งแต่ 0 – 3 ซึ่งระดับที่ 0 เป็นระดับที่แสดงให้เห็นว่าไม่มีคุณลักษณะหรือการกระทำที่แสดงออกถึงความเป็นพลเมืองที่รับรู้และจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมให้เกิดความเป็นพลเมืองที่รับรู้เป็นอย่างมาก ส่วนระดับที่ 1 – 3 เป็นการแบ่งระดับตามคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตามแนวคิดของ Westheimer & Kahne (2004, p. 239-243) จำนวน 3 ระดับ ได้แก่ 1. ระดับความรับผิดชอบส่วนตัว หรือการเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ (Personally Responsible Citizen) 2. การมีส่วนร่วมในความเป็นพลเมือง (Participatory Citizen) 3. การเป็นพลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมต่อสังคม มีจิตสำนึกเกี่ยวกับความยุติธรรมทางสังคม (Justice-Oriented Citizen) ซึ่งการสร้างตัวเลือกแต่ละตัวเลือกนั้นมีความยุ่งยาก เพราะต้องมีความเป็นปรนัย ไม่กำกวม และต้องเรียงลำดับตามเกณฑ์ที่กำหนดของแต่ละตัวเลือกอย่างแท้จริง สอดคล้องกับ พิเชิต ฤทธิจรรยา (2551, น. 71-72) ที่กล่าวถึงข้อจำกัดของแบบวัดเชิงสถานการณ์ การสร้างค่อนข้างยาก ผู้เขียนข้อสอบจะต้องเลือกสถานการณ์ที่เป็นปัจจุบัน และไม่ซ้ำจนเกินไป และจะต้องล้วงลึกเฉพาะในสถานการณ์ที่กำหนดให้เท่านั้น รวมทั้งกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนค่อนข้างทำได้ยาก และสอดคล้องกับ สมถวิล วิจิตรวรรณ (2565) กล่าวถึงการเขียนสถานการณ์ต้องเขียนกระชับ รัดกุม หากวัดนักเรียน สถานการณ์ต้องเหมาะสมกับระดับชั้น การใช้ภาพประกอบจะทำให้เข้าใจง่ายขึ้น

ด้านความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง โมเดลการวัดความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สองมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งพิจารณาได้จากดัชนีที่ผ่านเกณฑ์หลาย ๆ ตัว สอดคล้องกับ Hu and Bentler (1999) เสนอแนะให้ประเมินโมเดลในภาพรวมไม่ยึดตัวใดตัวหนึ่งเป็นเกณฑ์สำคัญ และจากการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน แสดงให้เห็นว่า แบบวัดความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีความเป็นเอกมิติ (Unidimensionality) ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ IRT (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2563, น.91) การประเมินค่าพารามิเตอร์ความชันร่วม (α) หรือพารามิเตอร์อำนาจจำแนกของโมเดล GRM มีค่าอยู่ระหว่าง

0.48 ถึง 1.90 ซึ่งมีอำนาจจำแนกตั้งแต่ระดับต่ำไปจนถึงระดับสูงมาก โดยมีค่าอำนาจจำแนกต่ำจำนวน 5 ข้อ ค่าอำนาจจำแนกปานกลาง จำนวน 26 ข้อ ค่าอำนาจจำแนกสูง จำนวน 6 ข้อ และค่าอำนาจจำแนกสูงมาก จำนวน 3 ข้อ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ของ Baker (2001) คือ หากค่าพารามิเตอร์อำนาจจำแนก น้อยกว่า 0.65 ถือว่ามีอำนาจจำแนกต่ำ มีค่าระหว่าง 0.65 – 1.34 มีอำนาจจำแนกปานกลาง มีค่าระหว่าง 1.35 – 1.70 มีอำนาจจำแนกสูง และมากกว่า 1.70 แสดงว่ามีอำนาจจำแนกสูงมาก สำหรับค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า แบบวัดสามารถวิเคราะห์ข้อคำถามได้ดีที่สุดในช่วงความสามารถของผู้สอบ (Θ) -1.6 ถึง -0.4 โดยมีสารสนเทศประมาณ 16.94 แสดงว่าแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้สามารถวัดความสามารถของนักเรียนในกลุ่มปานกลางถึงค่อนข้างอ่อน สอดคล้องกับศิริชัย กาญจนวาสี (2563, น.93-94) ที่ได้กล่าวถึงโมเดลการตอบสนองข้อสอบแบบ 2-พารามิเตอร์ เป็นโมเดลสำหรับใช้กับข้อสอบที่ต้องเติมคำตอบ หรือข้อสอบแบบเลือกตอบที่ไม่ยากมากนักและกลุ่มผู้สอบมีความพร้อมในการตอบ นอกจากนี้แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ และไม่ได้กำหนดเวลาในการทำแบบวัด ความเร็วในการตอบจึงไม่มีอิทธิพลต่อการตอบ โดยที่การตอบนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้ตอบ (Θ) อย่างแท้จริง ด้านความเชื่อมั่นแสดงให้เห็นว่าแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ด้วยการวิเคราะห์ทั้ง 3 วิธี พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นที่สอดคล้องกัน และมีความเชื่อมั่นรวมทั้งฉบับอยู่ในระดับสูงมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะมีจำนวนข้อคำถามมากพอที่จะเป็นตัวแทนของเนื้อหาที่ต้องการวัด การมีข้อคำถามจำนวนมากจะส่งผลให้ค่าความเชื่อมั่นเพิ่มขึ้นตามไปด้วย เพราะการวัดพฤติกรรมจะทำได้ครอบคลุมขึ้นและลดการคาดเดาคำตอบลงได้ (ประสพชัย พสุนนท์, 2557) สอดคล้องกับ Nunnally (1978) ได้กำหนดความเชื่อมั่นที่ระดับ 0.70 อาจกล่าวได้ว่าแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่พัฒนาขึ้นนี้มีคุณภาพตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม และทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ ผลการวิเคราะห์สารสนเทศของข้อคำถามและของแบบวัด เป็นหลักฐานที่สนับสนุนได้ว่า แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้สามารถนำไปใช้วัดระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้

3. โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ มีประเด็นการอภิปราย ดังนี้

3.1 ประสบการณ์ผู้ใช้ ความต้องการและความคาดหวังของครูและนักเรียน

ด้านบทบาท การจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้เป็นการจัดกิจกรรมผ่านการเรียนรู้ในรายวิชาหน้าที่พลเมือง และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยครูเป็นผู้กำหนดกิจกรรมด้วยการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

ในวิชาหน้าที่พลเมืองตามกระบวนการที่ครูเป็นผู้กำหนด สอดคล้องกับงานวิจัยของ นริศว์ ปรารมย์ (2548) ได้กล่าวถึงบทบาทการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการจัดการเรียนการสอน ระดับชั้นเรียนมัธยมศึกษา ที่พบว่า ครูเป็นผู้กำหนดการจัดการเรียนการสอนทั้งหมด โดยเริ่มตั้งแต่ การวางแผนการสอน และดำเนินการสอนตามเนื้อหาที่กำหนดไว้ในหลักสูตร กิจกรรมที่นักเรียน ต้องเรียนรู้เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ การวัดและประเมินผลครูเป็นผู้จัดการทั้งหมด จึงส่งผล ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนน้อยมาก นอกจากนี้นักเรียนที่มีบทบาทเป็น กรรมการสภานักเรียนของโรงเรียน เห็นว่าการดำเนินงานของคณะกรรมการสภานักเรียนต้องผ่าน ความเห็นชอบจากครูที่ปรึกษาและผู้บริหาร นักเรียนขาดอิสระในการคิดและการตัดสินใจอย่าง แท้จริง ซึ่งการพัฒนาความเป็นพลเมืองดีนั้นให้กับนักเรียนได้นั้น จำเป็นต้องสร้างการมีส่วนร่วม ให้กับนักเรียน มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการวางแผน การเสนอความต้องการ ซึ่งการมีส่วนร่วมนั้นต้องไปถึงระดับสามารถตัดสินใจและเป็นผู้กำหนดทิศทางได้ สอดคล้องกับ สมพงษ์ จิตระดับ และพจนา อาภาณัฐรักษ์ (2564) ได้กล่าวถึงการพัฒนาเยาวชนพลเมืองให้เป็น พลเมืองที่มีคุณภาพและมีกรอบความคิดแบบเติบโต จะต้องอาศัยปัจจัยสนับสนุนทั้งเชิงแนวคิด และวิธีการทำงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การกำหนดนโยบายการพัฒนาเยาวชน การสร้าง การมีส่วนร่วมของเยาวชน การสนับสนุนงบประมาณการทำงาน และการสร้างนิเวศวัฒนธรรม การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกรอบความคิดแบบเติบโต

ด้านอารมณ์ ประสบการณ์ของครูในการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็น พลเมืองดีที่ผ่านมา ประเด็นแรก ครูมีความรู้สึกที่ทุกคนในสังคมต้องช่วยกันปลูกฝังความเป็น พลเมืองดีให้กับเด็กและเยาวชน เพราะเป็นวัยที่กำลังค้นหาและหล่อหลอมตัวตน ทุกคน ในสังคมและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องช่วยกันสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เกิดขึ้น รวมทั้งเป็น แบบอย่างให้กับเด็กและเยาวชน ซึ่งประเทศที่ประสบความสำเร็จในการปกครองด้วยระบอบ ประชาธิปไตย สิ่งที่รัฐปลูกฝังสำหรับผู้เรียนในระดับอนุบาล คือ การปลูกฝังกลมเกลอให้เด็กได้มี การเรียนรู้เรื่องความรับผิดชอบ ซึ่งเป็นสิ่งที่กำกับการใช้สิทธิเสรีภาพ โดยผู้เรียนจะถูกฝึกฝนให้ รับผิดชอบต่อตนเอง รับผิดชอบต่อผู้อื่น และรับผิดชอบต่อสังคม ผู้เรียนทุกคนจะตระหนักดีว่า ตนเองมีสิทธิเสรีภาพทางการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง จะปลูกฝังไม่ให้ละเมิดสิทธิ เสรีภาพของคนอื่น (กฤตธี โอบอ้อม และคณะ, 2566) ประเด็นที่สอง การพัฒนาความเป็นพลเมือง ดีที่ครูต้องสอนให้มากกว่าที่มีในหนังสือวิชาสังคมศึกษา สอนสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้และเป็นหนึ่ง เดียวกับชีวิต สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตได้ สอนให้นักเรียนคิดได้ ซึ่งการจัดการเรียน การสอนสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21 ถือเป็นสิ่งที่สำคัญเป็นอย่างมาก เพราะการสอนสังคม

ศึกษามีการจัดการเรียนรู้ถึง 5 สาระการเรียนรู้ ในการจัดการเรียนการสอนที่มาพร้อมกับความเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยี จึงต้องมีการจัดการเรียนรู้ที่มีหลักการและวิธีการสอนให้ผู้เรียนมีความรู้ มีทักษะ ลงมือปฏิบัติ และมีประสบการณ์จริง เพื่อที่ตัวผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ที่ได้จากการจัดการเรียนรู้ไปใช้ให้ประโยชน์ในการดำรงชีวิตในสังคมอย่างสันติและมีความสุข (พระสิทธิชัย รัตนฤทธิ และสุวีพร ชานบุตรบุญทรภิก, 2563)

ด้านการรับรู้ ครูมีการรับรู้ต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองที่มีความสำคัญในการพัฒนาประเทศซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย อย่างไรก็ตามครูยังไม่สามารถลงลึกในรายละเอียดได้ว่า ความเป็นพลเมืองตื่นรู้มีความแตกต่างจากความเป็นพลเมืองมากน้อยเพียงใด นอกจากนี้ ข้อจำกัดในแง่ของวัฒนธรรมไทยที่ยังไม่เปิดกว้างให้เด็กและเยาวชนตั้งคำถาม หรือการคิดนอกกรอบต่อเรื่องต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นเพราะเนื่องมาจาก ประเทศไทยขาดการกล่อมเกลามาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองเป็นสาเหตุหนึ่งของปัญหาของการพัฒนาความเป็นพลเมืองภายใต้การปกครองระบอบประชาธิปไตย เพราะระบบการศึกษาของรัฐไทยมุ่งให้ความสำคัญมากแก่การสร้างความจริงรักภักดีต่อรัฐ มากกว่าการสร้างพลเมืองและพัฒนาความเป็นพลเมืองภายใต้การปกครองระบอบประชาธิปไตย (อภิญา ฉัตรช่อฟ้า, 2564) สอดคล้องกับ นฤมล นิมนวล (2564) พบว่า โรงเรียนมีแนวโน้มที่จะสร้างความเข้าใจผิดว่าความประพฤติที่ดี (good behavior) คือ ลักษณะพลเมืองที่ดี (good character) ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยนั้นให้ความสำคัญกับการวิพากษ์ถึงสาเหตุเชิงโครงสร้างที่ลึกลงไปของปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมมากกว่าการเป็นเพียงคนดีมีน้ำใจ ซึ่งหลักสูตรที่ซ่อนอยู่ในระบบการศึกษามักจะสอนให้เป็นคนดี เคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่โดยไม่ได้เน้นหนักในประเด็นเกี่ยวกับวิธีการต่อสู้เพื่อความถูกต้องและความยุติธรรม ซึ่งการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ นั้น บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นเรื่องสำคัญควรเป็นบรรยากาศที่เปิดกว้างในการแสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็น เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล และเป็นพื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ สอดคล้องกับ อรรถพล อนันตวรสกุล (2560) ได้กล่าวถึง ห้องเรียนประชาธิปไตยไม่ได้อยู่แต่ในวิชาหน้าที่พลเมือง แต่ห้องเรียนในทุกวิชาควรจะเป็นประชาธิปไตย แปลงคำว่าประชาธิปไตยให้ฟังง่าย คือห้องเรียนที่รับฟังกัน เคารพในสิทธิในเสียงของกันและกัน เคารพในคนคิดต่าง และอยู่ด้วยกันได้

ด้านเจตคติ ครูและนักเรียนมีความคิดเห็นว่าเป็นพลเมืองตื่นรู้มีความสำคัญ จะต้องมีการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้เพราะพลเมืองที่มีคุณภาพจะทำให้ประเทศพัฒนาได้มากขึ้น แต่จะจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้อย่างไร ซึ่งการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองนั้น สามารถดำเนินการได้หลากหลาย

แนวทาง ทั้งการจัดการสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ตั้งแต่สภาพแวดล้อมในครอบครัว โรงเรียน ชุมชน หรือแม้แต่สภาพแวดล้อมในโลกเสมือน การจัดการเรียนรู้ในหลักสูตร หลักสูตรพิเศษ หรือหลักสูตรร่วม ที่เป็นรายวิชาหรือแทรกอยู่ในรายวิชาต่าง ๆ ในรูปแบบบูรณาการภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้และข้ามกลุ่มสาระการเรียนรู้ รวมทั้งครูต้องเป็นต้นแบบที่ดีให้กับนักเรียน สอดคล้องกับแนวคิดของ ปริญญา เทวานฤมิตรกุล (2558, เอกสารจากเว็บไซต์) ได้กล่าวถึง การศึกษาของประเทศไทยจะต้องเปลี่ยนจากการศึกษาที่มุ่งการใส่ความรู้ (Input-based Education) ให้เป็นการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ (Outcome-based Education) โดยผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered) และอาจารย์เป็นผู้จัดกระบวนการ “เรียนรู้” การเรียนรู้ก็จะเปลี่ยนจากการเรียนรู้โดยการบรรยาย เป็นการเรียนรู้โดยการใช้กิจกรรมหรือการลงมือปฏิบัติ และสอดคล้องกับ วิชาญ เครื่องงาม (2553) ได้กล่าวถึง การปลูกฝังการปกครองในระบบประชาธิปไตยจะต้องปลูกฝังสองส่วนคือ ในส่วนของกลไกหรือกระบวนการและเนื้อหาสาระ เนื้อหาสาระจะดูยิ่งใหญ่และสำคัญกว่ากลไกหรือกระบวนการ เพราะจากเนื้อหาสาระจะทำให้มีการเรียกร้องให้มีกลไกหรือกระบวนการเอง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิรณิธิ สิริธีรธราดล (2564) ที่พบว่า แนวทางในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้โลกของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี 6 แนวทาง ได้แก่ 1. การจัดการสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ 2. การจัดการเรียนการสอนในรายวิชา 3. การมีตัวแบบหรือแบบอย่างที่ดี 4. การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์นอกห้องเรียน 5. การบูรณาการแนวคิดการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้โลก และ 6. การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ

ด้านพฤติกรรม ประสบการณ์ของครูในการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่ผ่านมา ประเด็นแรก การจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองจะเน้นไปที่การจัดกิจกรรมในห้องเรียนและกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยมีข้อจำกัดด้านงบประมาณ และข้อจำกัดของนักเรียนที่มุ่งเน้นการเรียนเพื่อเตรียมตัวสอบเข้ามหาวิทยาลัย สอดคล้องกับแนวคิดของ กฤตนิรันดร์ สามะพุทธิ (2534) ได้กล่าวว่า ถ้าการสอนในโรงเรียนไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องใด ๆ กับประสบการณ์จริงของนักเรียนเลย ถ้าเป็นเช่นนั้นก็เท่ากับว่าเรากำลังแยกตัวเด็กออกเป็นสองส่วน ส่วนแรกคือชีวิตนอกห้องเรียน ส่วนที่สองคือชีวิตของการเรียนในวิชาคณิตศาสตร์ ภาษาวิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ฯลฯ เมื่อวิชาที่เรียนห่างไกลจากชีวิตประจำวันของผู้เรียน ก็เป็นธรรมดาที่นักเรียนย่อมจะขาดความกระตือรือร้นต่อบทเรียน จะมีอยู่ก็แต่คะแนนสอบเท่านั้นที่เป็นเครื่องล่อใจให้ต้องเรียน หาได้เรียนเพื่อความรู้และเพื่อการนำไปใช้ไม่ ประเด็นที่สอง ครูยังไม่ค่อยมั่นใจว่าสามารถจัดกิจกรรมเพียงลำพังได้ไหม เพราะถนัดการสอนแบบบรรยาย ถ้าหากมีเพื่อนครูมาช่วยกัน จะเพิ่มความมั่นใจมากขึ้น อาจจะเป็นเพราะครูส่วนใหญ่สอนแบบบรรยายเนื้อหาตาม

หนังสือ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดร.ณี จำปาทอง (2560) ที่พบว่า การจัดการการสอนสังคมศึกษาของครูไม่สอดคล้องกับแนวคิดของหลักสูตรตามที่คาดหวัง หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมมีตัวชี้วัดจำนวนมาก และเนื้อหากว้าง ทั้งยังซ้ำซ้อน โดยครูส่วนใหญ่ยังสอนแบบเดิมคือเน้นการบรรยายเนื้อหามากกว่ากระบวนการ และสอดคล้องกับ กฤตนิยมน์ สามะพุทธิ (2534) ที่เสนอแนะให้ครูสังคมศึกษาจะต้องหันหน้าเข้าหากัน ปรีกษาหาหรือแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ให้แกกันและกัน

3.2 โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การกำหนดหลักการของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ขั้นที่ 2 การกำหนดวัตถุประสงค์ของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ขั้นที่ 3 การกำหนดโครงสร้างโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ขั้นที่ 4 การกำหนดสาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ และแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ขั้นที่ 5 การออกแบบขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ขั้นที่ 6 การเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หลังจากนั้น นำโปรแกรมสร้างเสริมฉบับร่าง ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของโปรแกรม และนำไปทดลองใช้กับครูกลุ่มผู้ใช้ และนักเรียนกลุ่มทดลอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาหลักสูตรของทาบา (Taba, 1962, น.12 อ้างใน มารุต พัฒนาผล, 2562) ได้เสนอขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรไว้ 7 ขั้นตอน ดังนี้ 1. การวิเคราะห์ความต้องการ 2. การกำหนดวัตถุประสงค์ 3. การคัดเลือกเนื้อหาสาระ 4. การจัดระบบเนื้อหาสาระ 5. การคัดเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ 6. การจัดกิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ และ 7. การประเมินผล และสอดคล้องกับขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรแบบมีส่วนร่วมที่คำนึงถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในทุกขั้นตอนการพัฒนา (Participatory Curriculum Development :PCD) ของ Taylor & Beniast (2003) มีขั้นตอน คือ 1) การวิเคราะห์สถานการณ์หรือวิเคราะห์ความต้องการฝึกอบรม เช่น ภาระหน้าที่ งานวิจัย ประสบการณ์ การวิเคราะห์นโยบายที่เกี่ยวข้อง (Situation analysis and training needs analysis) 2) การกำหนดจุดมุ่งหมาย ทิศทางการฝึกอบรมและการเรียนรู้ (Aims: giving guidance and direction to training and learning) 3) การวางแผน (Planning) ได้แก่ กำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา ขั้นตอน กระบวนการ ระยะเวลา 4) การนำไปใช้ (Implementation) ได้แก่ การบริหารจัดการ การนำโปรแกรมไปใช้ และ 5) การ

กำกับติดตาม การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ (Evaluation assessment, monitoring and evaluation) จะเห็นได้ว่าการวิเคราะห์ความต้องการซึ่งเป็นขั้นตอนแรกสุดของการพัฒนาหลักสูตรในการวิจัยนี้เริ่มต้นจากการวิเคราะห์ประสบการณ์ ความต้องการและความคาดหวังของครูและนักเรียน ร่วมกับวิเคราะห์นโยบายการจัดการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 และฉบับที่ 13 รวมทั้งมาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการและสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่กำหนดให้มีการพัฒนาความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัย ทำให้ได้โครงสร้างของโปรแกรมสร้างเสริมฯ ประกอบด้วย 1. ที่มาและความสำคัญ 2. หลักการของโปรแกรม 3. วัตถุประสงค์ของโปรแกรม 4. ทฤษฎี หลักการและแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรม 5. โครงสร้างเนื้อหาสาระของกิจกรรม 6. วิธีการจัดกิจกรรม 7. การวัดและประเมินผล 8. นิยามศัพท์เฉพาะ 9. แนวทางการนำโปรแกรมสร้างเสริมไปใช้ 10. คุณสมบัติของวิทยากรผู้นำกระบวนการ 11. กำหนดการจัดกิจกรรม 12. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 13. แบบวัดความเป็นพลเมืองที่เรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิวัฒน์ชัย หล่มศรี และภาณุวัฒน์ ภักดีวงศ์ (2559) ที่ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองตามระบอบประชาธิปไตยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 1. ความหมาย 2. วัตถุประสงค์ 3. แนวคิดพื้นฐาน 4. โครงสร้าง 5. เป้าหมาย 6. องค์ประกอบ และ 7. ยุทธศาสตร์สำหรับแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 17 แผน โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1. จุดประกายกระตุ้นความคิด 2. เรียนรู้ประสบการณ์ 3. ไตร่ตรองให้ตกผลึก 4. ลงมือฝึกปฏิบัติ 5. นำเสนอแลกเปลี่ยน และ 6. สรุปผลการเรียนรู้ โดยขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พัฒนาตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) และการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Kolb, 1984; 2015) ให้มีความสำคัญกับประสบการณ์ในกระบวนการเรียนรู้ หรือ การเรียนรู้โดยการกระทำ (Learning by Doing) ความรู้จะเกิดขึ้นได้ เป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงของประสบการณ์ กระบวนการเรียนรู้จะเกิดขึ้นตามวงจรการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (The ELT Cycle) โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก ช่วยให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับประสบการณ์และสะท้อนผลสิ่งที่ได้เรียนรู้ออกมา สอดคล้องกับ Kolb, Kolb, Passarelli, and Sharma (2014, p. 220-221) ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้สอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนจัดระเบียบความคิด เชื่อมโยงผลการเรียนรู้จากประสบการณ์เดิม สู่ประสบการณ์ใหม่โดยกระตุ้นให้เกิดการคิดขั้นสูง และช่วยผู้เรียนได้ทราบผลการเรียนรู้ของตนเอง โดยการนำรูปแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์

กำหนดความรู้ คุณลักษณะ ทักษะที่จำเป็น เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน รวมทั้งผู้สอนต้องมีบทบาทการเป็นพี่เลี้ยง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้ ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ในบริบทของชีวิตจริง และให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ Coffield and Williamson (2011, p. 60) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองไม่ได้เป็นเพียงแค่การศึกษาตามหลักสูตรเท่านั้น แต่เป็น “ประสบการณ์และการปฏิบัติ” ที่เปลี่ยนอัตลักษณ์ของเรา ทำให้เรากลายเป็นพลเมืองเมื่อเราได้รับการปฏิบัติและให้คุณค่าในฐานะพลเมือง สอดคล้องกับ Eyler (2009) ได้กล่าวถึงการศึกษาเชิงประสบการณ์เป็นการนำนักเรียนให้เป็นส่วนหนึ่งของชุมชน โดยการเชื่อมโยงการเรียนรู้ในห้องเรียนกับการใช้ชีวิตในโลก และเปลี่ยนความรู้จากแบบเฉื่อยชาหรือเป็นผู้รับให้เป็นความรู้ในการนำไปใช้ในชีวิตจริง ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับโลกและรวมการเรียนรู้แบบใหม่ ๆ เข้ากับโครงสร้างการเรียนรู้แบบเก่า สามารถนำไปสู่การเรียนรู้เชิงวิชาการที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายทางปัญญาที่มักเกี่ยวข้องกับการศึกษาแบบเสรีนิยม สอดคล้องกับ Take Part (2006, p. 95) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ช่วยส่งเสริมความเป็นพลเมืองที่เรียนรู้ไว้ว่า การฝึกปฏิบัติอย่างไตร่ตรอง (Reflective practice) เป็นวิธีการที่สร้างขึ้นจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคลและเกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึก การไตร่ตรองของบุคคลจะเกิดประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อมีการวิเคราะห์สถานการณ์ของปัญหาาร่วมกันเป็นกลุ่มที่จะช่วยสร้างความเชื่อมโยงและรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมนั้น สอดคล้องกับ ศุภรัตน์ รัตนมุขย์ (2556, น. 17) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ชีวิต ทุกคนเป็นผู้มีความรู้ความชำนาญ ส่วนวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ประสบการณ์เกิดขึ้นได้จากกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียน การเรียนรู้จากกิจกรรมเสริมหลักสูตร (Extra-Curricular) หรือแม้กระทั่งการเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการ (Informal Learning) สถาบันการศึกษาสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ได้หลายทาง ไม่ว่าจะเป็นนอกห้องเรียน เช่น การฝึกภาคสนาม การเรียนรู้ด้วยการบริการสังคม การฝึกงาน หรือการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน เช่น การสะท้อนบทเรียน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากสิ่งที่เห็นหรือไปดูงานมา ในส่วนของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เป็นแนวคิดหลักอีกแนวคิดหนึ่งในการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริม ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ได้ลงมือปฏิบัติ โดยผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด พุดคุย อภิปรายในกระบวนการเรียนรู้ ฝึกฝนทักษะที่สำคัญ เช่น การทำงานร่วมกันผ่านการทำกิจกรรมแบบคู่หรือแบบกลุ่ม ผู้เรียนจะต้องถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) โดยจะต้อง

สามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง รู้จักคิด วิเคราะห์ การให้เหตุผล การกล้าแสดงออก และมีความคิดสร้างสรรค์ โดยผู้สอนจะเป็นผู้ออกแบบกิจกรรม อำนวยความสะดวก จัดสภาพแวดล้อม และให้ความช่วยเหลือในกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Northern Ireland Curriculum (2007, p. 5); Bonwell and Eison (1991: p. 2); ฌีรดา เวชญาลักษณ์ (2561, น. 80-81); ปรียานุช พรหมภาสิต (2558, น. 16); ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2553) นอกจากนี้การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ยังช่วยส่งเสริมให้การสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ Ahrari, Othman, Hassan, Samah, & D'Silva (2014, p. 2455) ได้กล่าวว่า การศึกษาเป็นกุญแจสำคัญในการปลูกฝังคุณค่าและความรู้ภาคพลเมืองให้กับเด็ก และเยาวชนคนรุ่นใหม่ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกซึ่งสามารถสะท้อนให้เห็นความซับซ้อนที่เป็นอยู่ของสังคม เยาวชนสามารถตระหนักถึงสิทธิ และความรับผิดชอบของตนที่มีต่อผู้อื่น แม้จะมีความแตกต่างกันในการเรียนรู้ในแต่ละประเทศ การนำรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) มาแทนที่การเรียนรู้แบบเป็นผู้รับ (passive learning) ทำให้เกิดความแตกต่างเป็นอย่างมากของผลลัพธ์ในการเรียนรู้ความเป็นพลเมือง สอดคล้องกับ Revans (1982) และ Astin (1985) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุกทำให้นักเรียน “มีความรับผิดชอบมากขึ้น” ซึ่งการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ที่พัฒนาความคิดของผู้เรียน ดังที่ Fogarty (2009) กล่าวถึงห้องเรียนที่ทำให้ผู้เรียนได้คิดอย่างเต็มที่ที่สามารถพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับ Chickering and Gamson (1999) ได้กล่าวถึงการพัฒนาทักษะความคิดขั้นสูงของเยาวชนเกิดจากกระบวนการเรียนรู้ การเรียนรู้เชิงรุกเป็นสิ่งที่ดีที่สุดสำหรับการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้

3.3 โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 17 แผน โดยทุกกิจกรรมประกอบด้วยขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1. จุดประกายกระตุ้นความคิด 2. เรียนรู้ประสบการณ์ 3. ไตร่ตรองให้ตกผลึก 4. ลงมือฝึกปฏิบัติ 5. นำเสนอแลกเปลี่ยน และ 6. สรุปผลการเรียนรู้ ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพในด้านความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสำนึกรับผิดชอบ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากโปรแกรมสร้างเสริมที่พัฒนาขึ้นมีการดำเนินการอย่างเป็นระบบ โดยวิเคราะห์และสังเคราะห์ทฤษฎี หลักการและแนวคิด มาเป็นฐานในการดำเนินการที่เริ่มตั้งแต่ ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริม โครงสร้างของโปรแกรมสร้างเสริม การออกแบบสาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้ แนวทางการจัดกิจกรรม ระยะเวลา ขั้นตอนการจัดกิจกรรม การเขียนแผนการจัดกิจกรรม และการวัดและประเมินผล เพื่อให้โปรแกรมสร้าง

เสริมเป็นไปตามการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ ความต้องการและความคาดหวังของครูและนักเรียน เพื่อให้ครูซึ่งเป็นบุคคลสำคัญในการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของสถานศึกษา สามารถนำไปโปรแกรมสร้างเสริมไปใช้สร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในรูปแบบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หลักสูตรพิเศษ (Extra-Curricular) หรือหลักสูตรร่วม (Co-Curricular) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะนักเรียนในวัยนี้เป็นกำลังสำคัญของประเทศที่จะต้องให้ความสำคัญและส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้เพราะเป็นวัยที่ต้องการทดลองบทบาทต่าง ๆ เพื่อค้นหาตัวตน ถ้าสังคมช่วยกันหล่อหลอมส่งเสริมความรู้ ทักษะและประสบการณ์บทบาทความเป็นพลเมืองจะทำให้นักเรียนในวัยนี้ตระหนักถึงบทบาท สิทธิและหน้าที่ และความรับผิดชอบของตนที่มีต่อสังคมและประเทศ สอดคล้องกับ ไชยันต์ ไชยพร (2551, น.25) ได้กล่าวถึง พลเมืองกับการพัฒนาประชาธิปไตยนั้น ในทางปฏิบัติเราต้องเริ่มพิจารณาจากการให้ความสำคัญกับเยาวชนโดยเฉพาะในวัยเปลี่ยนผ่านจากอายุ 17 ปีเป็นอายุ 18 ปี ซึ่งเป็นพลเมืองใหม่มีสิทธิเลือกตั้ง อันถือเป็นพลเมืองเต็มตัวเราต้องสร้างให้เด็กและเยาวชนในวัยนี้ได้มีความรู้สึกว่าตนเองอยู่ในฐานะเป็นผู้กำหนดความเป็นไปของบ้านเมือง อีกทั้งยังมีสิทธิช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและครอบครัว

4. ประสิทธิภาพของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีประเด็นการอภิปราย ดังนี้

4.1 นักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้หลังเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริม แสดงให้เห็นว่า โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นการออกแบบและพัฒนาที่ตรงกับประสบการณ์ผู้ใช้ ความต้องการและความคาดหวัง ทำให้ผู้ใช้เกิดการพัฒนาระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้หลังการเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมสูงกว่าก่อนการเข้าร่วม รวมทั้งแนวทางการจัดกิจกรรมในโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยมีวิธีการจัดการเรียนรู้หลากหลายวิธี ได้แก่ 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) สามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองให้กับผู้เรียนได้ สอดคล้องกับแนวคิดและงานวิจัยของ Glazer (2010, p. 144); Segar (2020); Ehrlich (1999); Lubis (2018); ศุภรัตน์ รัตนมุขย์ (2556, น.17); ปรีชา ศิลาชัย (2565); ศุภชัย สมนวน (2565) 2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based learning) สามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองให้กับผู้เรียนได้ สอดคล้องกับแนวคิดและงานวิจัยของ

ปริญญา เทวานฤมิตรกุล (2558, เอกสารจากเว็บไซต์); จันทรา แซ่ลิ้ว (2560) 3) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation-based learning) สามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองให้กับผู้เรียนได้ สอดคล้องกับแนวคิดและงานวิจัยของ จิตสุภา กิติผดุง (2564) 4) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน (Situation-based learning) 5) การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) สามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองให้กับผู้เรียนได้ สอดคล้องกับแนวคิดและงานวิจัยของ Miller (2017); กลุ่ม The Civic Educator (เอกสารจากเว็บไซต์); ศิริพร ไกรสมศาสตร์ (2557); วิณา วงศ์ศรีเผือก (2553); สงคราม มีบุญญา (2558); Pichayakul (2013); อาทิตย์ชัยเทพา, รัชชานนท์ อินทรพฤษ, กิตติมา วาระสิทธิ์, วิภาดา ไสภากัญญา และชัยรัตน์ โตศิลา (2566) 6) การจัดการเรียนรู้ด้วยการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) สามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองให้กับผู้เรียนได้ สอดคล้องกับแนวคิดและงานวิจัยของ Palombo (2017); พิชิตชัย เทียงท่า (2566); สินีนาฏ แสงแพง และปัทมาวดี เล่ห์มิ่งคล (2562); อรพิน แก่นบุคดี, ชาติชาย ม่วงปฐม และยุพธนา สาริยา (2555-2556); แก้วใจ อ่อนสีทา (2558) 7) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based learning) สามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองให้กับผู้เรียนได้ สอดคล้องกับแนวคิดและงานวิจัยของ วิภาวรรณ พินลา และวิภาดา พินลา (2565); ตะวัน ไชยวรรณ และกุลธิดา นุกุลธรรม (2564); ภาสุดา ภาคผล (2565) 8) เทคนิคการเรียนรู้แบบเปิด (An Open Approach) 9) การจัดการเรียนรู้โดยการไปทัศนศึกษา (Field Trip) สามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองให้กับผู้เรียนได้ สอดคล้องกับแนวคิดและงานวิจัยของ Olukayode and Tina (2013); Noel (2007) 10) การจัดการเรียนรู้โดยการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Learning reflection) สามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองให้กับผู้เรียนได้ สอดคล้องกับแนวคิดและงานวิจัยของ พีรณิธิ สิริธีรบรรดาล (2564) 11) การจัดการเรียนรู้โดยการสะท้อนเชิงบวก (Constructive feedback) และ 12) แบบการระดมความคิด (Brainstorm) อาจกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองที่รับรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายให้เพิ่มสูงขึ้นได้

4.2 นักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีคะแนนความเป็นพลเมืองที่รับรู้ สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมฯ เนื่องจากโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองที่รับรู้ขององค์ประกอบ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. ค่านิยมวิถีประชาธิปไตย (Democratic Values) 2. ชีวิตของชุมชนและสังคม (Community and Social Life) 3. การมีส่วนร่วมในวิถีความเป็นประชาธิปไตย

(Collaborative Democracy) และ 4. การเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Proposing solutions for social change) มีคุณภาพสามารถนำมาใช้พัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้ ทั้งนี้ โปรแกรมสร้างเสริมฯ ที่พัฒนาขึ้นมีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยนำทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) และการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) วิเคราะห์และสังเคราะห์ร่วมกับประสบการณ์ผู้ใช้ ความต้องการและความคาดหวังของผู้ใช้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยเรียนรู้จากสถานการณ์และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมหรือการสร้างประสบการณ์ใหม่ มาพัฒนาเป็นองค์ความรู้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ มีบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ทุกคนเข้ามามีส่วนร่วม เป็นพื้นที่ปลอดภัยในการเคารพสิทธิ ผู้เรียนได้ฝึกการคิดขั้นสูง และได้ลงพื้นที่เพื่อเรียนรู้จากสถานที่จริง มีการสะท้อนผลการเรียนรู้เป็นระยะ โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1. จุดประกายกระตุ้นความคิด เป็นการนำเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการยกตัวอย่างสถานการณ์ หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในกิจกรรมที่จะดำเนินการต่อไปและเป็นขั้นตอนแรกที่ทำให้ผู้เรียนได้เริ่มเรียนรู้จากการเชื่อมโยงจากประสบการณ์เดิม หรือเป็นการได้รับรู้ประสบการณ์ใหม่ สอดคล้องกับ สำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้งและสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2552, น.6) ที่เสนอแนะให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมวิถีประชาธิปไตย ควรเริ่มขั้นตอนการจัดกิจกรรมด้วยการ กระตุ้น-กระตุ้น ให้นักเรียนสนใจในกิจกรรมหรือในบทเรียนที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้ 2. เรียนรู้ประสบการณ์ เป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรม สอดคล้องกับ งานวิจัยของ พนิดา ทองเงา ดอร์น (2561) ที่พบว่า การสร้างความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชนไทย โดยใช้การเรียนรู้จากประสบการณ์ ตามทฤษฎีการเรียนรู้โดยอาศัยประสบการณ์ ร่วมกับทฤษฎีการคาดหวัง-คุณค่า สามารถพัฒนาความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองตามองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านพฤติกรรม ด้านความรู้สึก และด้านปัญญาให้กับเยาวชนได้ 3. ไตร่ตรองให้ตกผลึก เป็นขั้นตอนหลังจากผู้สอนได้จัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเกิดประสบการณ์ในขั้นตอนนี้ ผู้เรียนจะได้คิดไตร่ตรอง คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ ข้อมูลหรือสารสนเทศที่ได้รับมาอย่างรอบคอบจนตกผลึกทางความคิด สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรีชา ศิลาชัย (2565) การพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ประกอบด้วยขั้นตอนจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน โดยขั้นตอนที่ 2 ขั้นทำความเข้าใจปัญหา เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจปัญหาและกำหนดประเด็นข้อมูลที่ยังไม่มีความเข้าใจหรือยังไม่เคยทราบ 4. ลงมือฝึกปฏิบัติ

เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนลงมือฝึกปฏิบัติตามสถานการณ์หรือเงื่อนไขที่ผู้สอนกำหนด โดยผู้เรียนจะต้องสร้างองค์ความรู้ที่เกิดจากการไตร่ตรองจนตกผลึก นำไปสู่การลงมือปฏิบัติสร้างผลงานหรือชิ้นงานตามที่ได้รับมอบหมาย ตามแนวคิดของตนเองในเรื่องที่ได้เรียนรู้ เพื่อให้ได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภรัตน์ รัตนมุขย์ (2556) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์การบริการสังคม (Service-Learning) ที่กลุ่มเป้าหมายได้ลงมือปฏิบัติในฐานะของอาสาสมัคร ช่วยให้ผู้มีส่วนร่วมกิจกรรมเกิดการพัฒนาพฤติกรรมความ เป็นพลเมืองใฝ่ใจสังคม (Active Citizen) เป็นอย่างดี และสอดคล้องกับงานวิจัยของ กันยารัตน์ นิลา และชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2566) พบว่าการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบรับใช้สังคม โดยมีขั้นตอน 5 ขั้นตอน ที่ให้นักเรียนร่วมกันลงพื้นที่แก้ปัญหาโดยลงมือปฏิบัติกิจกรรมการรับใช้สังคมตามที่ได้วางแผนไว้และมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ด้านการเป็นพลเมืองมีส่วนร่วมสูงขึ้น 5. นำเสนอแลกเปลี่ยน เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนนำเสนอผลจากการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอน ด้วยการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Learning reflection) สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภรัตน์ รัตนมุขย์ (2556) ที่พบว่า การนำเสนอโครงการจากการลงพื้นที่ชุมชน เพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้นำเสนอแลกเปลี่ยนผลการดำเนินโครงการ ซึ่งมีความหลากหลายทั้งเชิงประเด็น/เชิงพื้นที่/เชิงกลุ่มเป้าหมาย อันเป็นโอกาสที่ทุกโครงการจะได้เรียนรู้จากกันและกัน รวมทั้งเป็นแรงส่งโดยรวมที่สำคัญต่อผู้เรียนทุกคนในการกระตุ้นให้ตระหนักว่าทุกคนสามารถเริ่มต้นสิ่งที่สร้างสรรค์ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวมได้ด้วยตนเอง และสอดคล้องกับ พนิดา ทองเงา ดอร์น (2561) ที่พบว่าภายหลังจากลงพื้นที่ชุมชนผู้เรียนต้องทำการสะท้อนความคิดเพื่อพิจารณาไตร่ตรองว่าประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับจากการปฏิบัติกิจกรรมบริการสังคมส่งผลต่อตัวผู้เรียนอย่างไรบ้าง โดยประยุกต์ใช้วิธีสะท้อนความคิดแบบ articulated learning (AL) เพื่อสะท้อนผลการเรียนรู้จากประสบการณ์ใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาจากการเรียน ด้านการพัฒนาตนเอง และด้านความยึดมั่นในความเป็นพลเมือง และ 6. สรุปผลการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนและผู้สอนสรุปผลการเรียนรู้ร่วมกัน มีการวัดและประเมินผลที่เกิดจากการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอน สอดคล้องกับ อติเรก พันธุ์เขียว และคณะ (2562) ที่พบว่า รูปแบบการสร้างจิตสำนึกความเป็นพลเมืองแก่เยาวชนในพื้นที่ 5 อำเภอชายแดนจังหวัดตาก ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน โดยขั้นที่ 5 ขั้นสรุปและถอดบทเรียน เป็นขั้นการสังเคราะห์สรุปบทเรียนทั้ง 4 ขั้นที่ได้เพื่อสร้างบทเรียนรูปแบบที่เกิดขึ้น เพื่อนำไปใช้พัฒนาต่อไป และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภชัย สมนวนล (2565) ได้ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยมีขั้นกระบวนการเรียนรู้ 6

ขั้นตอน (SOCIAL MODEL) โดยขั้นตอนที่ 6 ขั้นสู่การสะท้อนผลและการประเมินผล (Lead to reflection and assessment เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนอภิปรายถึงความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับ ผู้สอนกับผู้เรียนประเมินผลร่วมกันตามสภาพจริง

4.3 นักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความพึงพอใจต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ถูกออกแบบและพัฒนาจากประสบการณ์ผู้ใช้ ความต้องการและความคาดหวังของครูและนักเรียน ทั้งในส่วนของ 1) สารสำคัญ/สาระการเรียนรู้ 2) แนวทางการจัดกิจกรรม 3) วิธีการจัดกิจกรรม และ 4) การวัดและประเมินผล ซึ่งเป็นการพัฒนาหลักสูตรหรือโปรแกรมที่ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบและปรับปรุงหลักสูตรให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งครูและนักเรียนกลุ่มผู้ใช้เป็นผู้ได้รับผลกระทบโดยตรงต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของสถานศึกษา สอดคล้องกับงานวิจัยของ กชณัสนวณิศาสล (2562) ที่พบว่า การออกแบบหลักสูตรสันติศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นบนฐานการมีส่วนร่วมของผู้รับประโยชน์ ได้แก่ ผู้บริหารการศึกษา ศึกษานิเทศก์ ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้ปกครอง และผู้แทนชุมชน พบว่าหลักสูตรมีแนวโน้มความเป็นไปได้อย่างมากที่สุดในการที่จะนำไปดำเนินการในระดับสถานศึกษา

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย เรื่อง ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ : แบบวัดและโปรแกรมสร้างเสริมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 องค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ จำนวน 32 ตัวบ่งชี้ มีความสอดคล้องกับตัวบ่งชี้ตามหลักสูตรฐานสมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบวัดที่มีคุณภาพตามคุณสมบัติการวัดทางจิตวิทยาตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (CTT) และทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (IRT) ครูสามารถนำแบบวัดไปใช้ในการวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียน เพื่อรองรับการปรับเปลี่ยนไปสู่หลักสูตรฐานสมรรถนะ รวมทั้งผู้บริหาร นักการศึกษา ผู้ขับเคลื่อนในเชิงนโยบาย หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการวัดระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนว่าอยู่ในระดับใด

ซึ่งแบบวัดความเป็นพลเมืองที่นักเรียนรับการวัดความเป็นพลเมืองที่นักเรียนที่ในกลุ่มใหญ่ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ระดับจังหวัด หรือระดับประเทศที่มีข้อจำกัดในการวัดพฤติกรรมที่แสดงออกด้วยการสังเกต แม้จะมีจุดอ่อนบ้างแต่ก็สามารถวัดได้ว่านักเรียนมีเหตุผลใดรองรับในการเลือกตอบพฤติกรรมนั้น สามารถให้ข้อสรุปได้ว่าคุณลักษณะและพฤติกรรมความเป็นพลเมืองที่นักเรียนด้านใดที่จำเป็นต้องพัฒนาส่งเสริมให้กับนักเรียน เพื่อเป็นแนวทางในการวางแผนการพัฒนาในระดับนโยบาย การจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองที่ให้กับนักเรียนต่อไป

1.2 โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้น ได้พัฒนาบนพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) และการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับประสบการณ์ผู้ใช้ ความต้องการและความคาดหวังของครูและนักเรียนที่มีต่อการสร้างความเป็นพลเมืองที่นักเรียนของสถานศึกษา โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพของโปรแกรมสร้างเสริมโดยผู้เชี่ยวชาญ ผ่านการทดลองนำไปใช้โดยครูกลุ่มผู้ใช้ รวมทั้งผ่านการทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจริงมาแล้ว โดยได้นำผลที่ได้จากการทดลองใช้ในแต่ละระยะมาปรับปรุงเพื่อให้โปรแกรมสร้างเสริมมีความสมบูรณ์มากขึ้น ครูผู้สอนสามารถเริ่มจากการวัดความเป็นพลเมืองที่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (pre-test) เพื่อให้ทราบระดับความเป็นพลเมืองที่นักเรียนในแต่ละด้าน จากนั้นครูผู้สอนพิจารณาคัดเลือกตัวบ่งชี้ที่ต้องการพัฒนาความเป็นพลเมืองที่นักเรียนให้เกิดกับผู้เข้าอบรม ถ้านำไปใช้ครบทั้งหมดของโปรแกรม ควรเริ่มจากกิจกรรมที่ 1 ด้วยกิจกรรมสันทนการ และตามด้วยกิจกรรมที่เป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย สิทธิมนุษยชน และความเท่าเทียม ความเข้าใจสถานะบทบาทของตนเอง และการปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในฐานะสมาชิกของชุมชน การมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน กิจกรรมเพื่อสังคมที่ให้ผู้เข้าอบรมได้ออกแบบโครงการด้วยตนเอง และการพาไปทัศนศึกษาในสถานที่จริงเพื่อให้เข้าใจสภาพปัญหาจากประสบการณ์จริง หลังจากการจัดกิจกรรมในแต่ละวันเสร็จสิ้นให้มีการสะท้อนผลการเรียนรู้ของผู้เข้าอบรมด้วยกิจกรรม Diamond Picking เพื่อให้ผู้เข้าอบรมได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้ และประสบการณ์ ทักษะที่ได้รับ เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามโปรแกรมสร้างเสริมฯ ให้มีการวัดความเป็นพลเมืองที่นักเรียนอีกครั้ง (post-test) เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนา ก่อนหลังการเข้าร่วมกิจกรรม นอกจากนี้ ในแต่ละกิจกรรมสามารถปรับเวลาการทำกิจกรรมเพิ่มหรือลดได้ตามบริบทของความรู้ความเข้าใจของนักเรียน ผู้ที่สามารถนำโปรแกรมสร้างเสริมนี้ไปใช้ ครู ศึกษานิเทศก์ ผู้นำกระบวนการ นักการศึกษา ผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน หรือแม้กระทั่งนักเรียนที่เป็นนักเรียนแกนนำของโรงเรียน เยาวชนที่เป็นกรรมการในสภาเยาวชน ฯลฯ โดยสามารถนำไปใช้ได้ 2 ลักษณะ คือ

หลักสูตรพิเศษ (Extra-Curriculum) ที่เป็นหลักสูตรเพิ่มเติมการเรียนรู้ออกจากหลักสูตรปกติ เพื่อให้ นักเรียนได้รับประสบการณ์นอกเหนือจากหลักสูตรซึ่งจะช่วยพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนคู่ขนานไป กับหลักสูตรปกติของโรงเรียน หรือ หลักสูตรร่วม (Co-Curriculum) ที่สามารถจัดเป็นค่ายนักเรียน หรือกิจกรรมนักเรียน สามารถร่วมผลการประเมินเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรได้

1.3 การพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับเด็กและเยาวชนไม่ได้มีเพียงวิธีการเดียว โปรแกรมสร้างเสริมฯ นี้ เป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาความรู้ คุณลักษณะ และทักษะความเป็น พลเมืองตื่นรู้ให้กับนักเรียนได้ ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องตั้งแต่ระดับครอบครัว โรงเรียน ชุมชน สังคมและ ประเทศต้องร่วมกันบ่มเพาะ ปลูกฝังให้กับเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่อง การนำโปรแกรมสร้าง เสริมฯ ไปใช้เป็นเพียงเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยพัฒนาและต่อยอดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียน ระยะเวลาที่ใช้ในการพัฒนานักเรียนตามโปรแกรมสร้างเสริมฯ อาจไม่สามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรม บางอย่างได้อย่างถาวร แต่จะช่วยพัฒนาความคิด เจตคติ ค่านิยมของนักเรียนให้เกิดความเข้าใจ ในสถานะบทบาทหน้าที่ของตนเอง เห็นความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการสร้างการเปลี่ยนแปลง ในสังคมให้ดีขึ้นในทุกระดับ ผู้สอนอาจเพิ่มเติมให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมเพื่อสังคมเพิ่มมากขึ้นจาก โปรแกรมสร้างเสริมที่กำหนดไว้ เพื่อให้ให้นักเรียนได้ซึมซับและเห็นคุณค่าของตนเองในการเป็นส่วน หนึ่งของการพัฒนาสังคม เรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันบนความแตกต่างทางเศรษฐกิจ สังคมและ วัฒนธรรม จนนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเชิงบวกในที่สุด

1.4 การนำแบบวัดและโปรแกรมสร้างเสริมฯ ไปใช้กับนักเรียนที่มีช่วงวัยต่ำกว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ครูผู้สอนควรคำนึงถึงข้อจำกัดและอุปสรรค ความ แตกต่างของประสบการณ์ของนักเรียน เนื่องจากแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่พัฒนาขึ้น มีข้อ คำถามที่ต้องใช้เวลาในการอ่านและทำความเข้าใจ บางข้อผู้ตอบต้องมีพื้นฐานในด้านกฎหมาย การเมืองของประเทศ และสิทธิมนุษยชน ครูผู้สอนอาจนำไปเทียบกับมาตรฐานและตัวชี้วัดใน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เพื่อเลือกข้อคำถามของแบบวัดและ ประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละช่วงชั้น สำหรับโปรแกรมสร้างเสริมฯ ส่วนใหญ่เป็นการ เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ครูสามารถพิจารณาจากสาระสำคัญ วัตถุประสงค์ ในการเรียนรู้ เพื่อเลือกใช้และปรับปรุงให้เหมาะสมกับนักเรียนที่ต้องการนำไปใช้ต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ในการวิจัยครั้งนี้พัฒนาขึ้นตามกรอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของสหภาพ ยุโรป และปรับปรุงให้มีความเหมาะสมกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของไทย สำหรับประเด็น

ในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับ การศึกษาองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ตามแนวคิด ทฤษฎีหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องในแง่มุมอื่น หรือศึกษาวิจัยความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในด้านความรู้ คุณลักษณะ และทักษะ นอกจากนี้ควรมีการพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น หรือแบบวัดสำหรับประชาชน ซึ่งจะช่วยให้ทราบระดับ ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และพัฒนาการของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของเด็กและเยาวชนแต่ละช่วงวัย หรือใช้เป็นข้อมูลสำหรับส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับประชาชนตามช่วงอายุต่าง ๆ สามารถ นำไปกำหนดนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาพลเมืองต่อไป หรืออาจทำวิจัยเพื่อศึกษาบริบทความ เป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนต่างสังกัด เช่น สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) สำนักงานศึกษากรุงเทพมหานคร กรมการปกครองส่วนท้องถิ่น ฯลฯ หรือเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนที่มีบริบททาง สังคมที่แตกต่างกัน เช่น นักเรียนในเขตกรุงเทพมหานครที่มีพลวัตในความหลากหลายทางด้าน เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม กับนักเรียนที่มีความยึดมั่นผูกพันกับชุมชนของตนและชุมชน มีความเข้มแข็งในจังหวัดต่าง ๆ

2.2 การพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ควรให้ความสำคัญกับเนื้อหา (Content) และ กระบวนการ (Procedure) ซึ่งการพัฒนาความรู้ ความจำ ความเข้าใจ ที่เป็นเนื้อหาของความเป็น พลเมืองตื่นรู้ เช่น ความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย ระบบการเมืองการปกครอง สิทธิมนุษยชน ฯลฯ ที่ปกติจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย สามารถปรับรูปแบบเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ออนไลน์ (Online) หรือการเรียนแบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยครูผู้สอนจัดกิจกรรมใน ชั้นเรียนแบบปกติ และเพิ่มเติมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยบทเรียนออนไลน์ ที่มีการสร้าง สภาพแวดล้อมให้ผู้เรียนได้สื่อสารมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน หรือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน มีการวัดและ ประเมินผลการเรียนรู้ทั้งก่อนการเรียน ระหว่างการเรียน และหลังเรียน หรือศึกษาวิจัยการใช้ เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย การถอดบทเรียนโรงเรียนที่มีการจัด กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่ประสบความสำเร็จ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อ การพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้

บรรณานุกรม

- Abs, H.J., & Veldhuis, R. (2006). *Indicators on Active Citizenship for Democracy - the social, cultural and economic domain*. Paper by order of the Council of Europe for the CRELL-Network on Active Citizenship for Democracy at the European Commission's Joint Research Center in Ispra, Italy. Retrieved from http://s3.amazonaws.com/zanran_storage/crell.jrc.ec.europa.eu/ContentPages/52915869.pdf
- Adamo, S. (2012). *What is the Point? – Policies on Immigration and the Language Issue in Denmark*. (pp. 1-20). Helsinki: RECODE Online Working Paper No. 04. RECODE WORKING PAPER SERIES, No. 04. Retrieved from <https://www.recode.info/wp-content/uploads/2013/02/Adamo-Silvia-2012-RECODE.pdf>
- Ahrari, S., Othman, J., Hassan, S., Samah, B. A., & D`Silva, J. L. (2014). Active Citizenship by Active Learning. *Journal of Applied Sciences*, 14, 2450-2459. Retrieved from <https://scialert.net/fulltext/?doi=jas.2014.2450.2459>
- Altintaş, I., N. & Karaaslan, H. (2019). Study on Effective Citizenship Education and Its Dimensions. *Universal Journal of Educational Research*. 7(7), 1567-1579. Retrieved from <https://www.hrpub.org/download/20190630/UJER11-19512890.pdf>
- Astin, A.W. (1985). *Achieving Educational Excellence: A Critical Assessment of Priorities and Practices in Higher Education*. New York, USA: John Wiley and Sons.
- Auster, E. R., & Wylie, K. K. (2006, April). Creating Active Learning in the Classroom: A Systematic Approach. *Journal of Management Education*, 30(2), 333-353. Retrieved from <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1052562905283346?journalCode=jmed#articleCitationDownloadContainer>
- Baker, F. (2001). *The basics of item response theory*. (2nd ed.). College Park, MD. ERIC Clearinghouse on assessment and evaluation. Retrieved from <https://edres.org/irt/baker/>

- Batchelder, T.H., & Root, S. (1994). Effects of an undergraduate program to integrate academic learning and service: cognitive, prosocial cognitive, and identity outcomes. *Journal of Adolescence*, 17(4), 341-355. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0140197184710311>
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. Washington, D.C.: The George Washington University. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED336049.pdf>
- Brannan, T., John, P., & Stoker, G. (2006). Active Citizenship and Effective Public Services and Programmes: How Can We Know What Really Works?. *Urban Studies*, 43(5-6), 993-1008. <https://doi.org/10.1080/00420980600676626> Retrieved from <https://journals.sagepub.com/doi/10.1080/00420980600676626>
- Caulfield, J., & Woods, T. (2013). Experiential learning: Exploring its long-term impact on socially responsible behavior. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 13(2), 31-48. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/213077102.pdf>
- Center for Teaching Innovation Cornell University. *Active Learning*. Retrieved from <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/engaging-students/active-learning>
- Chickering, A.W., & Gamson Z. F. (1999). Development and adaptations of the seven principles for good practice in undergraduate education. *New Directions for Teaching and Learning*, 80, 75-81. Retrieved from <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/tl.8006>
- Coffield, F., & Williamson, B. (2011). *From Exam Factories to Communities of Discovery: The democratic route*. University of London, Institute of Education.
- Creswell J. W.; & Plano Clark, V. L. (2011). *Design and conducting mixed methods research* (2nd ed.). California, CA: Sage.
- Crick, B. (1998). *Education for Citizenship and the Teaching of Democracy in Schools [Report of the Advisory Group on Education for Citizenship]*. London: Qualifications and Curriculum Authority.

- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16, 297–334. <https://doi.org/10.1007/BF02310555>
- de Weerd, M., Gemmeke, M., Rigter, J., & van Rij, C. (2005). *Indicators for monitoring active citizenship and citizenship education*. Amsterdam: Regioplan Beleidsonderzoek. Retrieved from <https://www.cedefop.europa.eu/de/news-and-press/news/indicators-monitoring-active-citizenship>
- Driscoll, A., Holland, B., Gelmon, S., & Kerrigan, S. (1996). An Assessment Model for Service Learning: Comprehensive Case Studies of impact on Faculty, Students, Community, and Institutions. *Michigan Journal of Community Service-learning*, 3, 66-71. Retrieved from <https://digitalcommons.unomaha.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1174&context=sceslgen>
- Ehrlich, T. (1999). Civic Education: Lessons Learned. *PS: Political Science and Politics*, 32(2), 245-250. Retrieved from <https://www.jstor.org/stable/420559?seq=1>
doi:10.2307/420559
- Eyler, J. (2009, Fall). The power of experiential education. *Liberal Education*, 95(4), 24–31. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ871318.pdf>
- Fogarty, R.J. (2009). *Brain-Compatible Classrooms*. California: SAGE Publications.
- GHK. (2007). *Study on Active Citizenship Education DG Education and Culture*. Retrieved from <http://www.mpac-europe.eu/wp-content/uploads/2013/02/Active-Citizenship-55-77.pdf>
- Glazer, E. (2010). Problem-based instruction. in Orey, M., *Emerging Perspectives on Learning, Teaching, and Technology* (2010, p. 142-159). Zurich: The Global Text Project is funded by the Jacobs Foundation
- Green, D. (2010). *Active Citizens and Effective States: Definitions and Interactions: a Critical Review* (Doctoral dissertation, Oxford Brookes University, Oxford). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/265113446_D_Green_Active_Citizens_and_Effective_States_Definitions_and_Interactions_Active_Citizens_and_Effective_Sta

tes_Definitions_and_Interactions_a_Critical_Review

- Green, D. (2012). *From poverty to power: How active citizens and effective states can change the world* (2 nd ed.). Oxford: Oxfam International. Retrieved from https://www.oxfamamerica.org/static/media/files/From_Poverty_to_Power_2nd_Edition.pdf
- Hannam, D. (2001). *A pilot study to evaluate the impact of the student participation aspects of the citizenship order on the standards of education in secondary schools*. Retrieved from <https://alternativestotoschool.com/pdfs/The%20Hannam%20Report.pdf>
- Hope, M. A. (2012, October). Becoming citizens through school experience: A case study of democracy in practice. *International Journal of Progressive Education*, 8(3), 94-108. Retrieved from https://www.academia.edu/2088937/Special_Issue_on_Education_for_Active_Citizenship
- Hoskins, B. (2006). *Draft Framework for Indicators on Active Citizenship*. Ispra: CRELL. Retrieve from <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.132.1723&rep=rep1&type=pdf>
- Hoskins, B., & Mascherini, M. (2009). Measuring active citizenship through the development of a composite indicator. *Social Indicator Research*, 90, 459–488. <http://dx.doi.org/10.1007/s11205-008-9271-2>
- Hu, L.-t., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling*, 6(1), 1–55. <https://doi.org/10.1080/10705519909540118>
- Inter-Agency Working Group on Children's Participation. (2008). *Children as active citizens. A policy and programme guide- Commitments and obligations for children's civic rights and civic engagement in East Asia and the Pacific*. Retrieved from <https://www.eldis.org/document/A37411>
- Interaction Design Foundation. *What is User Research?*. Retrieved from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-research>

- Kansu, C. C. & Öksüz, Y. (2014). Developing an Active Citizenship Scale for the Fourth Grade Primary School Students. *Anthropologist*, 18(3), 969-980. Retrieved from [http://krepublishers.com/02-Journals/T-Anth/Anth-18-0-000-14-Web/Anth-18-3-000-14-Abst-PDF/T-ANTH-18-3-969-14-1122-Kansu-C-C/T-ANTH-18-3-969-14-1122-Kansu-C-C-Tx\[35\].pdf](http://krepublishers.com/02-Journals/T-Anth/Anth-18-0-000-14-Web/Anth-18-3-000-14-Abst-PDF/T-ANTH-18-3-969-14-1122-Kansu-C-C/T-ANTH-18-3-969-14-1122-Kansu-C-C-Tx[35].pdf) DOI: 10.31901/24566802.2014/18.03.35
- Keser, F., Akar, H., & Yildirim, A. (2011). The role of extracurricular activities in active citizenship education. *Journal of Curriculum Studies*, 43(6), 809- 837. DOI: 10.1080/00220272.2011.591433 Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/262005017_Role_of_extracurricular_activities_in_active_citizenship_education
- Kolb, A. Y., Kolb, D. A., Passarelli, A., & Sharma, G. (2014). On Becoming an Experiential Educator: The Educator Role Profile. *Simulation & Gaming*, 45(2), 204–234. Retrieved from <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1046878114534383#articleCitationDownloadContainer>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. New Jersey: Prentice-Hall
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as a Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall
- Law, E. L. C., van Schaik, P., & Roto, V. (2014). Attitudes towards user experience (UX) measurement. *International Journal of Human-Computer Studies*, 72(6), 526-541.
- Lorenzen, M. (2001, Spring). Active Learning and Library Instruction. *Illinois Libraries*, 83(2), 19-24. Retrieved from <https://valenciacollege.edu/faculty/development/courses-resources/documents/activelearninglibrary.pdf>
- Lubis, M, A. (2018). *PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP CIVIC SKILLS SISWA KELAS V MIN 3 TAPANULI SELATAN*. <https://doi.org/10.24114/jh.v9i2.12018> Retrieved from <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/handayani/article/view/12018>
- Mascherini, M., Manca, A. R., & Hoskins, B. (2009). *The characterization of Active*

- Citizenship in Europe*. EUR 23995 EN. Luxembourg (Luxembourg): European Commission; 2009. JRC54065 Retrieved from https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC54065/reqno_jrc54065_5_the_characterization_of_active_citizenship_in_europe%5B1%5D.pdf
- Mayo, M., & Rooke, A. (2008, July). Active Learning for Active Citizenship: Participatory Approaches to Evaluating a Programme to Promote Citizen Participation in England. *Community Development Journal*, 43(3), 371-381. Retrieved from <https://academic.oup.com/cdj/article-abstract/43/3/371/300262?redirectedFrom=fulltext>
- Middleton, R. (2013). Active learning and leadership in an undergraduate curriculum: How effective is it for student learning and transition to practice?. *Nurse Education in Practice*, 13, 83-88. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1471595312001448>
- Miller, A. K. (2017). *Project-Based Learning Creates Exemplary Citizens*. Retrieved from <https://www.andrewkmiller.com/2017/11/project-based-learning-creates-exemplary-citizens/>
- Multicultural youth advocacy network Australia. (2020). *National Youth Settlement Framework A guide for supporting and measuring good practice with young people from refugee and migrant backgrounds in Australia*. Retrieved from https://myan.org.au/wp-content/uploads/2020/06/myan0004-revised-nysf_fa_low-res.pdf
- Nagalingam, V., & Ibrahim, R. (2015). User Experience of Educational Games: A Review of the Elements. *Procedia Computer Science*, 72, 423-433. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.12.123>. Retrieved from <https://cyberleninka.org/article/n/1344774.pdf>
- NESET II. (2018). *The links between education and active citizenship/civic engagement*. DOI: 10.13140/RG.2.2.30235.36644 Retrieved from https://nesetweb.eu/wp-content/uploads/2019/06/NESET2_AHQ1.pdf
- New York University. *Steps to Creating an Active Learning Environment*. Retrieved from <https://www.nyu.edu/faculty/teaching-and-learning-resources/strategies-for-teaching-with-tech/best-practices-active-learning/steps-to-creating-an-active-learning-environment.html>

- Noel, M. (2007). Elements of a winning field trip. *Kappa Delta Pi Record*, 44(1), 42-44.
- Northern Ireland Curriculum. (2007). *Active Learning and Teaching Methods for Key Stages 1&2*. Belfast: A PMB Publication. Retrieved from https://www.nicurriculum.org.uk/docs/key_stages_1_and_2/altm-ks12.pdf
- Nunnally, J.C. (1978). *Psychometric theory*. (2nd ed.). New York: McGraw-Hill.
- Olukayode, A. S. and Tina, S. E. (2013). Effects of Cooperative Learning and Field Trip Strategies on Secondary School Students' Knowledge of and Attitudes to Multicultural Concepts in Social Studies, *Journal of Education and Practice*, 4(22), 35-42.
- Oxford Learner's Dictionary. (2021). *Active Citizenship*. Retrieved from <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/active-citizen>
- Öztürk, F. & Yeşilbursa, C. C. (2021). The Story of the Ideal Citizen in Turkey: A Narrative Inquiry on the Perspectives of Prospective Social Studies Teachers. *Education and Science 2021*. Early Release, 1-30. Retrieved from <http://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/article/download/9214/3265>
- Palombo, M, J. (2017). Drama and Global Citizenship in the High School Classroom: Student Response and Teacher Growth. Retrieved from https://digitalcommons.ric.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1146&context=honors_projects
- Partala, T., & Saari, T. (2015, July). Understanding the most influential user experiences in successful and unsuccessful technology adoptions. *Computers in Human Behavior*, 53(1), 381-395.
- Pearson, R. H., & Mundfrom, D. J. (2010, November). Recommended Sample Size for Conducting Exploratory Factor Analysis on Dichotomous Data. *Journal of Modern Applied Statistical Methods*, 9(2), 359-368. Retrieved from <https://digitalcommons.wayne.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1390&context=jmasm#:~:text=A%20sample%20size%20of%20100,and%20variables%20have%20a%20symmetric>
- Pichayakul, P. (2013). *Creating Active Citizenship through a Project-Based Learning Management Class*, Active Citizenship by Knowledge Management & Innovation:

- Proceedings of the Management, Knowledge and Learning International Conference 2013, ToKnowPress. Retrieved from <https://ideas.repec.org/h/tkp/mklp13/913-922.html>
- ProductPlan. *User Experience*. Retrieved from <https://www.productplan.com/glossary/user-experience/>
- Provost, G., & Robert, J.M. (2013). *The Dimensions of Positive and Negative User Experiences with Interactive Products*. DUXU'13: Proceedings of the Second international conference on Design, User Experience, and Usability: design philosophy, methods, and tools - Volume Part I July 2013 Pages 399–408 https://doi.org/10.1007/978-3-642-39229-0_43
- Puka, E. (2014). Political Education. The Global Education of Citizen through Active Citizenship. *Studi Sulla Formazione/Open Journal of Education*, 16(2), 229-236. https://doi.org/10.13128/Studi_Formaz-14253 Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/228533351.pdf>
- Revans, R. W. (1982). *The Origin and Growth of Action Learning*. London, UK: Chartwell Bratt.
- Scheithauer, H. (2016). *Issues of active citizenship in a modern democracy: The example of Austria* (Master' s thesis, Modul University Vienna, Vienna). Retrieved from https://www.modul.ac.at/uploads/files/Theses/Master/Grad_2016/Thesis_1343501_Helena_Scheithauer.pdf
- Secretariat of the Taskforce on Active Citizenship. (2007). *Report of the Taskforce on Active Citizenship*. Dublin. Retrieved from <https://www.wheel.ie/sites/default/files/media/file-uploads/2018-08/Report%20of%20the%20Taskforce%20on%20Active%20Citizenship.pdf>
- Segar, S. (2020). *Pedagogy that Encourages Active and Responsible Citizenship*. Retrieved from <https://www.experientiallearningdepot.com/experiential-learning-blog/pedagogy-that-encourages-active-and-reponsible-citizenship>
- Stern, C. (2014). *About the CUBI UX Model*. Retrieved from <http://www.cubiux.com/about.php>
- Take Part. (2006). *The national framework for active learning for active citizenship*. Retrieved from https://cpb-eu-w2.wpmucdn.com/blogs.lincoln.ac.uk/dist/5/1429/files/2013/07/The_Take_Part_framework

ork2006.pdf

- Take Part. (2011). *Take Part Learning Framework A guide to the Take Part approach to active citizenship learning*. Retrieved from https://cpb-eu-w2.wpmucdn.com/blogs.lincoln.ac.uk/dist/5/1429/files/2013/07/13946_Take-part-learning-framework-final-2011.pdf
- Taylor P, Beniast J (2003). Training in Agro forestry: A toolkit for trainers, Kenya, World Agroforestry Centre.
- UX Booth. (2018). *Complete Beginner's Guide to UX Research*. Retrieved from <https://www.uxbooth.com/articles/complete-beginners-guide-to-design-research/>
- Westheimer, J. & Kahne, J. (2004, Summer). What Kind of Citizen? The politics of educating for democracy. *American Educational Research Journal*. 41(2), 237-269. Retrieved from <https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/00028312041002237>
- West, S. G., Taylor, A. B., & Wu, W. (2012). Model fit and model selection in structural equation modeling. In R. H. Hoyle (Ed.), *Handbook of structural equation modeling* (pp. 209–231). The Guilford Press.
- Yarbrough, L., et al. (2011). The impact of product market strategy-organizational culture fit on business performance. *J. of the Acad. Mark. Sci.* 39, 555–573.
- Zaff, J., Boyd, M., Li, Y., Lerner, J. V., & Lerner, R. M. (2010). Active and engaged citizenship: multi-group and longitudinal factorial analysis of an integrated construct of civic engagement. *Journal of youth and adolescence*, 39(7), 736–750. <https://doi.org/10.1007/s10964-010-9541-6> Retrieved from <https://link.springer.com/article/10.1007/s10964-010-9541-6>
- Zarour, M., & Mubarak, A. (2017). User experience framework that combines aspects, dimensions, and measurement methods, *Cogent Engineering*, 4:1421006, 1-25. DOI: 10.1080/23311916.2017.1421006
- กชณัช นวลนิศาชล. (2562). *การพัฒนาหลักสูตรสันติศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นบนพื้นฐานการมีส่วนร่วมของผู้รับผลประโยชน์*. (ปริญญาานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/547/1/gs571120061.pdf>

- กรมวิชาการ. (2544). *กลวิธีการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับวิธีการเรียน (Learning style)* (เอกสารกองวิจัยทางการศึกษา กรมวิชาการ ; 266/2544). กรุงเทพฯ: กองวิจัยทางการศึกษา กรมวิชาการ.
- กวรรณ เกียรติไกรวัลศิริ. (2557). *การสร้างความเป็นพลเมืองผู้ตื่นรู้ตามระบอบประชาธิปไตยในโรงเรียนมัธยมศึกษา* (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/45611>
- กฤตธี โอบอ้อม, ภัทรสุดา เจริญสุข, ศศธร เรืองวิริยะชัย, และเพ็ญพะนอ พวงแพ. (2566). กระบวนการเสริมสร้างสำนึกความเป็นพลเมืองและแนวทางการจัดกิจกรรมสร้างสำนึกความเป็นพลเมือง. วารสาร The New Viridian Journal of Arts, Humanities and Social Sciences, 3(2), 51-61.
- กฤตย์นัยน์ สามะพุทธิ. (2534). *ปัญหาการสอนวิชาสังคมศึกษาในโรงเรียน*. วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์, 8 (2) ,67-74.
- กลุ่ม Thai Civic Education. (2556). *กรอบแนวคิดหลักสูตร การศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทย*. กรุงเทพฯ: บริษัท เทคนิค อิมเมจ จำกัด. สืบค้นจาก <http://thaiciviceducation.org/th/>
- กันทรารกร จรัสมาธุสร. (2560). *รูปแบบและกลยุทธ์การสร้างพลเมืองตื่นรู้ กรณีศึกษา โครงการพลังเด็กและเยาวชนเพื่อการเรียนรู้ ภูมิสังคมตะวันตก* (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม). สืบค้นจาก <http://202.44.135.157/dspace/bitstream/123456789/1688/1/59601307.pdf>
- กันยารัตน์ นิลภา และชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบรับใช้สังคมที่เสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ด้านการเป็นพลเมืองมีส่วนร่วมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. Journal of Roi Kaensarn Academi, 8(1), 177-196.
- แก้วใจ อ่อนสีทา. (2558). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดอย่างมีเหตุผลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง หน้าที่ของประชาชนไทยระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติกับ 4MAT. วารสาร มทว.อีสาน ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 2(1), 11-20.
- คิม จงสถิตย์วัฒนา. (2560). *โรงเรียนสำหรับ Active Citizen*. สืบค้นจาก <http://kimlookingglass.blogspot.com/2017/02/active-citizen.html>
- จันทรา แซ่ลิ้ว. (2560). *การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active learning) ในรายวิชาการพัฒนาทักษะ*

การคิดสำหรับเด็กปฐมวัย. สืบค้นจาก

<http://backoffice.thaiedresearch.org/uploads/public/05cb6c57b56d8a03672c023936b2818b.pdf>

จิตสุภา กิติผดุง. (2564). กิจกรรมการเรียนรู้แบบสถานการณ์เป็นฐานในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระดับอุดมศึกษา. วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร, 9(5), 2220-2229.

ชวลิต ชูกำแหง. (2561). การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร : แนวคิดและกระบวนการ = Curriculum research and development : Concept and process (พิมพ์ครั้งที่ 2.. ed.). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชูศรี วงศ์รัตนะ. (2560). เทคนิคการสร้างเครื่องมือวิจัย : แนวทางการนำไปใช้อย่างมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โชติกา ภาชีผล. (2559). การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ = Learning measurement and evaluation. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2553). Active Learning. ข่าวสารวิชาการ คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำเดือนพฤศจิกายน 2553.

ณิรดา เวชญาลักษณ์. (2561). หลักการจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ดรุณี จำปาทอง. (2560). สภาพการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในระดับการศึกษามาศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ., 10(2), 121-135.

ตะวัน ไชยวรรณ และกุลธิดา นุกุลธรรม. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน : การเรียนรู้แบบบูรณาการเพื่อส่งเสริมความรู้ของผู้เรียนในโลกแห่งความจริง. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 15(2), 251-263.

ธนาภา จิวทอง. (2560). การประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และการวิจัยเชิงการออกแบบเพื่อพัฒนาต้นแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการวิจัยแบบร่วมมือของครู (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก

<http://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/60223/1/5983378127.pdf>

นนทลี พรธาดาวิทย์. (2559). การจัดการเรียนรู้แบบ Active learning (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : ทริปเพิล เอ็ดดูเคชั่น.

นริศวี ปารามย์. (2548). การพัฒนาบทบาทการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการจัดการเรียนการสอน

ระดับชั้นมัธยมศึกษา. (ปริญญาานิพนธ์วิทยาศาสตร์ดุสิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก

http://thesis.swu.ac.th/swudis/App_Beh_Sci_Re/Naris_P.pdf

นฤมล นิมนวล. (2564). การสร้างความเป็นพลเมืองในสังคมไทยที่สะท้อนผ่านเนื้อหาในหนังสืออ่านนอกเวลา กลุ่มวิชาหน้าที่พลเมืองชั้นมัธยมศึกษาของไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551. วารสารรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 6(1), 125-150.

บุญชม ศรีสะอาด. (2539, กรกฎาคม). การแปลผลเมื่อใช้เครื่องมือรวบรวมข้อมูลแบบมาตราส่วนประมาณค่า. วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2(1), 64-70. สืบค้นจาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jemmsu/article/view/154477/112393>

บุญชม ศรีสะอาด. (2541). การพัฒนาการสอน. กรุงเทพฯ: ชมรมเด็ก.

บุญเลี้ยง ทุมทอง. (2559). ทฤษฎีและการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ = / : *Theories and development of instructional model* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.

ปณสาสน์ ตั้งเจริญ. (2560). สถานการณ์ทางสังคมและจิตลักษณะที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมความเป็นพลเมืองใส่ใจสังคมของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/App_Beh_Sci_Res/Panasaan_T.pdf

ประทุม อังกูรโรหิต. (2543). *ปรัชญาปฏิบัตินิยม รากฐานปรัชญาการศึกษาในสังคมประชาธิปไตย*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.)

ประสพชัย พสุนนท์. (2557). ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในการวิจัยเชิงปริมาณ. วารสารปาริชาติ, 27(1), 144-163.

ประสพชัย พสุนนท์. (2558, มกราคม-ธันวาคม). ความเที่ยงตรงของแบบสอบถามสำหรับงานวิจัยทางสังคมศาสตร์ Validity of Questionnaire for Social Science Research. วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 18, 375-396. สืบค้นจาก <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/JOS/article/view/7044/6558>

ปริญญา เทวานฤมิตรกุล. (2558). การศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ (Outcome-based Education) โดยผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered) และใช้โครงงานเป็นฐานในการเรียนรู้ (Project-based Learning). [เอกสารประกอบการบรรยาย]. สืบค้นจาก

<https://vet.ku.ac.th/vv2018/form/edu/OBE06.pdf>

ปรีชา เครือวรรณ และ สมพงษ์ พันธุ์รัตน์. *การวัดพฤติกรรมด้านจิตพิสัย*. สืบค้นจาก

https://home.kku.ac.th/sompo_pu/spweb/measurement/affective2.ppt

ปรีชา ศิลาชัย. (2565). *การพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน*. (ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ).

สืบค้นจาก <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/handle/123456789/2048>

ปริญานูช พรหมภาสิต. (2558). *คู่มือการจัดการเรียนรู้ Active Learning (AL) for Huso at KPRU*.

สืบค้นจาก <https://huso.kpru.ac.th/File/KM%20BOOK-58.pdf>

พนิดา ทองเงา ดอร์น. (2561). *ความยึดมั่นในความเป็นพลเมืองของเยาวชนไทย:การพัฒนา*

เครื่องมือวัดและโปรแกรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ. (ปริญญาานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/handle/123456789/182>

พระสิทธิชัย รินฤทธิ และสุวีพร ชาบุดรบุญทริก. (2563). การจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 5(2), 204-212.

พสชนัน นิรมิตรไชยนนท์. (2560, กันยายน-ธันวาคม). รูปแบบการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองที่ตื่นตัวตามระบอบประชาธิปไตย สำหรับประชาชนทุกช่วงวัยในกรุงเทพมหานคร. *วารสารรัฐสารวิรัช*, 50(3), 47-61. สืบค้นจาก

http://www.thaindc.org/images/column_1462775465/Rattha%20V3_2017-low.pdf

พิชิต ฤทธิจัญญ. (2551). *หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิชิตชัย เทียงท่า. (2566). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชั่น ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. (ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม). สืบค้นจาก

<http://202.28.34.124/dspace/handle/123456789/2119>

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, & พเยาว์ ยินดีสุข. (2561). *การเรียนรู้เชิงรุกแบบรวมพลังกับ PLC เพื่อการพัฒนา*. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พีรณิธิ สิริวัชราราดล. (2564). *ผลของโปรแกรมการจัดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้โลกของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี: การวิจัยผสมผสานวิธี*. (ปริญญาานิพนธ์

- ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก
<http://bsris.swu.ac.th/thesis/61199150037GRD8922560f.pdf>
- ภาสุดา ภาคาผล. (2565). การพัฒนารูปแบบการสอนตามทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้ร่วมกับแนวคิดการ
 ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองเข้มแข็งและทักษะการ
 รู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา. (วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต,
 มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม). สืบค้นจาก <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/4114/1/61253804.pdf>
- มารุต พัฒผล. (2562). รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรร่วมสมัย. สืบค้นจาก
http://www.curriculumandlearning.com/upload/Books/รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรร่วมสมัย_1544713884.pdf
- มูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน). (2559). พลังพลเมืองเยาวชนภาค
 ตะวันตก *Young Active Citizen*. นนทบุรี: บริษัท เอส.อาร์.พี.ริ่งติ้ง แมสโปรดักส์ จำกัด.
 สืบค้นจาก <http://resource.thaihealth.or.th/library/hit/15626>
- รัชนี้ อิมอก. (2561). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามหลักการทรงงานของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีที่ใส่ใจในสังคม. (วิทยานิพนธ์
 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/249/1/g561150076.pdf>
- ราชบัณฑิตยสภา. (2558). พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย ฉบับราชบัณฑิตยสภา.
 กรุงเทพฯ: สำนักงาน.
- วรรณชลี โนริยา. (2560, พฤษภาคม-สิงหาคม). การวิเคราะห์องค์ประกอบของการเสริมสร้างความ
 เป็นพลเมืองที่ตื่นตัวในพื้นที่ตั้งจังหวัดน่าน. *วารสารการเมืองการปกครอง*. 7(2), 132-160.
 สืบค้นจาก <http://copag.msu.ac.th/journal/filesjournal/7-2/31072017115921.pdf>
- วารกรณ์ สามโกเศศ. (2558). ว่าด้วย *Active Citizen*. สืบค้นจาก
<https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/635398>
- วัชรศักดิ์ สุธหล้า. (2560). การพัฒนาเครื่องมือวัดและส่งเสริมบรรยากาศโรงเรียนเพื่อสุขภาวะและ
 ความยืดหยุ่นผูกพันกับงานของครู: การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ (วิทยานิพนธ์ปริญญา
 มหบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก
<http://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/59863/1/5983388427.pdf>
- วารินทร์พร พันเพ็ญฟู. (2562, มกราคม-เมษายน). การจัดการเรียนรู้ *Active Learning* ให้สำเร็จ THE

- SUCCESS OF ACTIVE LEARNING MANAGEMENT. *วไลยอลงกรณ์ปริทัศน์* (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 9(1), 135-145. สืบค้นจาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/var/article/download/186104/130758/>
- วิชัย ต้นศิริ. (2551). *วัฒนธรรมพลเมือง*. กรุงเทพฯ: สถาบันนโยบายศึกษา.
- วิภาดา พินลา. (2562). *การเรียนรู้เชิงรุกในวิชาสังคมศึกษา = Active learning in social studies*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิภาวรรณ พินลา และวิภาดา พินลา. (2565). การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่เชื่อมโยงการบูรณาการข้ามศาสตร์ในห้องเรียนของครูสังคมศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 22(2), 1-13.
- วิวัฒน์ หล่มศรี และภาณุวัฒน์ ภัคดีวงศ์. (2559). รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองตามระบอบประชาธิปไตยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์*, 11(2), 288-302.
- วีณา วงศ์ศรีเผือก. (2553). *ผลของโปรแกรมการเรียนรู้แบบโครงงานที่มีต่อการพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีด้านการประหยัดของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4* (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก http://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/35689/1/veena_wo.pdf
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2563). *ทฤษฎีการทดสอบแนวใหม่ = Modern test theories* (พิมพ์ครั้งที่ 5, ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริเดช สุชีวะ. (2539). โมเดลการตอบสนองข้อสอบแบบพหุภาค (Polytomous IRT model) และการประยุกต์ใช้กับการทดสอบแบบปรับเหมาะด้วยคอมพิวเตอร์ (Computerized Adaptive Testing). *วารสารวิธีวิทยาการวิจัย*, 8(2), 17-30. สืบค้นจาก <https://portal.edu.chula.ac.th/pub/jrm/index.php/jrm/article/view/199>
- ศิริพร ไกรสมศาสตร์. (2557). *การพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในมิติการเคารพความแตกต่างของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงาน* (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก <http://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/46012/1/5483439327.pdf>
- ศุภชัย สมนวน. (2565). *การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของนักเรียนชั้นประถมศึกษา*. (ปริญญาานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต,

- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/handle/123456789/2298>
- ศุภรัตน์ รัตนมุขย์. (2556). รายงานผลการดำเนินวิจัย การเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมกับการสร้างความเป็นพลเมืองใส่ใจสังคม. สืบค้นจาก <https://www.psds.tu.ac.th/paper/a4.pdf>
- สงคราม มีบุญญา. (2558). การพัฒนารูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างจิตสาธารณะของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีโดยใช้โครงงานบริการสังคมที่ใช้คอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทชั้นปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก <http://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/50168/1/5384261027.pdf>
- สถาพร พุทธิพิฏล. (2555, เมษายน-กันยายน). คุณภาพผู้เรียน.....เกิดจากกระบวนการเรียนรู้ QUALITY OF STUDENTS DERIVED FROM ACTIVE LEARNING PROCESS. วารสารการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา, 6(2), 1-13. สืบค้นจาก https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EduAdm_buu/article/download/11570/10425/
- สมถวิล วิจิตรวรรณ. (2565) .แบบวัดเชิงสถานการณ์ : ประยุกต์ใช้วัดคุณลักษณะนิสัย. การวัดประเมินผล สถิติ และ การวิจัยทางสังคมศาสตร์, 3(1), 11-19.
- สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2550). วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ปีที่ 13-14, (พ.ย. 2550-พ.ย. 2551), หน้า 7-14.
- สมพงษ์ จิตระดับ และพจนา อาภาอนุรักษ์. (2564). แนวทางการพัฒนาคุณภาพเยาวชนพลเมือง : การเปรียบเทียบกรอบความคิดแบบเติบโตของประเทศไทย สาธารณรัฐเอสโตเนีย และ สิงคโปร์. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา, 16(3), 406-414.
- สำนักกรรมธิการ 2 สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา ปฏิบัติหน้าที่สำนักงานเลขาธิการสภานิติบัญญัติแห่งชาติ. (2561). รายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง “การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตามระบอบประชาธิปไตย” โดย คณะกรรมการการเมือง สภานิติบัญญัติแห่งชาติ. สืบค้นจาก https://www.senate.go.th/document/Ext18904/18904889_0003.PDF
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2557, สิงหาคม). คุณ=พลเมืองสร้างสรรค์. จดหมายข่าวชุมชนคนรักสุขภาพ ฉบับสร้างสุข, 10(154), 4-8. สืบค้นจาก <https://www.thaihealth.or.th/>
- สำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้ง และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). คู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประชาธิปไตย สำหรับครูผู้สอนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6.

- กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัด สหાયบลิ๊กและการพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). Competency-based Education หลักสูตร
ฐานสมรรถนะ. สืบค้นจาก [https://cbethailand.com/หลักสูตร-2/กรอบหลักสูตร/สมรรถนะ
หลัก-6-ประการ/สมรรถนะการเป็นพลเมืองท/](https://cbethailand.com/หลักสูตร-2/กรอบหลักสูตร/สมรรถนะ
หลัก-6-ประการ/สมรรถนะการเป็นพลเมืองท/).
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2559). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและ
สังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบสอง พ.ศ. 2560 – 2564*. สืบค้นจาก
https://www.nesdb.go.th/ewt_dl_link.php?nid=6422
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2554). *ยุทธศาสตร์พัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็น
พลเมือง พ.ศ. 2553-2561* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สำนักงานนโยบายด้านพัฒนาคุณภาพ
และมาตรฐานการศึกษา สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2559). *รายงานการวิจัยเพื่อจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายการ
พัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง*. กรุงเทพฯ: สำนักมาตรฐานการศึกษาและ
พัฒนาการเรียนรู้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). *มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ.2561*. สืบค้นจาก
[http://qa.vru.ac.th/pdf/2560/%E0%B9%83%E0%B8%8A%E0%B9%89%E0%B8%A5%E0
%B8%87%20Diary%20%E0%B8%AA%E0%B8%81%E0%B8%A8.\(06-12-61\).pdf](http://qa.vru.ac.th/pdf/2560/%E0%B9%83%E0%B8%8A%E0%B9%89%E0%B8%A5%E0
%B8%87%20Diary%20%E0%B8%AA%E0%B8%81%E0%B8%A8.(06-12-61).pdf)
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). *แนวทางการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ระดับการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: บริษัท 21 เซ็นจูรี จำกัด.
- สินีนางู แสงแพง และปัทมาวดี เล่ห์มงคด. (2562). ผลของการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบ
บทบาทสมมติเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในเด็กปฐมวัย. *วารสารจันทร์เกษม*, 26(1),
117-130.
- สุพรรณิการ์ พงศ์ผาสุก. (2558). *การบริหารจัดการเพื่อสร้างคุณลักษณะความเป็นพลเมืองของ
ผู้เรียนในสถานศึกษาสังกัดเทศบาล*. (ดุชนิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัย
ศิลปากร, นครปฐม).
- สุภมาส อังศุโชติ, สมถวิล วิจิตรวรรณ, & รัชนีกุล ภิญโญภานูวัฒน์. (2552). *สถิติวิเคราะห์สำหรับ
การวิจัยทางสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ : เทคนิคการใช้โปรแกรม LISREL* (พิมพ์ครั้งที่
ที่ 2.. ed.). กรุงเทพฯ: มิสชั่น มีเดีย.
- สุนน อมรวิวัฒน์, & สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2546). *วิธีการเรียนรู้ :
คุณลักษณะที่คาดหวังในช่วงวัย* (สิ่งพิมพ์ สกศ. ; ลำดับที่ 57/2546). กรุงเทพฯ: สำนักงาน.

- สุวิมล ตีรกาพันธ์. (2550). *การสร้างเครื่องมือวัดตัวแปรในการวิจัยทางสังคมศาสตร์ : แนวทางสู่การปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการประเมินและการวิจัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุวิมล ว่องวาณิช. (2563). *การวิจัยการออกแบบทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อดิเรก พันเขียว, คมสันต์ นาควังไทร และณัฐภาณี บัวดี. (2562). การพัฒนารูปแบบการสร้างจิตสำนึกความเป็นพลเมืองแก่เยาวชนในพื้นที่ 5 อำเภอชายแดนจังหวัดตาก. *วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 11(1), 69–82.
- อภิญา ฉัตรช่อฟ้า. (2564). การสร้างและพัฒนาความเป็นพลเมืองภายใต้การปกครองระบอบประชาธิปไตย. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 6(3), 121-134.
- อรพิน แก่นบุคดี, ชาติชาย ม่วงปฐุม, และยุทธนา สาริยา. (2556). ผลการใช้วิธีการสอนแบบบทบาทสมมติ เรื่อง หลักประชาธิปไตย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่มีต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารราชพฤกษ์*, 10(2), 59-66.
- อรรถพล อนันตวรสกุล. (2560). *ห้องเรียนประชาธิปไตยไม่ได้อยู่แต่ในวิชาหน้าที่พลเมือง*. สืบค้นจาก <https://thematter.co/social/active-citizen/24144>
- อาทิตย์ ชัยเทพา, รัชชานนท์ อินทรพฤกษ์, กิตติมา วาระสิทธิ์, วิภาดา ไสภากัญญา และชัยรัตน์ โตศิลา. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานเรื่องร่วมสร้างสังคมแห่งความสุขเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารการบริหารการศึกษาศึกษาและภาวะผู้นำ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 11(44), 297-306



ภาคผนวก ก

- รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย
- เอกสารการรับรองจริยธรรมการวิจัย



รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย (ระยะที่ 1)

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พลรพี ทูมมาพันธ์
รองเลขาธิการคณาจารย์
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข
อาจารย์ประจำภาควิชาการวัดผล และวิจัยการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนิดา ศกุนตนาค
อาจารย์ประจำภาควิชาการวัดผล และวิจัยการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชาติ แก้วพวง
อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา
วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
5. ดร.ภาสุดา ภาคาผล
อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
6. ดร.ชัยณรงค์ จารุพงศ์พัฒนะ
หัวหน้าสาขาวิชาสังคมศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
7. ดร.อรรฆชนม์ สัจจะพัฒนกุล
ประธานหลักสูตรสาขาวิชาสังคมศึกษา
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
8. ดร. กนก จันทร์หา
อาจารย์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย (ระยะที่ 2)

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข
 อาจารย์ประจำภาควิชาการวัดผล และวิจัยการศึกษา
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวิกา ตั้งประภา
 อาจารย์ประจำภาควิชาการวัดผล และวิจัยการศึกษา
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนิดา ศกุนตนาค
 อาจารย์ประจำภาควิชาการวัดผล และวิจัยการศึกษา
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชาติ แก้วพวง
 อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา
 วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
5. ดร.ภาสุดา ภาคาผล
 อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอน
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
6. ดร.ชัยณรงค์ จารุพงศ์พัฒนนะ
 หัวหน้าสาขาวิชาสังคมศึกษา
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
7. ดร.อรรณพชณม์ สัจจะพัฒนกุล
 ประธานหลักสูตรสาขาวิชาสังคมศึกษา
 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
8. ดร.เฉลิมชัย พันธุ์เลิศ
 ผู้อำนวยการสถาบันสังคมศึกษา
 สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย (ระยะที่ 2)

9. ร้อยโทหญิง ดร.สุดาวรรณ เครือพานิช

อดีตผู้อำนวยการสถาบันสังคมศึกษา
สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

10. ดร.เพ็ญนภา แก้วเขียว

รองผู้อำนวยการสำนักทดสอบทางการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

11. นางสาววงเดือน สุวรรณศิริ

รองผู้อำนวยการสำนักงานบริหารพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

12. ดร. กนก จันทร์หา

อาจารย์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย (ระยะที่ 3)

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข
อาจารย์ประจำภาควิชาการวัดผล และวิจัยการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนิดา ศกุนตนาค
อาจารย์ประจำภาควิชาการวัดผล และวิจัยการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. ดร.เพ็ญนภา แก้วเขียว
รองผู้อำนวยการสำนักทดสอบทางการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



เอกสารการรับรองจริยธรรมการวิจัย

MF-04-version-2.0
วันที่ 18 ก.ย. 61



ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลค่าอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและใบยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G440/2564E (ต่อไปรับรองครั้งที่ 1)

ข้อเสนอการวิจัยนี้เป็นเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามวาทกรรมแสดงความคิดเห็น ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่ขอดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง : ความเป็นพลเมืองที่รับรู้ : แบบวัดและโปรแกรมสร้างเสริมสำหรับนักวิจัยระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ชื่อผู้วิจัยหลัก : นางสาวณิณี จินกุล

สังกัด : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เอกสารที่เสนอพิจารณาพบพบ : แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

วันที่ประชุม : 21 ธันวาคม 2565 การประชุมครั้งที่ : 12/2565

ผลการพิจารณา : รับรอง

ข้อเสนอแนะ : โปรดปฏิบัติตามแนวปฏิบัติในการดำเนินงานโครงการวิจัยในมนุษย์ช่วงที่มีการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID-19)

(ลงชื่อ) _____
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สันติพรชัย พงษ์มณีภา เมธีประจักษ์)
กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ) _____
(แพทย์หญิงสุวิพร ภัทธุวรรณ)
ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E/G-440/2564E
วันที่ได้การรับรอง : 23/11/2565
วันหมดอายุใบรับรอง : 22/11/2566

ภาคผนวก ข

ตัวอย่างเครื่องมือวิจัย

- แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
- แบบวัดความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- แบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้การสร้างความเป็นพลเมืองดีของสถานศึกษา (สำหรับครู)
- แบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้การสร้างความเป็นพลเมืองดีของสถานศึกษา (สำหรับนักเรียน)
- แบบประเมินคุณภาพของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

**แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของ
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**

เรื่อง ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ : แบบวัดและโปรแกรมสร้างเสริมสำหรับนักเรียนระดับชั้น

มัธยมศึกษาตอนปลายสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

วัตถุประสงค์ : เพื่อศึกษาพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ชื่อผู้ให้ข้อมูล.....ตำแหน่ง.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....เวลา.....น. สถานที่.....

ประเด็นคำถาม

1. คำถามนำ

1.1 แนะนำตนเอง (ชื่อ-นามสกุล และสถานที่ทำงาน)

1.2 ชี้แจงวัตถุประสงค์ในการสัมภาษณ์

1.3 สนทนาสร้างความคุ้นเคย โดยขอให้ท่านแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ และขออนุญาตบันทึกเสียง จดบันทึก พร้อมทั้งสัญญาว่าข้อมูลที่ได้จะนำเสนอในภาพรวมด้วยความระมัดระวังในประเด็นและสถานการณ์ที่อ่อนไหว คำตอบของท่านจะไม่มีผลกระทบต่อการทำงานใด ๆ

2. คำถามเริ่มต้น

2.1 ในทัศนะของท่าน “ความเป็นพลเมืองตื่นรู้” หมายความว่าอย่างไร

2.2 ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizenship) มีความเหมือนและความต่างกับความเป็นพลเมือง (Citizenship) หรือไม่ อย่างไร

2.3 ท่านมีประสบการณ์ในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน หรือบุคคลในสังคมอย่างไร

2.4 ในทัศนะของท่านความเป็นพลเมืองตื่นรู้มีความสำคัญต่อประเทศ อย่างไรบ้าง

2.5 เพราะเหตุใดจึงต้องปลูกฝังความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับเด็กและเยาวชน

2.6 เด็กและเยาวชนควรได้รับการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ อย่างไร

3. คำถามหลัก

ข้อมูลเกี่ยวกับนิยาม ความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3.1 นิยาม ความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์มาจากการศึกษาวรรณกรรม แนวคิด งานวิชาการที่เกี่ยวข้อง มีความสอดคล้องตามกรอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของสหภาพยุโรปหรือไม่ และมีความเหมาะสมและเป็นไปได้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือไม่ อย่างไร

ข้อมูลเกี่ยวกับกรอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของสหภาพยุโรป

3.2 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อกรอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของสหภาพยุโรป ที่กำหนดไว้จำนวน 4 มิติ ได้แก่ การเรียกร้องและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Protest and Social change) ชีวิตของชุมชน (Community Life) ประชาธิปไตยแบบตัวแทน (Representative Democracy) และค่านิยมประชาธิปไตย (Democratic Values)

ข้อมูลเกี่ยวกับนิยาม ความหมายขององค์ประกอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้

3.3 นิยาม ความหมายขององค์ประกอบที่ 1 การเรียกร้องและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Protest and Social change) มีความชัดเจน เหมาะสม และเป็นไปได้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือไม่

การเรียกร้องและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Protest and Social change)

หมายถึง การที่บุคคลสนใจประเด็นปัญหาทางสังคม ติดตามสถานการณ์ข่าวสารบ้านเมือง ความเป็นผู้นำ กระตือรือร้นในการแก้ปัญหาสังคม กล้าคิด กล้าแสดงความคิดเห็นบนหลักการของประชาธิปไตย ไม่เพิกเฉยต่อความ

อยุติธรรม การเรียกร้องให้เกิดการแก้ปัญหาต่อกลุ่มเปราะบางทางสังคม มีทักษะในการตัดสินใจ มีอุดมการณ์ มีทักษะในการแก้ไขปัญหาหรือความขัดแย้ง การประนีประนอม การเจรจาไกล่เกลี่ย เพื่อให้เกิดความร่วมมือกันในการแก้ปัญหาและสามารถอยู่ร่วมกันท่ามกลางความหลากหลาย

3.4 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อองค์ประกอบย่อย การเรียกร้องและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Protest and Social change) ได้แก่ 1) การเรียกร้อง/ประท้วง (Protest) 2) การมีส่วนร่วมในองค์กรการค้า (Engagement in Trade Union Organizations) 3) การมีส่วนร่วมในองค์กรด้านสิ่งแวดล้อม (Engagement in Environmental Organizations) 4) การมีส่วนร่วมในองค์กรด้านสิทธิมนุษยชน (Engagement in Human Rights)

มีองค์ประกอบใดบ้างที่มีความเหมาะสมและเป็นไปได้กับนักเรียน และควรปรับปรุงอย่างไร

3.5 นิยาม ความหมายขององค์ประกอบที่ 2 ชีวิตของชุมชน (Community Life) มีความชัดเจนเหมาะสม และเป็นไปได้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือไม่

ชีวิตของชุมชน (Community Life) หมายถึง การที่บุคคลมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน เข้าร่วมกับกลุ่ม หน่วยงาน หรือองค์กรเพื่อกิจการสาธารณะ เป็นอาสาสมัครในสถานการณ์ต่าง ๆ สามารถทำงานกับชุมชนและภาคประชาสังคมระดับต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับความรู้ความสามารถของตนเอง สำนึกในความเป็นเจ้าของชุมชน เข้าใจถึงผลกระทบของปัญหาสิ่งแวดล้อมที่มีต่อชุมชน มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

3.6 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อองค์ประกอบย่อย **ชีวิตของชุมชน (Community Life)** ได้แก่ 1) การให้ความช่วยเหลือให้กับองค์กรที่ไม่ได้เป็นสมาชิกสหภาพใด (Providing Unorganized Help)

2) การมีส่วนร่วมในองค์กรทางศาสนา (Engagement in Religious Organization)

3) การมีส่วนร่วมในองค์กรธุรกิจ (Engagement in Business Organization)

4) การมีส่วนร่วมในองค์กรทางวัฒนธรรม (Engagement in Cultural Organization)

5) การมีส่วนร่วมในองค์กรทางสังคม (Engagement in Social Organization)

6) การมีส่วนร่วมในองค์กรทางกีฬา (Engagement in Sport Organization)

7) การมีส่วนร่วมในสมาคมผู้ปกครองหรือสมาคมครู (Engagement in Parents/Teacher Organization)

มีองค์ประกอบใดบ้างที่มีความเหมาะสมและเป็นไปได้กับนักเรียน และควรปรับปรุงอย่างไร

3.7 นิยาม ความหมายขององค์ประกอบที่ 3 **ประชาธิปไตยแบบตัวแทน (Representative Democracy)**

มีความชัดเจน เหมาะสม และเป็นไปได้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือไม่

ประชาธิปไตยแบบตัวแทน (Representative Democracy) หมายถึง การที่บุคคลมีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบายที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับครอบครัว โรงเรียน ชุมชน การใช้สิทธิออกเสียงในการประชุมกลุ่มเล็ก ไปจนถึงการอภิปรายสาธารณะ การลงคะแนนเสียงเลือกตั้ง การสนับสนุนให้มีสัดส่วนของสตรีในการเป็นตัวแทนต่าง ๆ

3.8 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อองค์ประกอบย่อย **ประชาธิปไตยแบบตัวแทน**

(Representative Democracy) ได้แก่ 1) การมีส่วนร่วมในพรรคการเมือง (Engagement in Political Parties)

2) การใช้สิทธิออกเสียงเลือกตั้ง (Voting Turnout)

3) การมีส่วนร่วมของสตรีต่อชีวิตทางการเมือง (Women Participation in Political Life)

มีองค์ประกอบใดบ้างที่มีความเหมาะสมและเป็นไปได้กับนักเรียน และควรปรับปรุงอย่างไร

3.9 นิยาม ความหมายขององค์ประกอบที่ 3 **ค่านิยมประชาธิปไตย (Democratic Values)** มีความ

ชัดเจน เหมาะสม และเป็นไปได้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือไม่

ค่านิยมประชาธิปไตย (Democratic Values) หมายถึง การที่บุคคลมีความรู้ ความเข้าใจทางกฎหมาย ระบบการเมืองของประเทศ เคารพและปฏิบัติตามกฎหมายและหลักการของประชาธิปไตย ตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ สิทธิและเสรีภาพ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ความเข้าใจในความหลากหลายทางวัฒนธรรม หลักสิทธิมนุษยชน เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล ปราศจากการเลือกปฏิบัติ

3.10 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อองค์ประกอบย่อย **ค่านิยมประชาธิปไตย (Democratic Values)** ได้แก่ 1) สิทธิมนุษยชน (Human Rights) 2) ความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Understandings)

3) ประชาธิปไตย (Democracy)

มีองค์ประกอบใดบ้างที่มีความเหมาะสมและเป็นไปได้กับนักเรียน และควรปรับปรุงอย่างไร

ข้อมูลเกี่ยวกับคุณลักษณะและพฤติกรรมความเป็นพลเมืองตื่นรู้

3.11 ตามทัศนะของท่าน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ควรให้คุณลักษณะ และพฤติกรรมบ่งชี้ ในเรื่องของ **การเรียกร้องและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Protest and Social change)** อย่างไร

3.12 ตามทัศนะของท่าน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ควรให้คุณลักษณะ และพฤติกรรมบ่งชี้ ในเรื่องของ **ชีวิตของชุมชน (Community Life)** อย่างไร

3.13 ตามทัศนะของท่าน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ควรให้คุณลักษณะ และพฤติกรรมบ่งชี้ ในเรื่องของ **ประชาธิปไตยแบบตัวแทน (Representative Democracy)** อย่างไร

3.14 ตามทัศนะของท่าน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ควรให้คุณลักษณะ และพฤติกรรมบ่งชี้ ในเรื่องของ **ค่านิยมประชาธิปไตย (Democratic Values)** อย่างไร

3.15 ท่านคิดว่าควรมีคุณลักษณะและพฤติกรรมบ่งชี้ใดเพิ่มเติมอีกหรือไม่ อย่างไร

3.16 หากต้องการกำหนดระดับพฤติกรรมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ควรแบ่งเป็นกี่ระดับ อย่างไรบ้าง

ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้

3.17 ในสถานการณ์ปัจจุบัน ท่านคิดว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้แสดงออกถึงความเป็นพลเมืองตื่นรู้มากน้อยเพียงใด และแสดงออกอย่างไรบ้าง

3.18 หากต้องการส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

<p>ควรทำอย่างไร บุคคลหรือหน่วยงานที่ควรเข้ามาเกี่ยวข้องกับควรมีใครบ้าง เพราะเหตุใด</p> <p>3.19 อุปสรรคและความท้าทายของการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีสิ่งใดบ้าง และควรมีแนวทางอย่างไรในการแก้ไข</p>
<p>4. คำถามปิด</p> <p>สรุปสิ่งที่ได้จากการสัมภาษณ์ให้ผู้ทรงคุณวุฒิรับฟัง หากมีส่วนไหนที่ยังไม่สมบูรณ์หรือต้องการจะเพิ่มเติมข้อมูลอีกบ้าง</p>



**แบบวัดความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน**

คำชี้แจง

1. แบบวัดฉบับนี้เป็นแบบวัดความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นแบบวัดประเภทสถานการณ์ จำนวน 4 ตัวเลือก
2. แบบวัดฉบับนี้เป็นแบบวัดที่สร้างจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงและเหตุการณ์สมมติขึ้น ไม่ได้มีเจตนาดูหมิ่นหรือสร้างความแตกแยกให้กับบุคคลหรือกลุ่มบุคคลใด
3. หากข้อคำถามข้อใดทำให้นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจหรือไม่สะดวกใจที่จะตอบ นักเรียนสามารถเลือกตอบหรือไม่ตอบข้อคำถามในข้อใดก็ได้ โดยไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อนักเรียน
4. ข้อมูลและคำตอบทั้งหมดจะถูกปกปิดเป็นความลับ และจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ผล การศึกษาคั้งนี้โดยออกมาเป็นภาพรวมของการวิจัยเท่านั้น จึงไม่มีผลกระทบใดๆต่อผู้ตอบหรือหน่วยงานของผู้ตอบ
5. แบบวัดฉบับนี้มี 2 ตอน ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป และตอนที่ 2 ความเป็นพลเมืองดีนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 40 ข้อ

ผู้วิจัยขอขอบคุณนักเรียนทุกคน ที่สละเวลาอันมีค่า เพื่อให้ข้อมูลสำหรับการวิจัย อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศต่อไป

นลินี จินกุล

นิสิตปริญญาเอก สาขาการวัด ประเมิน และวิจัยการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียน

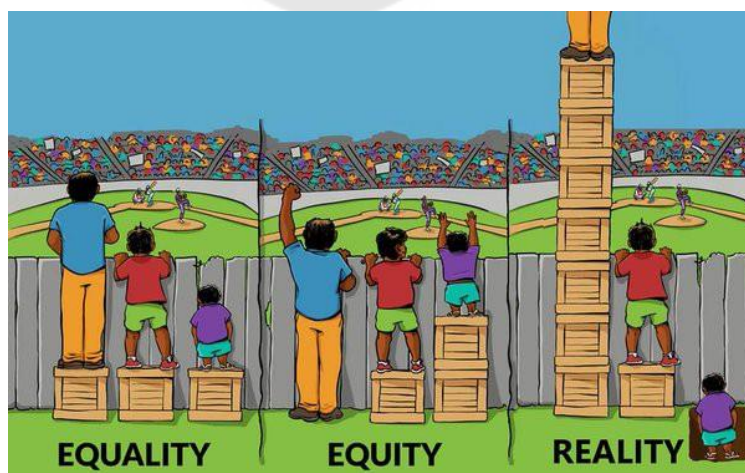
1. เพศ ชาย หญิง
2. อายุ.....ปี
3. กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้น
 มัธยมศึกษาปีที่ 4 มัธยมศึกษาปีที่ 5 มัธยมศึกษาปีที่ 6
4. แผนการเรียน.....
4. โรงเรียน.....
5. สังกัด
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2

ตอนที่ 2 ความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

คำชี้แจง

ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ โดยสมมติว่านักเรียนอยู่ในสถานการณ์หรือเหตุการณ์ดังกล่าว และเลือกข้อที่ตรงกับความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึกความคิดเห็น และพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุดเพียงข้อเดียว โดยทำเครื่องหมาย X หน้าตัวเลือกนั้น

ข้อ 1 จากภาพที่กำหนด นักเรียนมีความเข้าใจในเรื่องความเสมอภาคและความยุติธรรมในสังคมอย่างไร



ที่มา : <https://www.snf.or.th/2019/2018/12/29/equality/>

ก. ทุกคนควรได้รับการปฏิบัติหรือได้รับทุกสิ่งเหมือนกันจึงจะเกิดความเสมอภาคและความยุติธรรมในสังคม (1 คะแนน)

ข. เด็กควรได้รับการปฏิบัติหรือได้รับทุกสิ่งที่เป็นพิเศษกว่าผู้ใหญ่เนื่องจากอ่อนแอกว่า จึงจะเกิดความเสมอภาคและความยุติธรรมในสังคม (2 คะแนน)

ค. ความเสมอภาค และความยุติธรรมไม่มีอยู่จริงในสังคม เป็นสิ่งที่ทุกคนควรยอมรับและเรียนรู้ที่จะปรับตัว (0 คะแนน)

ง. คนที่มีความแตกต่างกันควรได้รับการปฏิบัติหรือได้รับสิ่งที่แตกต่างกันเพื่อให้เกิดความเสมอภาคและความยุติธรรมในสังคม (3 คะแนน)

ข้อ 2 นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรกับแนวคิด “ยกเลิกการเก็บภาษีผ้าอนามัย”

ก. เห็นด้วยเพราะเป็นการลดค่าใช้จ่ายของผู้หญิงแต่ละคนในการซื้อผ้าอนามัย (1 คะแนน)

ข. เห็นด้วยเพราะเป็นเรื่องสุขอนามัย รัฐจึงมีหน้าที่ต้องลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงผ้าอนามัย (3 คะแนน)

ค. เห็นด้วยเพราะการที่ผ้าอนามัยมีราคาสูงทำให้ผู้หญิงเข้าถึงผ้าอนามัยได้ไม่เท่ากัน (2 คะแนน)

ง. ไม่เห็นด้วยเพราะเป็นเรื่องส่วนตัวของผู้หญิงที่ต้องยอมรับภาระค่าใช้จ่ายจากการซื้อผ้าอนามัย (0 คะแนน)

ข้อ 3 จากกรณีการเปิดห้องสนทนาในแอปพลิเคชัน “คลับเฮาส์” ที่มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์คนอีสานในเชิงเหยียดหยามสีผิว ปัญหาครอบครัว และวัฒนธรรมการรับประทานอาหาร นักเรียนมีความคิดเห็นต่อกรณีดังกล่าวอย่างไร

ก. เป็นข้อเท็จจริงที่คนอีสานส่วนใหญ่จะเป็นเช่นนั้น (0 คะแนน)

ข. แม้ข้อเท็จจริงจะเป็นเช่นนั้นก็ไม่ควรมีการเอามาพูดกันในพื้นที่สาธารณะ (1 คะแนน)

ค. เป็นการลดทอนคุณค่าและไม่ตั้งอยู่บนความเสมอภาคของความเป็นมนุษย์ (3 คะแนน)

ง. เป็นความไม่เข้าใจในเรื่องของความแตกต่างทางชาติพันธุ์และวัฒนธรรม (2 คะแนน)

ข้อ 4 เมื่อนักเรียนมีความเห็นทางการเมืองต่างกันกับเพื่อน นักเรียนจะจัดการสถานการณ์ดังกล่าวอย่างไร

- ก. โต้แย้งกับเพื่อนเพื่อให้เพื่อนเข้าใจจุดยืนทางการเมืองของตน (1 คะแนน)
- ข. พูดคุยกับเพื่อนโดยสลับกันรับฟังและนำเสนอข้อสนับสนุนของฝ่ายตน (3 คะแนน)
- ค. พูดคุยกับเพื่อนโดยพยายามอธิบายให้เพื่อนเห็นด้วยกับแนวคิดของตน (2 คะแนน)
- ง. เลิกคบกับเพื่อนเพราะความคิดเห็นไม่ตรงกัน (0 คะแนน)

ข้อ 5 เมื่อนักเรียนพบว่าเจ้าหน้าที่องค์การบริหารส่วนตำบลทุจริตเรียกรับเงินจากผู้มาติดต่อราชการ นักเรียนจะอย่างไร

- ก. แจ้งผู้ปกครองให้ทราบว่าจะพบเห็นการทุจริตดังกล่าว (1 คะแนน)
- ข. แจ้งผู้บังคับบัญชาเจ้าหน้าที่คนนั้นให้พิจารณาดำเนินการตามที่เห็นสมควร (2 คะแนน)
- ค. วางเฉยเพราะการเข้าไปยุ่งอาจทำให้เกิดอันตราย (0 คะแนน)
- ง. เก็บรวบรวมหลักฐานและร้องเรียนหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง (3 คะแนน)

ข้อ 6 นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรกับภาพข่าวว่ามีนักเรียนกลุ่มหนึ่งชุมนุมเรียกร้องสิทธิเสรีภาพในโรงเรียน ในช่วงเวลาพักกลางวันหรือช่วงเวลาหลังเลิกเรียน

- ก. เป็นเรื่องที่ไม่ควรทำเพราะนักเรียนต้องปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน (1 คะแนน)
- ข. เป็นเรื่องที่ไม่ควรทำเพราะนักเรียนที่ดีควรเชื่อฟังครูบาอาจารย์ (0 คะแนน)
- ค. เป็นเรื่องที่สามารถทำได้ภายใต้กรอบของกฎหมายและต้องไม่ไปกระทบสิทธิของผู้อื่น (3 คะแนน)
- ง. เป็นเรื่องที่สามารถทำได้เพราะการชุมนุมเป็นการใช้สิทธิเสรีภาพในระบบประชาธิปไตย (2 คะแนน)

ข้อ 7 นักเรียนมีความเห็นอย่างไรกับการที่เพศทางเลือก (LGBTQ+) ที่ชนะการเลือกตั้ง จะเข้าไปทำหน้าที่สมาชิกสภาผู้แทนราษฎรในรัฐสภา

- ก. เป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมเพราะทำให้เกิดความเสียหายต่อภาพลักษณ์ของรัฐสภา (0 คะแนน)
- ข. เป็นเรื่องที่ยอมรับได้ เพราะเป็นผู้ที่ชนะการเลือกตั้ง (2 คะแนน)
- ค. เป็นเรื่องที่ยอมรับได้ เพราะสังคมโลกสมัยนี้เปิดกว้างแล้ว (1 คะแนน)

ง. เป็นเรื่องที่ยอมรับได้ เพราะสภาพผู้แทนราษฎรควรมีสัดส่วนผู้แทนกลุ่มคนที่หลากหลาย (3 คะแนน)

ข้อ 8 หากชุมชนที่นักเรียนอาศัยมีปัญหาในเรื่องการจัดการขยะ นักเรียนจะสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในการจัดการเรื่องดังกล่าวได้อย่างไร

ก. ชักชวนคนในชุมชนคัดแยกขยะโดยชี้ให้เห็นประโยชน์จากการคัดแยกขยะ (2 คะแนน)

ข. เป็นอาสาช่วยหาข้อมูลแหล่งจำหน่ายขยะหรือตลาดนัดขยะรีไซเคิลให้แก่ชุมชน (3 คะแนน)

ค. ใช้ชีวิตปกติเพราะปัญหาขยะในชุมชนมีมานานแล้ว แก้ไขอะไรไม่ได้ (0 คะแนน)

ง. ทำการแยกขยะในครัวเรือนของตนเองและนำไปขายสร้างรายได้ให้แก่ครอบครัว (1 คะแนน)

ข้อ 9 “การทำลายหญ้าทะเลทางอ้อมคือการปล่อยน้ำเสีย และตะกอนที่เกิดจากการพัฒนาชายฝั่ง น้ำเสียส่วนมากมาจากอาคารบ้านเรือน จากพื้นที่เกษตรกรรม ยิ่งเมื่อเข้าสู่ฤดูฝน หรือในช่วงที่มีภัยธรรมชาติหรืออุทกภัย น้ำเสียและตะกอนจะยิ่งถูกชะล้างลงสู่แนวหญ้าทะเล ซึ่งทำให้หญ้าทะเลเสื่อมโทรมอย่างรวดเร็ว นักวิทยาศาสตร์สามารถใช้คุณภาพน้ำเป็นตัวบ่งชี้คุณภาพของแนวหญ้าทะเลและการลดลงของจำนวนพะยูนได้” ที่มา :

<https://www.greenpeace.org/thailand/story/8061/marium-the-famous-dugong/> นักเรียนคิดว่าเรื่องดังกล่าวเกี่ยวข้องกับนักเรียนหรือไม่ อย่างไร

ก. เกี่ยวข้องเพราะอยากให้ระบบนิเวศใต้ทะเลสมบูรณ์ (2 คะแนน)

ข. เกี่ยวข้องเพราะไม่เคยเห็นพะยูนมาก่อนและอยากมีโอกาสเห็นพะยูน (1 คะแนน)

ค. เกี่ยวข้องเพราะทะเลเป็นของทุกคน เราจึงมีหน้าที่ต้องช่วยรักษาฟื้นฟู (3 คะแนน)

ง. ไม่เกี่ยวข้องเพราะเป็นหน้าที่ของคนที่อยู่บ้านใกล้ทะเลที่ต้องทำอะไรสักอย่าง (0 คะแนน)

ข้อ 10 ในประเพณีสงกรานต์ปัจจุบันวัยรุ่นจำนวนมากมักให้ความสำคัญกับการออกไปเล่นสาดน้ำกับเพื่อนฝูง โดยละเลยพิธีรดน้ำดำหัวผู้ใหญ่ นักเรียนจะดำเนินการเรื่องนี้อย่างไร

ก. ยอมรับว่าทุกอย่างย่อมเปลี่ยนไปตามยุคสมัย (0 คะแนน)

ข. รวมกลุ่มกับเพื่อนเพื่อจัดงานรดน้ำดำหัวให้กับผู้ใหญ่ในชุมชน (3 คะแนน)

- ค. รดน้ำผู้ใหญ่ในบ้านและไปร่วมงานรดน้ำดำหัวผู้ใหญ่ที่ผู้นำชุมชนจัดขึ้น (2 คะแนน)
 ง. ศึกษาที่มาของพิธี "รดน้ำดำหัวผู้ใหญ่" เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น (1 คะแนน)

ข้อ 11 จากข่าวกรณีการเสียชีวิตของพะยูนมาเรียม หากบ้านนักเรียนอยู่ในจังหวัดที่มีการพบว่าเป็นแหล่งที่อยู่อาศัยของพะยูน นักเรียนจะมีส่วนร่วมในการป้องกันปัญหานี้ได้อย่างไร

เศร้า! มาเรียมลูกพะยูนขวัญใจตาย "ช็อก-เจอถุงพลาสติก"

07:22 | 17 สิงหาคม 2562 | 22,041



ที่มา : <https://news.thaipbs.or.th/content/283006>

- ก. ปลถ่ายให้เป็นหน้าที่ของหน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบโดยตรง (0 คะแนน)
 ข. ช่วยเก็บขยะที่มีบนชายหาดและบริเวณป่าโกงกางโดยรอบเมื่อมีโอกาส (1 คะแนน)
 ค. รณรงค์ให้คนในชุมชนเห็นความสำคัญของระบบนิเวศทางทะเลและทิ้งขยะอย่างถูกต้อง (2 คะแนน)
 ง. เข้าไปมีส่วนร่วมกับองค์กรอนุรักษ์ที่เกี่ยวข้องเพื่อผลักดันให้เกิดการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ (3 คะแนน)

ข้อ 12 เนื่องจากสังคมไทยมีความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ และวัยรุ่นสมัยนี้ไม่ค่อยใช้ภาษาถิ่น นักเรียนจะมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์การใช้ภาษาถิ่นอย่างไร

- ก. ใช้ภาษาถิ่นในครอบครัวของตนเองเพื่อให้ไม่ลืมภาษาถิ่น (1 คะแนน)
 ข. ใช้ภาษากลางดีแล้วเพราะจะได้ดูทันสมัยและไม่ถูกล้อเลียน (0 คะแนน)
 ค. พูดภาษาถิ่นในสังคมด้วยความภูมิใจเพื่อให้เป็นแบบอย่างแก่คนอื่น (2 คะแนน)
 ง. สร้างแคมเปญอนุรักษ์ภาษาถิ่นบนเว็บไซต์เพื่อรวบรวมรายชื่อเสนอกระทรวงที่เกี่ยวข้อง (3 คะแนน)

ข้อ 13



คลองแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ปัญหาที่พบเห็นอยู่บ่อยครั้ง คือ "ขยะในคลอง" ลอยเกลื่อนเป็นจำนวนมาก หากนักเรียนอาศัยอยู่ในชุมชนที่ติดกับคลองดังกล่าว นักเรียนจะอย่างไร

ที่มา : <https://d.dailynews.co.th/bangkok/781089/>

- ก. ไม่ทิ้งขยะทุกชนิดลงในแม่น้ำลำคลอง (1 คะแนน)
- ข. ร่วมปิดป้ายรณรงค์ให้คนในชุมชนทิ้งขยะให้ถูกที่ (2 คะแนน)
- ค. ช่วยสอดส่องผู้ทิ้งขยะในที่สาธารณะและแจ้งเจ้าหน้าที่ให้ดำเนินการตามกฎหมาย (3 คะแนน)
- ง. รีบเดินผ่านบริเวณนั้นโดยเร็วและใส่ผ้าปิดจมูกขณะเดินผ่านคลอง (0 คะแนน)

ข้อ 14 ในชุมชนของนักเรียน มีการส่งเสริมให้ทุกครัวเรือน ผลิตสินค้าภายใต้โครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) นักเรียนจะเข้าไปมีส่วนร่วมได้อย่างไร

- ก. เข้าร่วมเรียนรู้วิธีการผลิตสินค้า OTOP ของชุมชน (1 คะแนน)
- ข. นั่งชมและให้กำลังใจคนในชุมชนในการผลิตสินค้า OTOP (0 คะแนน)
- ค. ชักชวนคนในครอบครัวและเพื่อนบ้านโดยรอบผลิตสินค้า OTOP เพื่อจำหน่าย (2 คะแนน)
- ง. จัดทำเว็บไซต์/เว็บเพจเพื่อเป็นช่องทางจำหน่ายสินค้าสินค้า OTOP ให้แก่ชุมชน (3 คะแนน)

ข้อ 15 พื้นที่ที่นักเรียนอาศัยอยู่มีสภาพป่าต้นน้ำ มีความอุดมสมบูรณ์ แต่ต่อมาได้มีการบุกรุกพื้นที่ป่าต้นน้ำเพื่อทำเกษตรกรรมอย่างต่อเนื่อง ทำให้ภูมิประเทศและป่าต้นน้ำเปลี่ยนไปเป็นพื้นที่เกษตรกรรมและภูเขาหัวโล้น ส่งผลให้ชุมชนได้รับความเดือดร้อนจากการขาดแคลนน้ำ นักเรียนจะเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวอย่างไร

ก. เข้าร่วมเป็นเครือข่ายการจัดการป่าต้นน้ำองค์กรภาคประชาชน (3 คะแนน)

ข. ร่วมประชุมและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการป่าต้นน้ำในที่ประชุมของชุมชน (2 คะแนน)

ค. นิ่งเฉยเพราะเป็นเรื่องที่ใหญ่เกินกว่านักเรียนจะช่วยได้ (0 คะแนน)

ง. ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับปัญหาและวิธีการจัดการป่าต้นน้ำทางระบบอินเทอร์เน็ต (1 คะแนน)

ข้อ 16



เมื่อสารกันแดดคือหนึ่งในตัวการที่ก่อให้เกิดมลภาวะในทะเล...

“งานวิจัยโดย Downs และคณะ เพื่อองค์กร National Oceanic and Atmospheric Administration (NOAA) และองค์กรอื่นๆ ในสหรัฐฯ ชี้ว่า ปะการังอ่อนที่สัมผัสกับสาร Oxybenzone และ Octinoxate ที่มีในสารกันแดดแสดงออกถึงภาวะเครียด โดยมีสีซีดจางลง ซึ่งทำให้ปะการังติดเชื้อง่ายและไม่สามารถได้รับสารอาหารได้เต็มที่อย่างที่เคย นอกจากนี้ สารทั้งสองชนิดยังสร้างความเสียหายต่อดีเอ็นเอและทำให้โครงสร้างปะการังเจริญเติบโตผิดปกติด้วย”
ที่มา : <https://oneandallthailand.com/reef-safe-sunscreen/>

จากข้อความข้างต้น ในช่วงปิดเทอมฤดูร้อนนี้ นักเรียนมีโปรแกรมที่จะไปดำน้ำดูปะการังที่ทะเลกับครอบครัว และเพื่อนสนิท เมื่อหยิบครีมกันแดดที่มีอยู่มาดูพบว่า มีส่วนผสม Oxybenzone นักเรียนจะตัดสินใจอย่างไร

- ก. นำครีมกันแดดนั้นไปใช้ เนื่องจากเสียเงินซื้อมาแล้ว (0 คะแนน)
- ข. นำครีมกันแดดนั้นไปใช้ แต่บอกผู้ปกครองว่าคราวหลังอย่าซื้อผลิตภัณฑ์นี้อีก (1 คะแนน)
- ค. ไม่ใช้ครีมกันแดดนั้น และเผยแพร่องค์ความรู้โดยการนำไปพูดคุยกับเพื่อนและคนรอบตัว (3 คะแนน)
- ง. ไม่ใช้ครีมกันแดดนั้น และอธิบายให้ผู้ปกครองเข้าใจถึงผลกระทบต่อปะการัง (2 คะแนน)

ข้อ 17 เมื่อครอบครัวของนักเรียนประสบปัญหาทางเศรษฐกิจ นักเรียนคิดว่าบุคคลใดเป็นผู้ที่จะต้องแก้ไขปัญหาดังกล่าว

- ก. ใครก็ได้ที่ไม่ใช่ตัวของนักเรียนเอง เพราะนักเรียนไม่ได้เป็นผู้ก่อให้เกิดปัญหาขึ้น (0 คะแนน)
- ข. ทุกคนในครอบครัวต้องร่วมกันกำหนดแนวทางการแก้ไขปัญหาและปฏิบัติตามแนวทางดังกล่าวร่วมกัน (3 คะแนน)
- ค. คุณพ่อคุณแม่ต้องร่วมกันกำหนดแนวทางการแก้ไขปัญหา โดยนักเรียนพยายามรับฟังและทำความเข้าใจถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้น (1 คะแนน)
- ง. คุณพ่อคุณแม่ต้องร่วมกันกำหนดแนวทางการแก้ไขปัญหา โดยนักเรียนเข้ามามีส่วนร่วมด้วยการปฏิบัติตามแนวทางดังกล่าว (2 คะแนน)

ข้อ 18 เมื่อคุณพ่อของนักเรียนต้องการจะซื้อบ้านใหม่ในขนาดใหญ่ขึ้นเพื่อความสะดวกสบายของคนในครอบครัว แต่คุณแม่ไม่เห็นด้วยเนื่องจากบ้านใหม่ไกลจากโรงเรียนลูก จนเกิดการทะเลาะกันขึ้น นักเรียนจะมีส่วนร่วมในการแก้ไขความขัดแย้งดังกล่าวอย่างไร

- ก. บอกความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับการซื้อบ้านใหม่ และให้คุณพ่อและคุณแม่หาข้อยุติร่วมกัน (2 คะแนน)
- ข. เข้าไปสอบถามและรับฟังเหตุผลของแต่ละฝ่าย และบอกให้คุณพ่อกับคุณแม่ใจเย็น ๆ (1 คะแนน)
- ค. ปลอ่ยให้เป็นเรื่องของคุณแม่เพราะคุณแม่เป็นผู้หารายได้ให้แก่ครอบครัว (0 คะแนน)

ง. ร่วมพูดคุยกับคุณพ่อคุณแม่ เสนอทางออก และหาข้อยุติร่วมกันในครอบครัว (3 คะแนน)

ข้อ 19 เมื่อโรงเรียนจะมีการเลือกตั้งประธานนักเรียน นักเรียนจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวอย่างไร

ก. ไม่ไปร่วมกิจกรรมเลือกตั้งเพราะทำให้เสียเวลาในการเรียน (0 คะแนน)

ข. ไปเลือกผู้สมัครคนใดก็ได้ เพราะประธานนักเรียนเป็นเพียงผู้นำทำกิจกรรมของโรงเรียนเท่านั้น (1 คะแนน)

ค. รับฟังการหาเสียงของผู้สมัครและเลือกคนที่มีนโยบายที่เป็นประโยชน์ต่อนักเรียนทุกกลุ่มในโรงเรียน (3 คะแนน)

ง. รับฟังการหาเสียงของผู้สมัครและเลือกคนที่มีนโยบายที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน (2 คะแนน)

ข้อ 20 เมื่อนักเรียนพบการทุจริตในการเลือกตั้งประธานสภานักเรียน นักเรียนจะอย่างไร

ก. เข้าไปตักเตือนผู้สมัครประธานสภานักเรียนให้เลิกกระทำการทุจริต (1 คะแนน)

ข. รวบรวมหลักฐานการกระทำความผิดแล้วแจ้งต่อคณะกรรมการดำเนินการเลือกตั้งประธานสภานักเรียน (3 คะแนน)

ค. นำเรื่องไปบอกครูประจำชั้นเพื่อให้หาแนวทางที่เหมาะสมในการจัดการปัญหาดังกล่าว (2 คะแนน)

ง. นิ่งเฉยเพราะไม่อยากมีเรื่องขัดแย้งกับผู้สมัครประธานสภานักเรียน (0 คะแนน)

ข้อ 21 เมื่อผู้ประกอบการจะเข้ามาตั้งโรงงานคอนกรีตผสมเสร็จบริเวณใกล้เคียงกับชุมชนของนักเรียน นักเรียนจะเข้าไปมีส่วนร่วมในการปกป้องสิ่งแวดล้อมของชุมชนได้อย่างไร

ก. เข้าร่วมกระบวนการประชาพิจารณ์ (Public Hearing) เพื่อแสดงความคิดเห็นในเรื่องดังกล่าว (3 คะแนน)

ข. ศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับการตั้งโรงงานและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการตั้งโรงงาน (1 คะแนน)

ค. ร่วมแสดงความคิดเห็นในที่ประชุมระดับชุมชนถึงผลกระทบจากการตั้งโรงงานใกล้ชุมชน (2 คะแนน)

ง. ไม่เข้าไปมีส่วนร่วม ปล่อยให้เป็นที่ของหน่วยงานรัฐในการควบคุมดูแลการปล่อยมลพิษ (0 คะแนน)

ข้อ 22 ในฐานะนักเรียนอยู่ภายใต้การปกครองในระบบประชาธิปไตยแบบตัวแทน นักเรียนคิดว่า จะมีส่วนร่วมในการเลือกตั้งทั่วไปได้อย่างไร

ก. เผื่อระวังและสอดส่องดูแลในการนับคะแนนเสียงการเลือกตั้ง (3 คะแนน)

ข. ติดตามข่าวสารการเลือกตั้งและแจ้งเตือนคนในครอบครัวให้ไปใช้สิทธิเลือกตั้ง (1 คะแนน)

ค. ร่วมจัดบอร์ดกิจกรรมสร้างความรู้ความเข้าใจในเรื่องการเลือกตั้งในโรงเรียน (2 คะแนน)

ง. รับทราบว่าจะมีการเลือกตั้ง แต่เป็นเรื่องไกลตัวเพราะอายุยังไม่ถึง 18 ปี ในวันเลือกตั้ง (0 คะแนน)

ข้อ 23 “แชร์ว่อน “นักเรียนสูบบุหรี่” ตำรวจตรวจสอบพบหลักฐานและอุปกรณ์ตามภาพจริง” จากพาดหัวข่าว หากเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นที่โรงเรียนของนักเรียน นักเรียนจะมีแนวทางการแก้ไขปัญหอย่างไร



ที่มา : <https://www.thairath.co.th/news/crime/2554648>

ก. นิ่งเฉยเพราะการปลดล็อกคักัญชาออกจากการเป็นยาเสพติดเป็นเรื่องของนโยบาย จึงเป็นเรื่องที่ฝ่ายการเมืองต้องแก้ไข (0 คะแนน)

ข. วิเคราะห์สาเหตุการใช้กัญชาในทางผิดของนักเรียนแล้วนำเสนอแนวทางการแก้ไข ปัญหาต่อผู้บริหารโรงเรียน (2 คะแนน)

ค. ศึกษาร่างพระราชบัญญัติเกี่ยวกับควบคุมการใช้กัญชา กัญชง ที่สมาชิกสภาผู้แทนราษฎรยกร่างขึ้น และร่วมลงชื่อเสนอกฎหมายนั้น (3 คะแนน)

ง. ศึกษาค้นคว้าข้อดีข้อเสียของกัญชาและเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผ่านเสียงตามสายให้นักเรียนในโรงเรียนทราบ (1 คะแนน)

ข้อ 24 หากในอนาคตข้างหน้าประเทศจะให้ประชาชนออกเสียงประชามติ เพื่อให้ความเห็นชอบหรือไม่เห็นชอบต่อร่างรัฐธรรมนูญ ถ้านักเรียนเป็นผู้มีสิทธิในการออกเสียงครั้งนั้น นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร

ก. ศึกษาร่างรัฐธรรมนูญ นำประเด็นมาอภิปรายถกแถลงกับเพื่อนก่อนลงคะแนนเสียง (3 คะแนน)

ข. พุดคุยกับพ่อแม่หรือครูอาจารย์ก่อนลงคะแนนเสียง เนื่องจากเป็นผู้มีประสบการณ์ทางการเมืองมากกว่า (1 คะแนน)

ค. ติดตามข่าวสารจากสื่อออนไลน์ที่สนใจ เนื่องจากเป็นช่องทางที่เข้าถึงได้สะดวกและรวดเร็ว เพื่อประกอบการตัดสินใจลงคะแนนเสียง (2 คะแนน)

ง. เดินทางไปลงคะแนนเสียงพร้อมเพื่อนในกลุ่ม หากเพื่อนไม่ไปหรือไปไม่ทันคิดว่าไม่เป็นไร เพราะตนเป็นเพียงเยาวชน (0 คะแนน)

ข้อ 25 เมื่อนักเรียนเป็นผู้มีสิทธิเลือกตั้ง แต่มีธุระสำคัญทำให้ไม่สามารถไปใช้สิทธิในวันเลือกตั้งทั่วไปได้ นักเรียนจะดำเนินการอย่างไร

ก. ไม่ไปใช้สิทธิเลือกตั้งในวันเลือกตั้งทั่วไป แต่ไปลงทะเบียนเลือกตั้งล่วงหน้า (3 คะแนน)

ข. ไม่ไปใช้สิทธิเลือกตั้งในวันเลือกตั้งทั่วไป เพราะจะไปหรือไม่ไปก็ไม่มีผลอะไรกับชีวิต (0 คะแนน)

ค. ไม่ไปใช้สิทธิเลือกตั้งในวันเลือกตั้งทั่วไป แต่เข้าใจและยอมรับว่าจะต้องสูญเสียสิทธิทางการเมืองบางประการ (1 คะแนน)

ง. ไม่ไปใช้สิทธิเลือกตั้งในวันเลือกตั้งทั่วไป แต่ไปแจ้งเหตุที่ไม่อาจไปใช้สิทธิเลือกตั้งได้ต่อนายทะเบียนท้องถิ่น (2 คะแนน)

ข้อ 26 นักเรียนสังเกตเห็นว่าบริเวณตู้กรองน้ำดื่มของโรงเรียนมีความสกปรก และเห็นว่าใส่กรองน้ำไม่ได้รับการเปลี่ยนมาเป็นเวลานานแล้ว ทำให้เพื่อน ๆ และนักเรียนคนอื่นไม่กล้าดื่มน้ำมาดื่ม และมักจะซื้อน้ำขวดจากร้านค้าในโรงเรียนมาดื่มแทน นักเรียนจะแก้ปัญหานี้อย่างไร

- ก. พูดคุยกับเพื่อนสนิทถึงปัญหาดังกล่าว และปรึกษากันว่าจะนำน้ำดื่มจากที่บ้านมาเอง (1 คะแนน)
- ข. แจ้งครูประจำชั้นหรือผู้บริหารโรงเรียนให้แก้ไขปัญหา เพราะนักเรียนทุกคนมีสิทธิได้น้ำสะอาดฟรี (2 คะแนน)
- ค. ชื้อน้ำดื่มจากร้านค้าในโรงเรียน เพราะเห็นว่าปัญหาดังกล่าวเป็นเรื่องของการบริหารจัดการของครูและผู้บริหารโรงเรียน (0 คะแนน)
- ง. รวมกลุ่มกับเพื่อนนักเรียนทำหนังสือถึงผู้บริหารโรงเรียนเพื่อเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาน้ำดื่มในโรงเรียน (3 คะแนน)

ข้อ 27 ระหว่างการซื้ออาหารกลางวันที่โรงอาหารของโรงเรียน นักเรียนสังเกตเห็นเพื่อนข้างหน้าให้เพื่อนที่มาที่หลังแทรกคิว นักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. แจ้งให้ครูทราบและเสนอแนวทางแก้ปัญหา (2 คะแนน)
- ข. บอกคนแทรกคิวให้ไปเข้าแถวใหม่และรู้จักเกรงใจผู้อื่น (1 คะแนน)
- ค. เป็นอาสาสมัครร่วมกับสภานักเรียนรณรงค์กิจกรรมไม่แซงคิวเท่ากับไม่โกง (3 คะแนน)
- ง. นิ่งเฉยและพยายามเข้าใจว่าเพื่อนอาจจะไม่ได้รับประทานอาหารตั้งแต่เช้า (0 คะแนน)

ข้อ 28 เมื่อเพื่อนสาวประเภทสองต้องเข้าห้องน้ำผู้ชายที่โรงเรียนและถูกเพื่อนผู้ชายล้อเลียน นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไรต่อเหตุการณ์นี้

- ก. ห้องน้ำส่วนใหญ่แบ่งตามเพศโดยกำเนิดอยู่แล้ว (0 คะแนน)
- ข. เสนอให้ครูจัดกิจกรรมเพื่อความเข้าใจในเพศสภาพ (2 คะแนน)
- ค. ปกป้องเพื่อนโดยการบอกให้หยุดล้อเลียนคนที่มีเพศสภาพที่แตกต่าง (1 คะแนน)
- ง. ร่วมกันกับเพื่อนในห้องคิดกิจกรรมสร้างความเข้าใจโดยกระบวนการมีส่วนร่วม (3 คะแนน)

ข้อ 29 เพื่อนร่วมชั้นของนักเรียนเป็นผู้พิการทางร่างกายต้องใช้รถเข็น และทุกครั้งที่เข้าห้องเรียนจะยากลำบาก เพราะเป็นพื้นที่ต่างระดับ นักเรียนจะช่วยเหลือเพื่อนอย่างไร

- ก. ให้กำลังใจและพยายามช่วยเท่าที่ช่วยได้ (1 คะแนน)
- ข. วางเฉยเพราะเพื่อนต้องใช้ชีวิตให้อยู่รอดในสังคมด้วยตนเอง (0 คะแนน)

ค. ระดมความคิดเห็นกับเพื่อนในห้อง เพื่อเสนอแนวทางแก้ปัญหาต่อผู้อำนวยการ

โรงเรียน (3 คะแนน)

ง. พูดคุยกับเพื่อนสนิทและหัวหน้าห้องเพื่อแจ้งให้ครูประจำชั้นทราบถึงปัญหาที่เกิดขึ้น (2

คะแนน)

ข้อ 30 จากภาพข่าว นักเรียนถูกรถจักรยานยนต์ส่งอาหารชนในโรงเรียน ถ้านักเรียนอยู่ในโรงเรียนดังกล่าว จะทำอย่างไร



เด็กน้อย ถูกไรเดอร์ขับจยย.ชนในโรงเรียน ไร้ความผิดชอบ
นานนับสัปดาห์

ที่มา : <https://www.pptvhd36.com/news/สังคม/174831>

ก. ให้ความช่วยเหลือน้องที่โดนรถชนเท่าที่พอจะช่วยให้ได้ (2 คะแนน)

ข. ส่งสารน้องที่โดนรถชนแต่ไม่รู้จะช่วยเหลือได้อย่างไร (0 คะแนน)

ค. ระมัดระวังตัวเองตลอดเวลาหากมีรถเข้ามาในโรงเรียน (1 คะแนน)

ง. เรียกร้องให้โรงเรียนมีมาตรการป้องกันอุบัติเหตุจากยานพาหนะที่เข้ามา (3 คะแนน)

ข้อ 31 จากภาพข่าว อุบัติเหตุที่เกิดขึ้นบนทางม้าลายมีมากกว่า 500 รายต่อปี และอัตราการเสียชีวิตสูงถึงร้อยละ 55 หลายครั้งที่เกิดอุบัติเหตุบริเวณใกล้เคียงโรงเรียน และทางม้าลายบริเวณโรงเรียนของนักเรียนก็เคยเกิดเหตุการณ์เช่นนี้ นักเรียนจะทำอย่างไร



ที่มา : <https://www.pptvhd36.com/news/อาชญากรรม/173770>

- ก. เหตุการณ์นี้ไม่ได้เกิดขึ้นกับตนเอง ยังไม่ต้องทำอะไรให้วุ่นวาย (0 คะแนน)
- ข. ระมัดระวังตัวเองในการข้ามถนนให้มากขึ้นเพราะคนส่วนใหญ่ขาดวินัยบนท้องถนน (1 คะแนน)
- ค. สร้างแคมเปญที่เกี่ยวข้องกับทางม้าลายต้องปลอดภัยและเสนอให้มีการแก้ปัญหาโดยเรียกร้องต่อผู้เกี่ยวข้อง (3 คะแนน)
- ง. ร่วมลงชื่อสนับสนุนในแคมเปญที่เกี่ยวข้องกับทางม้าลายต้องปลอดภัยบนโลกออนไลน์ (2 คะแนน)

ข้อ 32 นักเรียนสังเกตเห็นว่าร้านขายของใกล้โรงเรียนมีการนำขนมที่มีส่วนผสมกัญชามาขาย โดยห่อขนมคล้ายกับขนมชื่อดัง และไม่มีฉลากภาษาไทยแสดง นักเรียนจะอย่างไร



- ก. ไม่ซื้อมารับประทานและบอกเพื่อนให้ทราบถึงอันตราย (1 คะแนน)
- ข. พูดคุยกับเพื่อนๆและปรึกษาผู้ปกครองถึงความเหมาะสมในการนำมาขายใกล้โรงเรียน (2 คะแนน)

ค. ส่งข้อเสนอให้กับสถานักเรียนหรือผู้บริหารโรงเรียนให้มีมาตรการป้องกันและสร้าง
ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกัญชา (3 คะแนน)

ง. ชวนเพื่อนฯลองซื้อมารับประทาน เพราะรัฐมีนโยบายกัญชาเสรี (0 คะแนน)

ข้อ 33 การเลือกตั้งครั้งล่าสุด ตามรัฐธรรมนูญให้สิทธิสมาชิกวุฒิสภาร่วมโหวตนายรัฐมนตรีได้
นักเรียนได้พูดคุยประเด็นดังกล่าวกับเพื่อน โดยมีเพื่อนบางคนเห็นด้วยกับสิทธิของ สว. แต่มีเพื่อน
บางคนที่ไม่เห็นด้วยและเกิดการถกเถียงกันด้วยอารมณ์โมโหและเสียดสีกันด้วยคำพูด นักเรียนจะ
จัดการเหตุการณ์นี้อย่างไร

ก. โกล่เกลี่ยให้ทุกคนลดอารมณ์โมโห เพราะไม่มีใครถูกใครผิด (2 คะแนน)

ข. ไปบอกครูประจำชั้นเพื่อให้มาระงับการโต้เถียงที่เกิดขึ้น (1 คะแนน)

ค. ช่วยเพื่อนที่มีแนวความคิดเหมือนกับตัวเองโต้เถียงโดยไม่สนใจคนที่เห็นต่าง (0
คะแนน)

ง. เสนอแนะให้เพื่อนทั้งสองฝ่ายผลัดกันนำเสนอความคิดเห็นและรับฟังด้วยเหตุผล (3
คะแนน)

ข้อ 34 ในชั้นเรียนของนักเรียน มีเพื่อนที่มีสายตาดำมืด (ตาเหล่) และมักจะถูกเพื่อนล้อเลียน
(บูลลี่) เป็นประจำ นักเรียนจะทำอย่างไร

ก. บอกให้เพื่อนหยุดพฤติกรรมบูลลี่ (1 คะแนน)

ข. บอกให้ครูประจำชั้นช่วยห้ามปรามเพื่อนที่มีพฤติกรรมบูลลี่ (2 คะแนน)

ค. ไม่ล้อเลียนเพื่อนแต่คิดว่าการล้อเลียนเป็นเรื่องปกติที่ทุกคนต้องเจอ (0 คะแนน)

ง. เสนอให้มีกิจกรรมยุติความรุนแรงในโรงเรียนและการเข้าใจความรู้สึกผู้อื่น (3 คะแนน)

ข้อ 35 จากภาพข่าว หากเหตุการณ์ดังกล่าว “เกิดขึ้นกับโรงเรียนของนักเรียน” นักเรียนจะปฏิบัติ
อย่างไร



28 w.u. 2562 13:44 u.

หวัดสิ้น ม. 4/7 หลังโดมกลมระหว่างเรียนพละ พว เพิ่งสร้างเสร็จแค่ 2 เดือน

ที่มา : <https://www.thairath.co.th/news/society/1713813>

- ก. ไม่สนใจเพราะขณะเกิดเหตุไม่ใช่ห้องเรียนของตนเอง (0 คะแนน)
- ข.หารือร่วมกับสภานักเรียนเพื่อหาแนวทางสร้างพื้นที่ปลอดภัยในโรงเรียน (2 คะแนน)
- ค. แจ้งผู้ปกครองให้พูดคุยกับครูประจำชั้นในการป้องกันเหตุในอนาคต (1 คะแนน)
- ง. ขอให้มีการตรวจสอบพื้นที่/อาคารที่เสี่ยงอันตรายทั่วโรงเรียนและประชาสัมพันธ์ให้ทราบทั่วกัน (3 คะแนน)

ข้อ 36 ระหว่างการพักกลางวัน เพื่อนสนิทของนักเรียนได้เปิดแอปคาสิโนออนไลน์ และเล่นให้นักเรียนดูว่าสามารถได้เงินทันทีและได้จำนวนเยอะมาก นำมาใช้จ่ายได้อย่างสุขสบาย ลดภาระผู้ปกครองไปได้ และเพื่อนได้ชักชวนนักเรียนให้ทดลองเล่นดู เพราะเป็นเกมง่ายๆ ไม่ยุ่งยาก นักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. เตือนเพื่อนและพยายามห้ามไม่ให้เพื่อนเล่นต่อ (2 คะแนน)
- ข. หาวิธีที่จะทำให้เพื่อนเลิกเล่นให้ได้โดยปรึกษาครูแนะแนว/นักจิตวิทยา (3 คะแนน)
- ค. ทดลองเล่นดู เพื่อหารายได้ระหว่างเรียนช่วยครอบครัว (0 คะแนน)
- ง. ไม่เห็นด้วยกับการเล่นพนันเพราะสุดท้ายไม่เคยมีใครร่ำรวย (1 คะแนน)

ข้อ 37 เปิดเทอมการศึกษาใหม่ ชั้นเรียนของนักเรียน มีนักเรียนใหม่ซึ่งเป็นลูกแรงงานต่างด้าวที่มีฐานะยากจน ขาดแคลนชุดนักเรียน อุปกรณ์การเรียน และมักจะถูกเพื่อนร่วมชั้นบางคน ล้อเลียนว่าเป็นลูกต่างด้าว หรือแกล้งพูดไม่ชัดกับเพื่อนใหม่ นักเรียนจะอย่างไร

- ก. ห้ามปรามเพื่อนในห้องว่าอย่าล้อเลียนนักเรียนใหม่ (2 คะแนน)
- ข. ไม่อยากยุ่งกับเรื่องคนอื่นแค่เรื่องตัวเองก็เยอะแล้ว (0 คะแนน)
- ค. เห็นใจนักเรียนใหม่และช่วยบริจาคเงินตามกำลังทรัพย์ (1 คะแนน)
- ง. แจ้งครูประจำชั้นให้สอนเรื่องการยอมรับความแตกต่างและคุณค่าความเป็นมนุษย์ (3 คะแนน)

ข้อ 38 นักเรียนสังเกตว่าห้องสมุดโรงเรียนมีที่นั่งอ่านหนังสือไม่เพียงพอ หนังสือไม่หลากหลายและทรัพยากรสารสนเทศไม่ทันสมัย ทำให้ไม่ค่อยมีนักเรียนมาใช้บริการ ถ้าเข้ามาก็นั่งคุยกันมากกว่า นักเรียนจะอย่างไร

- ก. เสนอปัญหาและสาเหตุต่อผู้บริหารโรงเรียนผ่านสภานักเรียน (3 คะแนน)
- ข. บอกครูบรรณารักษ์ให้เสนอผู้บริหารโรงเรียนให้มีการปรับปรุง (2 คะแนน)
- ค. ชวนเพื่อนให้ไปใช้บริการบ้างและคิดว่าห้องสมุดควรเป็นพื้นที่การเรียนรู้ของนักเรียนทุกคน (1 คะแนน)
- ง. อยู่เฉย ๆ เพราะปกติไม่ค่อยได้ใช้บริการอยู่แล้ว หาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตสะดวกกว่า (0 คะแนน)

ข้อ 39 จากปัญหาฝุ่นละออง pm2.5 ที่เกิดขึ้นเป็นประจำทุกปีและส่งผลกระทบต่อสุขภาพของประชาชนทุกกลุ่มวัย โดยเฉพาะเด็กวัยเรียน หลายครั้งที่โรงเรียนของนักเรียนต้องปิดทำการและให้เรียนออนไลน์อยู่ที่บ้าน นักเรียนคิดว่าเรื่องนี้ควรมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร

ผู้วิกฤตหนัก! สัปดาห์ปิดทุกโรงเรียน 2 วัน ทั้งกม.-
ปริมณฑล



ที่มา : https://www.khaosod.co.th/breaking-news/news_2154350

- ก. ร่วมกิจกรรมปลูกต้นไม้เพื่อลดปริมาณฝุ่นละออง (2 คะแนน)
- ข. ติดตามสถานการณ์ฝุ่นละอองทุกวันและหาทางป้องกันตัวเอง (1 คะแนน)
- ค. ศึกษาข้อมูลในแคมเปญกฎหมายอากาศสะอาดและร่วมผลักดันโดยการลงชื่อ (3 คะแนน)
- ง. ไม่คิดว่ามีผลกระทบต่อตัวเอง เรียนออนไลน์ก็สบายกว่ามาโรงเรียน (0 คะแนน)

ข้อ 40 ในการแข่งขันกีฬาประจำปีของโรงเรียน โรงเรียนสนับสนุนงบประมาณ คณะสีละ 30,000 บาท ตัวแทนคณะสีได้มีการประชุมพูดคุยกันและเสนอให้มีการเก็บเงินนักเรียน ม.ปลาย จำนวน 1,200 บาท สำหรับการจัดกิจกรรม โดยมีนักเรียนหลายคนไม่เห็นด้วยเพราะจำนวนเงินสูงเกินไป และมีนักเรียนหลายคนที่มีฐานะไม่ค่อยดี นักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. เสนอให้ทุกฝ่ายบริหารจัดการให้สอดคล้องกับงบประมาณที่มี (3 คะแนน)
- ข. ยอมจ่ายเงิน เพราะจำนวนเงินที่เก็บไม่ได้เยอะมากมาย (1 คะแนน)
- ค. เจรจากับเพื่อน ๆ เพื่อหาวิธีการหาทุนสนับสนุนให้เพียงพอตามที่กำหนด (2 คะแนน)
- ง. ไม่จ่ายเพราะไม่ได้เป็นกิจกรรมที่จำเป็น (0 คะแนน)

**แบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้การสร้างความเป็นพลเมืองดีของรัฐของสถานศึกษา
(สำหรับครู)**

เรื่อง ความเป็นพลเมืองดีของรัฐ : แบบวัดและโปรแกรมสร้างเสริมสำหรับนักเรียนระดับชั้น

มัธยมศึกษาตอนปลายสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

วัตถุประสงค์ : เพื่อศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ ความต้องการและความคาดหวังของการสร้างความเป็นพลเมืองดีของรัฐของสถานศึกษา

ชื่อผู้ให้ข้อมูล.....ตำแหน่ง.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....เวลา.....น. สถานที่.....

ข้อคำถามในการสัมภาษณ์

1. คำถามนำ	1.1 ขอให้ท่านแนะนำตนเอง ประสบการณ์ในการทำงาน 1.2 ท่านมีบทบาทหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบในโรงเรียน อย่างไร	บทบาท บทบาท
2. คำถามเริ่มต้น	2.1 ท่านเคยได้ยินหรือรับรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดีของรัฐ อย่างไร 2.2 ความเป็นพลเมืองและความเป็นพลเมืองดีของรัฐ ท่านคิดว่ามีเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร 2.3 ท่านมีบทบาทในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของรัฐของ นักเรียนอย่างไรบ้าง	การรับรู้ เจตคติ บทบาท
3. คำถามหลัก: สาระสำคัญ/ สาระการเรียนรู้	3.1 ท่านให้ความสำคัญกับเนื้อหา สาระสำคัญในการจัดการ เรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดีของรัฐ อย่างไร 3.2 ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดีของรัฐ ควรมีเนื้อหา สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้อย่างไร	เจตคติ/ พฤติกรรม พฤติกรรม
3. คำถามหลัก: แนวทางการจัด กิจกรรม	3.3 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อการสร้างความเป็นพลเมือง ดีของรัฐของนักเรียน 3.4 ท่านออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็น พลเมืองอย่างไร 3.5 แนวคิดหรือหลักการที่ควรนำมาใช้ในการออกแบบการจัด	การรับรู้/ อารมณ์ บทบาท/ พฤติกรรม การรับรู้/เจตคติ

	<p>กิจกรรมเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ควรมีอะไรบ้าง เพราะเหตุใด</p> <p>3.6 ความคาดหวังของท่านที่มีต่อการออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ อย่างไร</p> <p>3.7 หากนักเรียนเข้าร่วมการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้แล้ว ควรมีผลลัพธ์เป็นอย่างไร</p> <p>3.8 ระยะเวลาที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับนักเรียน ควรมีระยะเวลาเท่าใด เพราะเหตุใด</p> <p>3.9 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องและมีส่วนสนับสนุนให้การจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ประสบความสำเร็จมีสิ่งใดบ้าง เพราะเหตุใด</p>	<p>เจตคติ</p> <p>เจตคติ/ พฤติกรรม</p> <p>การรับรู้/ พฤติกรรม</p> <p>เจตคติ</p>
<p>3. คำถามหลัก: วิธีการจัด กิจกรรม</p>	<p>3.10 ท่านมีเทคนิคและวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้อย่างไรบ้าง</p> <p>3.11 ท่านรู้สึกอย่างไรต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของตนเอง</p> <p>3.12 หากต้องการให้นักเรียนมีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ตามกรอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ทั้ง 4 องค์ประกอบ ควรมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมอย่างไร</p> <p>3.13 ครูและนักเรียนควรมีบทบาทในแต่ละขั้นตอน อย่างไร</p> <p>3.14 ควรมีสื่อการเรียนรู้อะไรบ้าง/อุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนอย่างไร</p>	<p>พฤติกรรม</p> <p>อารมณ์</p> <p>การรับรู้/ พฤติกรรม</p> <p>บทบาท</p> <p>การรับรู้</p>
<p>3. คำถามหลัก: การวัดและ ประเมินผล</p>	<p>3.15 ประสิทธิภาพที่ผ่านมามีเทคนิคหรือวิธีการวัดและประเมินผลในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองอย่างไร</p> <p>3.16 ท่านจะทราบได้อย่างไรว่า นักเรียนมีความเป็นพลเมืองตื่นรู้แล้ว</p>	<p>การรับรู้/ บทบาท</p> <p>การรับรู้/ พฤติกรรม</p>

	3.17 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลนักเรียนในแต่ละ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรมีลักษณะอย่างไร	การรับรู้/ พฤติกรรม
4. คำถามสรุป	4.1 สรุปประเด็นที่ได้จากการสัมภาษณ์เพื่อตรวจสอบความ ถูกต้อง ความสมบูรณ์ของข้อมูล 4.2 มีข้อเสนอแนะ หรือความคาดหวังต่อการสร้างความเป็น พลเมืองดีที่รู้เพิ่มเติมหรือไม่ อย่างไร	การรับรู้ เจตคติ



**แบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้การสร้างความเป็นพลเมืองดีของสถานศึกษา
(สำหรับนักเรียน)**

เรื่อง ความเป็นพลเมืองดี : แบบวัดและโปรแกรมสร้างเสริมสำหรับนักเรียนระดับชั้น

มัธยมศึกษาตอนปลายสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

วัตถุประสงค์ : เพื่อศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ ความต้องการและความคาดหวังของการสร้างความเป็นพลเมืองดีของสถานศึกษา

ชื่อผู้ให้ข้อมูล.....ระดับชั้น.....โรงเรียน.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....เวลา.....น. สถานที่.....

ข้อคำถามในการสัมภาษณ์

1. คำถามนำ	1.1 ขอให้นักเรียนแนะนำตนเอง ระดับชั้นโปรแกรมที่ศึกษา 1.2 นักเรียนมีบทบาทหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบในโรงเรียน อย่างไร 1.3 นักเรียนมีประสบการณ์ในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของโรงเรียน อย่างไร	บทบาท บทบาท พฤติกรรม
2. คำถามเริ่มต้น	2.1 นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจคำว่า “ความเป็นพลเมืองดี ” อย่างไรบ้าง 2.2 นักเรียนเคยได้ยินหรือรับรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดี หรือไม่ อย่างไร	การรับรู้ การรับรู้
3. คำถามหลัก: สาระสำคัญ/ สาระการเรียนรู้	3.1 ในการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดี เนื้อหา สาระสำคัญมีประโยชน์อย่างไร 3.2 นักเรียนคิดว่าการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง ดี ควรมีเนื้อหา สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้อย่างไร	เจตคติ พฤติกรรม
3. คำถามหลัก: แนวทางการจัด กิจกรรม	3.3 นักเรียนเคยมีส่วนร่วมในการออกแบบการจัดกิจกรรมเพื่อ ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีหรือไม่ อย่างไร 3.4 นักเรียนคาดหวังอะไรจากกิจกรรมเพื่อสร้างความเป็น	การรับรู้/ พฤติกรรม เจตคติ

	<p>พลเมืองตื่นรู้เป็นอย่างไร</p> <p>3.5 นักเรียนคิดว่าหลังจากการจัดกิจกรรมแล้วควรมีผลที่เกิดขึ้นอะไรบ้าง (เจตคติ และพฤติกรรมที่ถูกพัฒนา)</p>	เจตคติ
3. คำถามหลัก: วิธีการจัด กิจกรรม	<p>3.6 นักเรียนมีส่วนร่วมและให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมือง/พลเมืองตื่นรู้อย่างไรบ้าง</p> <p>3.7 ในการพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ นักเรียนคิดว่ากิจกรรมพัฒนานักเรียนควรเป็นอย่างไร</p> <p>3.8 สื่อและเอกสารประกอบการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนหรือไม่ อย่างไร</p> <p>3.9 ความคาดหวังที่นักเรียนมีต่อสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ เป็นอย่างไร</p>	<p>บทบาท/ พฤติกรรม</p> <p>เจตคติ</p> <p>เจตคติ</p> <p>เจตคติ</p>
3. คำถามหลัก: การวัดและ ประเมินผล	<p>3.10 นักเรียนได้จัดทำชิ้นงาน/โครงการในกิจกรรมเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ในประเด็นใดบ้าง ทำอย่างไร</p> <p>3.11 ครูมีวิธีการประเมินผลชิ้นงาน/โครงการ/กิจกรรมส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ อย่างไร นักเรียนได้ทราบถึงฟีดแบค (ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะ) ของครูเพื่อนำไปปรับปรุงพัฒนาหรือไม่ อย่างไร</p> <p>3.12 นักเรียนคิดว่าวิธีการประเมินผลชิ้นงาน/โครงการ/กิจกรรมส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ มีความเหมาะสมหรือไม่ เพราะเหตุใด</p>	<p>พฤติกรรม</p> <p>การรับรู้/ อารมณ์</p> <p>เจตคติ</p>
4. คำถามสรุป	<p>4.1 สรุปประเด็นที่ได้จากการสัมภาษณ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความสมบูรณ์ของข้อมูล</p> <p>4.2 การที่นักเรียนมีความเป็นพลเมืองตื่นรู้จะมีประโยชน์อย่างไร</p>	<p>การรับรู้</p> <p>เจตคติ</p>

**แบบประเมินคุณภาพของโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน**

คำชี้แจง

1. แบบประเมินฉบับนี้ อยู่ในการวิจัยระยะที่ 2 มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้

2. แบบประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีนี้ ใช้เกณฑ์มาตรฐานการประเมินของคณะกรรมการร่วมมาตรฐานการประเมินการศึกษา (Joint Committee on Standards for Educational Evaluation: JCSEE) ซึ่งได้รับการปรับปรุงโดยสมาคมการประเมินแคนาดา (Canadian evaluation society)(Yarbrough; et al., 2011) ประกอบด้วยเกณฑ์มาตรฐานการประเมิน 5 ด้าน ได้แก่ ความเป็นประโยชน์ (Utility Standards) ความเป็นไปได้ (Feasibility Standards) ความเหมาะสม (Propriety Standards) ความถูกต้องเที่ยงตรง (Accuracy Standards) และความสำนึกรับผิดชอบ (Accountability standards) โดยมีนิยามความหมายในแต่ละด้าน ดังนี้

1) ความเป็นประโยชน์ (Utility Standards) หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมที่พัฒนาขึ้น มีประโยชน์ต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดีให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ครู ศึกษานิเทศก์ ผู้นำกระบวนการ นักการศึกษา ผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน กิจกรรมเสริมนอกชั้นเรียน หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) ความเป็นไปได้ (Feasibility Standards) หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมที่พัฒนาขึ้น มีวิธีการและกระบวนการที่สามารถปฏิบัติได้จริง มีความคุ้มค่าและประหยัด ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้พัฒนาความเป็นพลเมืองดีให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3) ความเหมาะสม (Propriety Standards) หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย สารระสำคัญ/สารการเรียนรู้ กระบวนการหรือขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ และเหมาะสมกับบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย ไม่มีส่วนใดที่หมิ่นเหม่ ขัดแย้งต่อศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีของชาติไม่ก่อให้เกิดความแตกแยกหรือความขัดแย้งขึ้นในสังคม

4) ความถูกต้อง (Accuracy Standards) หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมที่พัฒนาขึ้นมีกระบวนการหรือขั้นตอนการพัฒนาที่ถูกต้อง มีคำอธิบายรายละเอียดชัดเจน มีรายละเอียดของแหล่งข้อมูลและการได้มาของข้อมูลที่เชื่อถือได้ ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด และสามารถตีความได้ถูกต้อง มีกระบวนการจัดเก็บ ตรวจสอบข้อมูลในแต่ละขั้นตอนอย่างเป็นระบบ

5) ความสำนึกรับผิดชอบ (Accountability standards) หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมที่พัฒนาขึ้น สามารถตรวจสอบได้จากการนำไปทดลองใช้ ซึ่งกระบวนการจัดกิจกรรมของโปรแกรมสร้างเสริมสามารถให้ข้อมูลที่นำไปประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมทำให้ได้ผลการวิจัยที่ได้มาตรฐานทางวิชาการ

แบบประเมินคุณภาพโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีนรู้ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยกำหนดน้ำหนักคะแนน ดังนี้

5 หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสำนึกรับผิดชอบ ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสำนึกรับผิดชอบ ในระดับมาก

3 หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสำนึกรับผิดชอบ ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสำนึกรับผิดชอบ ในระดับน้อย

1 หมายถึง โปรแกรมสร้างเสริมฯ มีความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสำนึกรับผิดชอบ ในระดับน้อยที่สุด

3. ขอให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด พร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ขอแสดงความนับถืออย่างสูง

นลินี จินกุล

นิสิตปริญญาเอก สาขาการวัด ประเมิน และวิจัยการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
ความเป็นประโยชน์ (Utility Standards)					
1. ทฤษฎี หลักการและแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรมมีประโยชน์ในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย					
2. โปรแกรมสามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้					
3. ครูสามารถนำกิจกรรมการเรียนรู้ในโปรแกรมไปใช้จัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน กิจกรรมเสริม นอกชั้นเรียน หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้					
4. โปรแกรมมีประโยชน์กับโรงเรียนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย					
ความเป็นไปได้ (Feasibility Standards)					
5. ทฤษฎี หลักการและแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรมมีความสมเหตุสมผลสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้จริง					
6. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเป็นไปได้และปฏิบัติได้จริงสามารถนำไปใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้จริง					
7. โปรแกรมมีความเป็นไปได้ในการนำไปบูรณาการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน กิจกรรมนอกชั้นเรียน หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
8. ผลที่เกิดขึ้นจากโปรแกรมมีความคุ้มค่าและประหยัด					
ความเหมาะสม (Propriety Standards)					
9. วัตถุประสงค์ของโปรแกรมมีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย					
10. โปรแกรมมีความเข้าใจง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน					
11. สารสำคัญ/สาระการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย					
12. แนวทางการจัดกิจกรรมและขั้นตอนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย					
13. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม มีความเหมาะสม					
14. สื่อและอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม มีความเหมาะสม					
15. การวัดและประเมินผล มีความเหมาะสม					
16. สารสำคัญ/สาระการเรียนรู้ไม่หมิ่นเหม่ขัดแย้งต่อศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของชาติ					
17. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ไม่ก่อให้เกิดความแตกแยกหรือความขัดแย้งในสังคม					
18. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ไม่ขัดต่อคุณธรรมและจริยธรรมในความเป็นครู					
ความถูกต้อง (Accuracy Standards)					
19. โปรแกรมมีการระบุวัตถุประสงค์ กระบวนการ และขั้นตอนดำเนินกิจกรรมถูกต้องชัดเจน					
20. กิจกรรมการเรียนรู้มีการระบุคุณลักษณะและพฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ตามทฤษฎี					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
หลักการและแนวคิดที่ใช้ได้อย่างชัดเจน					
21. วิธีการจัดกิจกรรมมีการระบุลำดับขั้นตอนได้อย่างถูกต้องชัดเจน					
22. เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลมีความถูกต้อง เพียงตรงและน่าเชื่อถือ					
ความสำนึกรับผิดชอบ (Accountability standards)					
23. โปรแกรมมีการดำเนินการทดลองที่สามารถตรวจสอบได้อย่างชัดเจน					
24. กระบวนการจัดกิจกรรมของโปรแกรมเป็นไปตามหลักการมาตรฐานทางวิชาการ					
25. โปรแกรมสามารถให้ข้อมูลประสิทธิผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นไปตามหลักการมาตรฐานทางวิชาการ					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดี
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน**

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับนี้มี 3 ตอน ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ตอนที่ 2 ความพึงพอใจ จำนวน 30 ข้อ และตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2. ข้อมูลและคำตอบทั้งหมดจะถูกปกปิดเป็นความลับ และจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ผลการศึกษาครั้งนี้โดยออกมาเป็นภาพรวมของการวิจัยเท่านั้น จึงไม่มีผลกระทบต่อนักเรียน

3. ขอให้นักเรียนอ่านข้อความและตอบคำถามที่ตรงกับระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดี โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- | | |
|-----------|---------------------------------------|
| 5 หมายถึง | นักเรียนมีความพึงพอใจ ระดับมากที่สุด |
| 4 หมายถึง | นักเรียนมีความพึงพอใจ ระดับมาก |
| 3 หมายถึง | นักเรียนมีความพึงพอใจ ระดับปานกลาง |
| 2 หมายถึง | นักเรียนมีความพึงพอใจ ระดับน้อย |
| 1 หมายถึง | นักเรียนมีความพึงพอใจ ระดับน้อยที่สุด |

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ ชาย หญิง
2. อายุ

<input type="checkbox"/> ต่ำกว่า 15 ปี	<input type="checkbox"/> 15 ปี
<input type="checkbox"/> 16 ปี	<input type="checkbox"/> 17 ปี
<input type="checkbox"/> 18 ปี	<input type="checkbox"/> มากกว่า 18 ปี
3. กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้น

<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาปีที่ 4	<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาปีที่ 5	<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาปีที่ 6
--	--	--
4. แผนการเรียน.....

4. โรงเรียน.....

5. สังกัด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองต้นรู้
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น
พื้นฐาน

ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
วัตถุประสงค์ของโปรแกรม					
1. โปรแกรมสร้างเสริมฯพัฒนาให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในความเป็นพลเมืองต้นรู้					
2. โปรแกรมสร้างเสริมฯทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของความเป็นพลเมืองต้นรู้					
3. โปรแกรมสร้างเสริมฯทำให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง					
4. โปรแกรมสร้างเสริมฯสามารถนำมาปรับใช้กับบริบทในชีวิตจริงได้					
สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้					
5. สาระสำคัญเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของนักเรียน					
6. สาระสำคัญเหมาะสมกับวัยของนักเรียน					
7. สาระสำคัญเหมาะสมกับระยะเวลาที่จัดกิจกรรม					
8. สาระสำคัญทำให้นักเรียนได้ความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในห้องเรียนปกติ					

ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
9. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนทัศนคติและมุมมองที่ดีขึ้น					
10. นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้และได้ลงมือปฏิบัติจริง					
11. กิจกรรมการเรียนรู้มีความทันสมัยเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน					
12. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจบทบาทในความเป็นพลเมืองดีนุ้ของตนเอง					
13. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการมีส่วนร่วมเพื่อสร้างสังคมให้ดีขึ้น					
14. ประสบการณ์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริง					
15. นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับ					
16. วัสดุ อุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมและเพียงพอกับกิจกรรมที่ทำ					
17. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม					
สื่อและแหล่งการเรียนรู้					
18. สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย และทันสมัย					
19. สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับกิจกรรมและวัยของนักเรียน					
20. วิทยากรช่วยอำนวยความสะดวกในการหาแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม					
21. นักเรียนสามารถนำสื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้ของตนเองได้					

ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
การวัดและประเมินผล					
22. การวัดและประเมินผลในแต่ละกิจกรรมมีความเหมาะสม และครอบคลุมตามวัตถุประสงค์					
23. เกณฑ์การวัดและประเมินผลมีความชัดเจน					
24. การวัดและประเมินผลมีวิธีการที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการวัดและประเมินผล					
25. นักเรียนได้สะท้อนการเรียนรู้ในด้านความรู้ เจตคติและประสบการณ์ที่ได้รับ					
วิทยากรและสถานที่จัดกิจกรรม					
26. วิทยากรและวิทยากรพี่เลี้ยงมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่จัดกิจกรรม					
27. วิทยากรและวิทยากรพี่เลี้ยงรับฟังความคิดเห็น ไม่ปิดกั้นความคิด มีความเป็นกันเอง					
28. วิทยากรและวิทยากรพี่เลี้ยงคอยให้ความช่วยเหลือตลอดระยะเวลาการเข้าร่วมกิจกรรม					
29. วิทยากรสามารถถ่ายทอดเนื้อหาสาระ อธิบายขั้นตอนของกิจกรรมได้ชัดเจน เข้าใจง่าย					
30. สถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม					

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

**โปรแกรมสร้างเสริม
ความเป็นพลเมืองตื่นรู้**
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

**ACTIVE
CITIZEN**

นางสาวนลินี จินกุล
หลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต
สาขาการวัด ประเมิน และวิจัยการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ





ตาราง 1 ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item Objective Congruence: IOC) ของแบบสัมภาษณ์พฤติกรรมบ่งชี้ความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	ค่าเฉลี่ย	ผลการพิจารณา
	1	2	3			
2.1	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
2.2	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
2.3	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
2.4	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
2.5	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
2.6	0	1	1	2	0.67	คัดเลือกไว้
3.1	1	1	0	2	0.67	คัดเลือกไว้
3.2	1	1	-1	1	0.33	ตัดทิ้ง
3.3	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.4	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.5	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.6	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.7	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.8	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.9	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.10	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.11	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.12	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.13	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.14	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.15	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.16	0	1	1	2	0.67	คัดเลือกไว้
3.17	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	ค่าเฉลี่ย	ผลการพิจารณา
	1	2	3			
3.18	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.19	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.20	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้



ตาราง 2 ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item Objective Congruence: IOC) ของแบบวัดความเป็นพลเมืองดีนุ้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภทสถานการณื แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					รวม	ค่าเฉลี่ย	ผลการพิจารณา
	1	2	3	4	5			
1	-1	1	1	-1	-1	-1	-0.2	ตัดทิ้ง
2	1	1	1	0	-1	2	0.4	ตัดทิ้ง
3	1	1	1	-1	-1	1	0.2	ตัดทิ้ง
4	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
5	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
6	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
7	1	1	1	0	1	4	0.8	คัดเลือกไว้
8	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
9	1	1	1	0	1	4	0.8	คัดเลือกไว้
10	1	1	1	0	1	4	0.8	คัดเลือกไว้
11	0	1	1	1	1	4	0.8	คัดเลือกไว้
12	-1	1	1	0	0	1	0.2	ตัดทิ้ง
13	1	1	1	0	1	4	0.8	คัดเลือกไว้
14	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
15	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
16	1	1	1	0	1	4	0.8	คัดเลือกไว้
17	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
18	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
19	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
20	1	1	1	1	-1	3	0.6	คัดเลือกไว้
21	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
22	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
23	-1	1	1	0	1	2	0.4	ตัดทิ้ง

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					รวม	ค่าเฉลี่ย	ผลการพิจารณา
	1	2	3	4	5			
24	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
25	0	1	1	1	1	4	0.8	คัดเลือกไว้
26	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
27	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
28	1	1	1	1	0	4	0.8	คัดเลือกไว้
29	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
30	1	1	1	0	1	4	0.8	คัดเลือกไว้
31	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
32	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
33	0	1	1	0	1	3	0.6	คัดเลือกไว้
34	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
35	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
36	1	1	1	0	1	4	0.8	คัดเลือกไว้
37	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
38	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
39	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
40	1	1	1	0	1	4	0.8	คัดเลือกไว้
41	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
42	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
43	1	1	1	1	1	5	1	คัดเลือกไว้
44	1	1	1	0	1	4	0.8	คัดเลือกไว้
45	1	1	1	0	1	4	0.8	คัดเลือกไว้

ตาราง 3 ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item Objective Congruence: IOC) ของแบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้การสร้างความเป็นพลเมืองดีของผู้ของสถานศึกษา (สำหรับครู)

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	ค่าเฉลี่ย	ผลการพิจารณา
	1	2	3			
1.1	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
1.2	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
1.3	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
2.1	1	1	0	2	0.67	คัดเลือกไว้
2.2	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
2.3	1	1	0	2	0.67	คัดเลือกไว้
3.1	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.2	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.3	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.4	0	1	1	2	0.67	คัดเลือกไว้
3.5	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.6	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.7	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.8	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.9	0	1	1	2	0.67	คัดเลือกไว้
3.10	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.11	0	1	0	1	0.33	ตัดทิ้ง
3.12	1	1	0	2	0.67	คัดเลือกไว้
3.13	0	1	1	2	0.67	คัดเลือกไว้
3.14	0	1	1	2	0.67	คัดเลือกไว้
3.15	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.16	1	1	-1	1	0.33	ตัดทิ้ง
3.17	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	ค่าเฉลี่ย	ผลการพิจารณา
	1	2	3			
3.18	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.19	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้



ตาราง 4 ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item Objective Congruence: IOC) ของแบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้การสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของสถานศึกษา (สำหรับนักเรียน)

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	ค่าเฉลี่ย	ผลการพิจารณา
	1	2	3			
1.1	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
1.2	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
1.3	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
2.1	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
2.2	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.1	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.2	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.3	1	1	0	2	0.67	คัดเลือกไว้
3.4	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.5	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.6	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.7	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.8	1	1	0	2	0.67	คัดเลือกไว้
3.9	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.10	1	1	0	2	0.67	คัดเลือกไว้
3.11	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้
3.12	1	1	1	3	1	คัดเลือกไว้

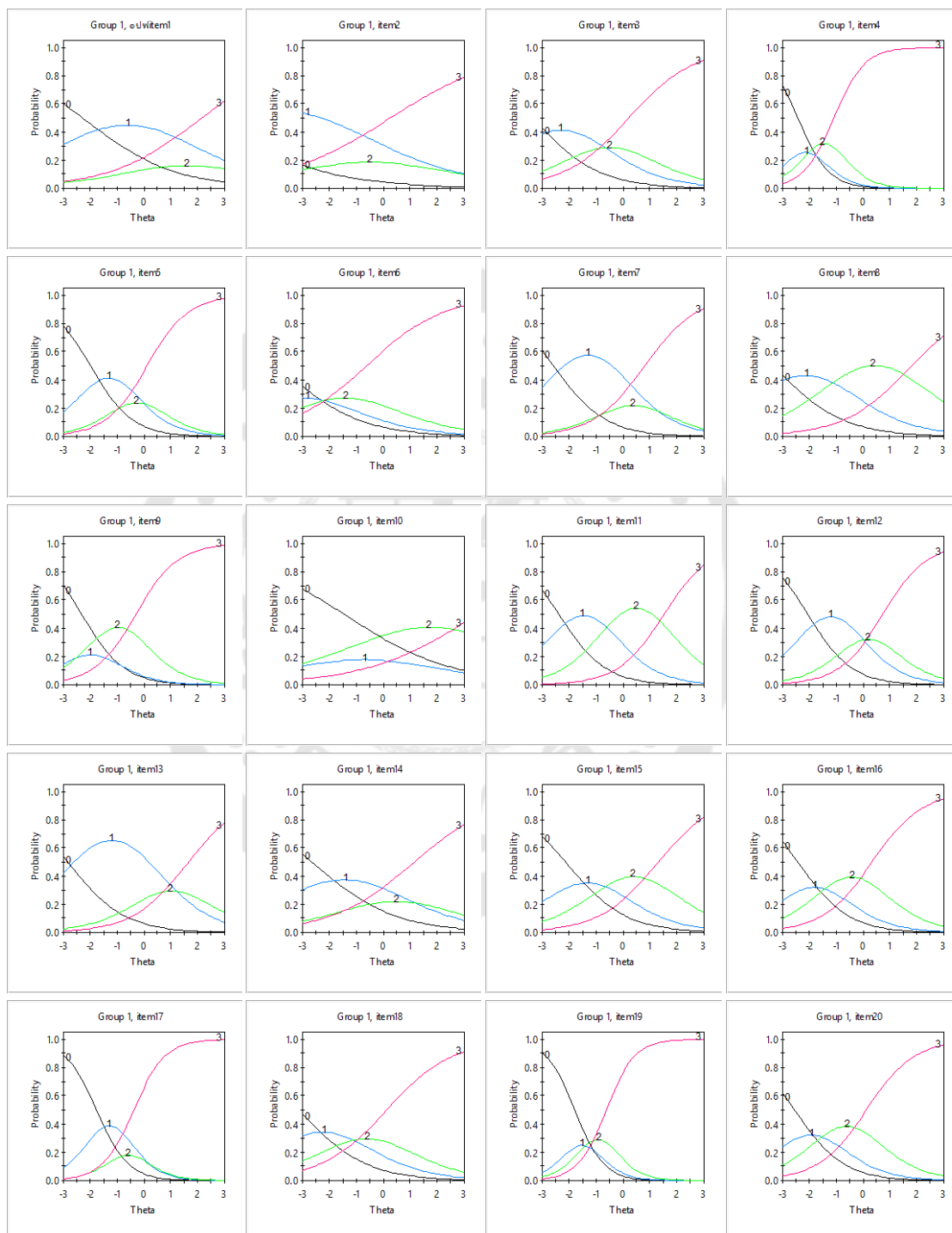
ตาราง 5 ผลการวิเคราะห์คุณภาพรายข้อของแบบวัดความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภทสถานการณณ์ แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก (n = 200)

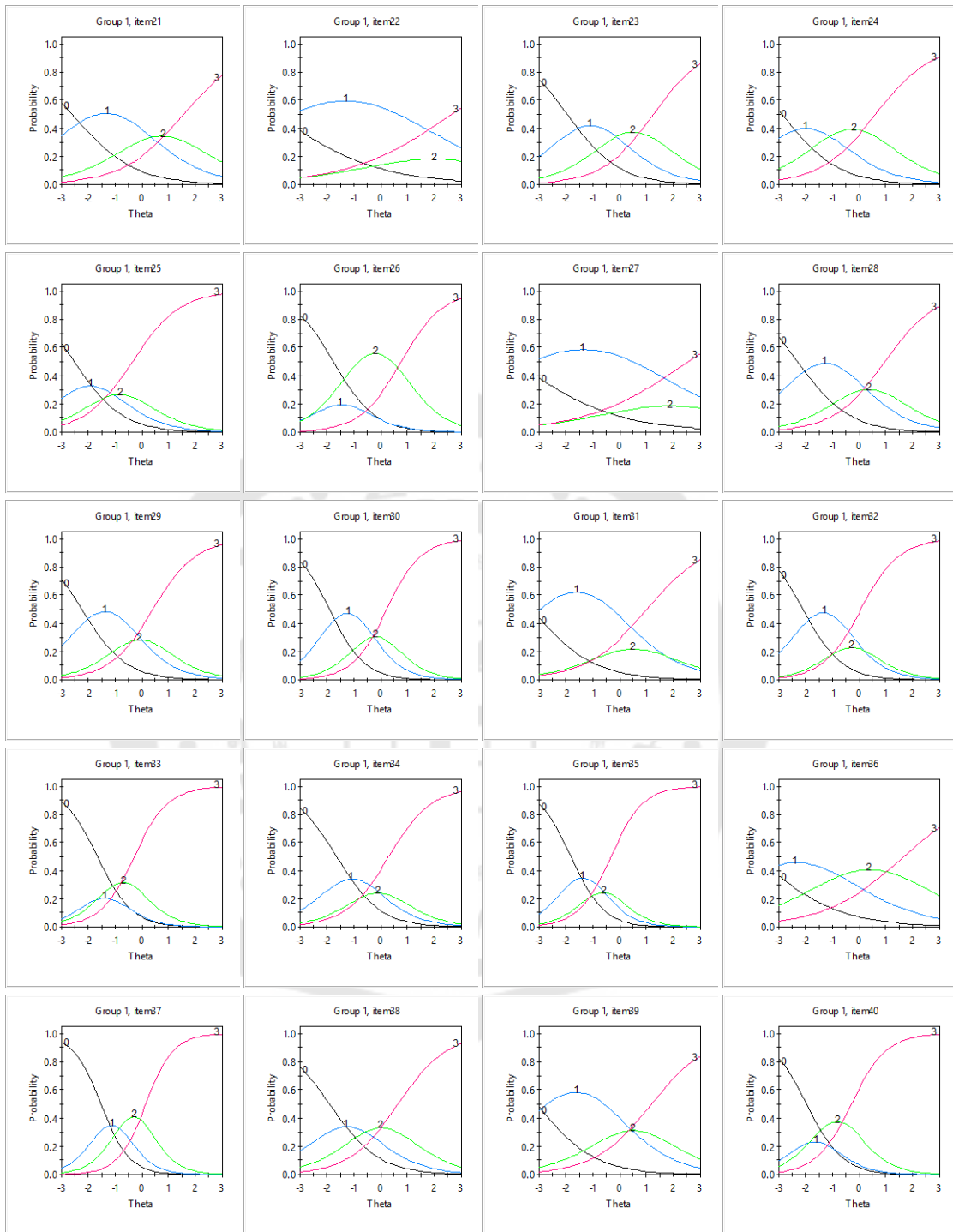
ข้อ	อำนาจจำแนก(r)	ผลการคัดเลือก	ข้อ	อำนาจจำแนก(r)	ผลการคัดเลือก
1	0.423	คัดเลือกไว้	26	0.740	คัดเลือกไว้
2	0.271	คัดเลือกไว้	27	0.445	คัดเลือกไว้
3	0.263	คัดเลือกไว้	28	0.775	คัดเลือกไว้
4	0.616	คัดเลือกไว้	29	0.676	คัดเลือกไว้
5	0.642	คัดเลือกไว้	30	0.646	คัดเลือกไว้
6	0.310	คัดเลือกไว้	31	0.333	คัดเลือกไว้
7	0.565	คัดเลือกไว้	32	0.467	คัดเลือกไว้
8	0.579	คัดเลือกไว้	33	0.717	คัดเลือกไว้
9	0.481	คัดเลือกไว้	34	0.777	คัดเลือกไว้
10	0.453	คัดเลือกไว้	35	0.753	คัดเลือกไว้
11	0.727	คัดเลือกไว้	36	0.556	คัดเลือกไว้
12	0.558	คัดเลือกไว้	37	0.847	คัดเลือกไว้
13	0.450	คัดเลือกไว้	38	0.644	คัดเลือกไว้
14	0.599	คัดเลือกไว้	39	0.414	คัดเลือกไว้
15	0.691	คัดเลือกไว้	40	0.741	คัดเลือกไว้
16	0.323	คัดเลือกไว้			
17	0.751	คัดเลือกไว้			
18	0.423	คัดเลือกไว้			
19	0.687	คัดเลือกไว้			
20	0.582	คัดเลือกไว้			
21	0.557	คัดเลือกไว้			
22	0.485	คัดเลือกไว้			
23	0.581	คัดเลือกไว้			
24	0.649	คัดเลือกไว้			
25	0.323	คัดเลือกไว้			

ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์คุณภาพรายข้อของแบบวัดความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเภทสถานการณณ์ แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก (n = 1,989)

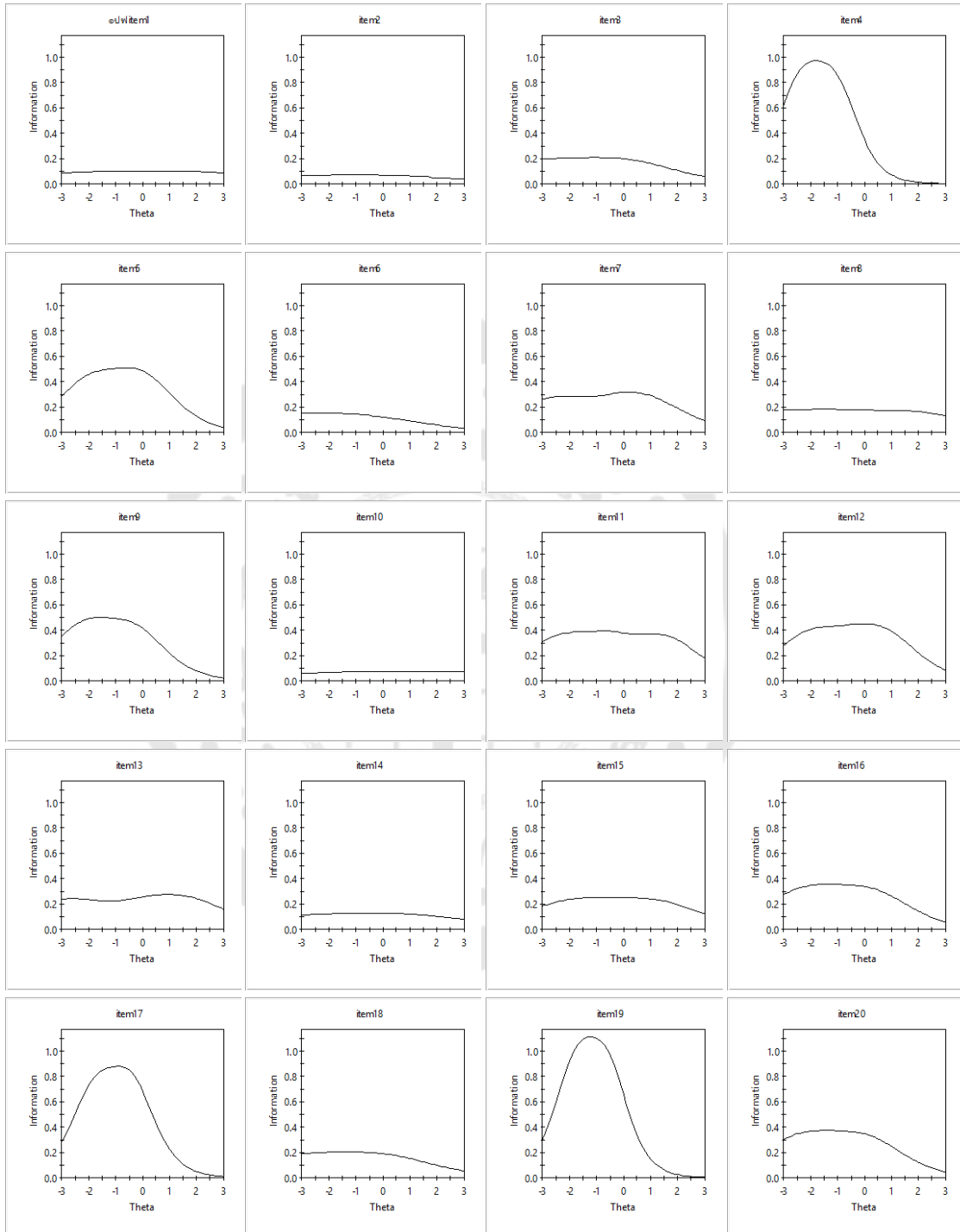
ข้อ	อำนาจจำแนก(r)	ผลการคัดเลือก	ข้อ	อำนาจจำแนก(r)	ผลการคัดเลือก
1	0.258	คัดเลือกไว้	26	0.471	คัดเลือกไว้
2	0.236	คัดเลือกไว้	27	0.247	คัดเลือกไว้
3	0.392	คัดเลือกไว้	28	0.447	คัดเลือกไว้
4	0.501	คัดเลือกไว้	29	0.485	คัดเลือกไว้
5	0.485	คัดเลือกไว้	30	0.542	คัดเลือกไว้
6	0.376	คัดเลือกไว้	31	0.400	คัดเลือกไว้
7	0.422	คัดเลือกไว้	32	0.506	คัดเลือกไว้
8	0.374	คัดเลือกไว้	33	0.526	คัดเลือกไว้
9	0.483	คัดเลือกไว้	34	0.473	คัดเลือกไว้
10	0.229	คัดเลือกไว้	35	0.558	คัดเลือกไว้
11	0.485	คัดเลือกไว้	36	0.340	คัดเลือกไว้
12	0.503	คัดเลือกไว้	37	0.617	คัดเลือกไว้
13	0.383	คัดเลือกไว้	38	0.481	คัดเลือกไว้
14	0.309	คัดเลือกไว้	39	0.406	คัดเลือกไว้
15	0.423	คัดเลือกไว้	40	0.564	คัดเลือกไว้
16	0.484	คัดเลือกไว้			
17	0.543	คัดเลือกไว้			
18	0.347	คัดเลือกไว้			
19	0.556	คัดเลือกไว้			
20	0.489	คัดเลือกไว้			
21	0.400	คัดเลือกไว้			
22	0.221	คัดเลือกไว้			
23	0.437	คัดเลือกไว้			
24	0.419	คัดเลือกไว้			
25	0.470	คัดเลือกไว้			

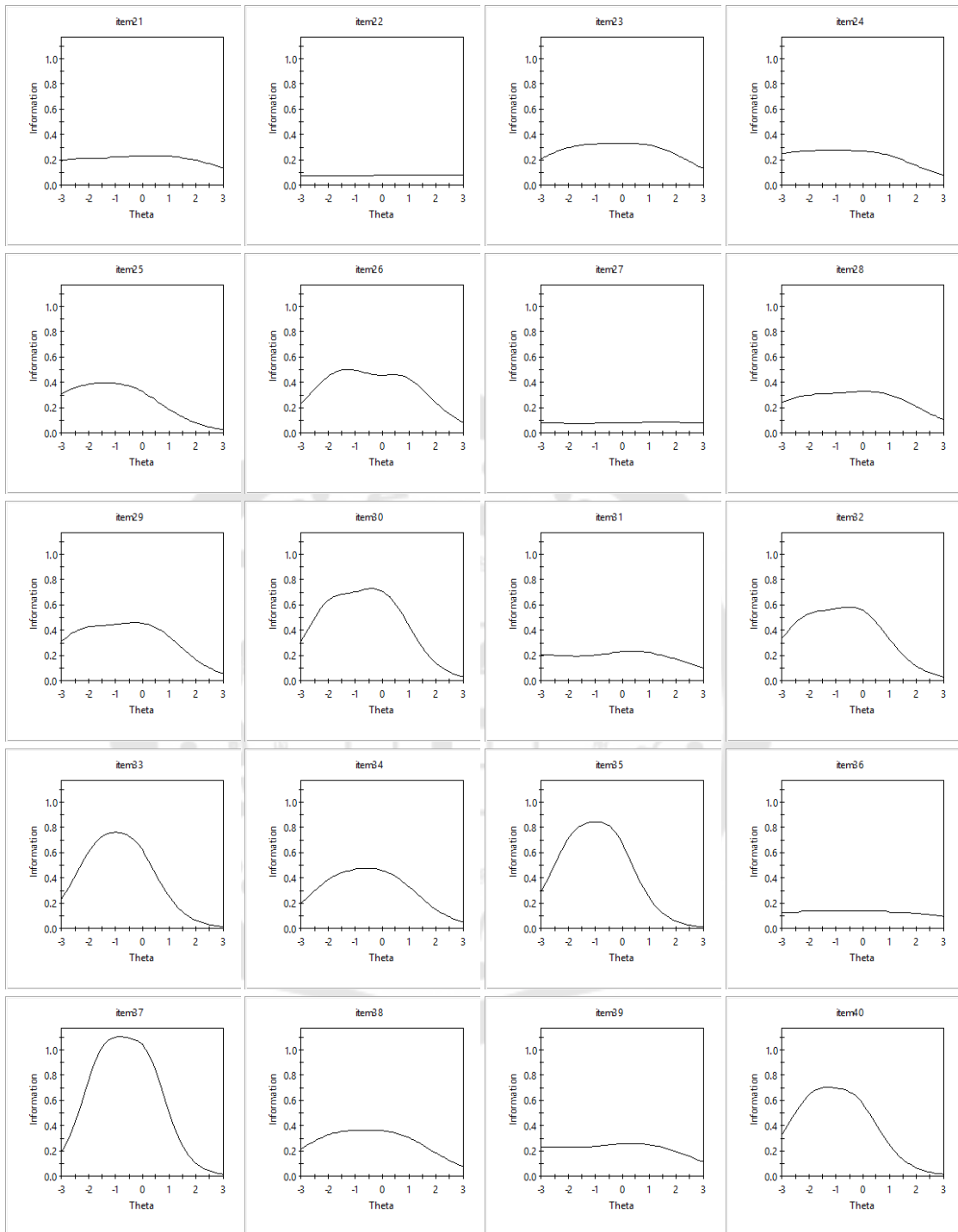
โค้งรายการเลือกคำตอบ (Category Response Curves) ของข้อคำถามที่มี 4 รายการคำตอบ
ด้วยการวิเคราะห์ Grade-Response Model : GRM





โค้งฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบ



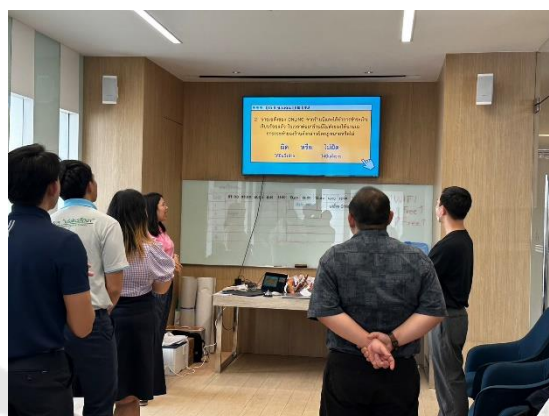


ภาคผนวก ง

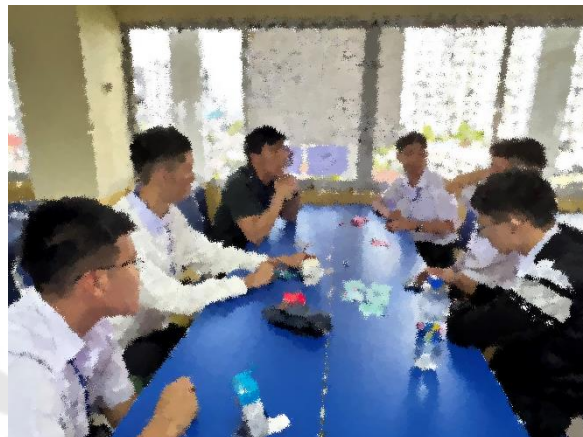
ภาพกิจกรรมการอบรมโปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

- การอบรมครูกลุ่มผู้ใช้
- การทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ภาพบรรยากาศการจัดกิจกรรมการอบรมครูกลุ่มผู้ใช้



ภาพบรรยากาศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โปรแกรมสร้างเสริมความเป็นพลเมือง
ต้นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวณลินี จีณกุล
วัน เดือน ปี เกิด	9 มิถุนายน 2525
สถานที่เกิด	จังหวัดนครราชสีมา
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2547 วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ จาก มหาวิทยาลัยขอนแก่น พ.ศ. 2555 การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการวัดผลการศึกษา จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2566 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการวัด ประเมินและวิจัยการศึกษา จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

