

การพัฒนาคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

A Handbook Development of Information Technology Application to Promote Life Skills for Elementary Students

เอก กนกพิชญกุล^{1*} รัช อารีราษฎร์² และ จริญญา แสนราช³

นักศึกษาสาขาการจัดการเทคโนโลยี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม¹

สาขาการจัดการเทคโนโลยี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา และ 2) ศึกษาผลการทดลองใช้คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 100 คน จากโรงเรียนพานพสกสวส์ดี อำเภอนาทม จังหวัดเชียงราย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ คู่มือการจัดกิจกรรม แบบสอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบสอบถามความเหมาะสมของเทคโนโลยี และสถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า 1) คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ประกอบด้วย สื่อวิดีโอการเรียนรู้ 5 เรื่อง เฟซบุ๊กเพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 กลุ่ม และคู่มือกิจกรรม จำนวน 5 เรื่อง ประกอบด้วย การทำวุ้นปากเป่า การเดินกะลา การทำโคมลอย การทำบั้งไฟ และ การทำไม้โลกแตก คู่มือแต่ละเรื่องมีองค์ประกอบ 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยที่ 1 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา หน่วยที่ 2 การประยุกต์ใช้สื่อไอซีที เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา และหน่วยที่ 3 การประยุกต์ใช้สื่อไอซีทีในการสร้างชิ้นงาน ซึ่งแต่ละหน่วยการเรียนรู้ประกอบด้วย จุดประสงค์การเรียนรู้ ขั้นตอนกิจกรรม ใบความรู้ ใบงาน และแบบประเมิน ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อความเหมาะสมของคู่มือการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด และ 2) ผลการทดลองใช้คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ระดับมากที่สุด ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และความเหมาะสมของเทคโนโลยีสารสนเทศที่นำมาใช้ในการส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: รูปแบบ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การส่งเสริมทักษะชีวิต นักเรียนระดับประถมศึกษา

ABSTRACT

The purposes of the research were 1) to develop a handbook of information technology application for improving life skills of primary school students, and 2) to assess the handbook of information technology application. The samples were 100 6th grade students from Panpasoksawas School, Pan District, Chaingrai Province. The instrument was a handbook, and three sets of questionnaires. The statistics used were the mean and standard deviation.

Results of the research were as follows : 1) The handbook included five stories of video: making kite, walking with coconut shell, making air balloon, making fire rocket, and walking with two sticks. Instructions of each story had three units: 1) information technology application for life

skill improvement, ICT application for life skill improvement, and using ICT for making work pieces. Each unit of the handbook included objectives, sequences of activities, knowledge sheet, work sheet and an assessment form. The overall opinion of the experts toward the appropriateness of the handbook was at the highest level. 2) The overall satisfaction of the students with the learning activities was at the highest level. The overall opinion of the teachers toward the application of information technology and the appropriateness of the model for improving life skills was at the highest level.

Keyword: Model, Information Technology Application, Life Skills, Primary School Students

บทนำ

มนุษย์เป็นทรัพยากรที่สำคัญที่สุดในการพัฒนาประเทศ ดังนั้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์หรือ พัฒนา “คน” ต้องทำเป็นกระบวนการต่อเนื่องตลอดชีวิตนับตั้งแต่อยู่ในครรภ์มารดา สู่วัยเด็กวัยรุ่น วัยทำงานและวัยชรา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงวัยเด็กและวัยรุ่นเป็นวัยที่จะต้องปลูกฝังและต้องสร้างคุณค่าให้กับตนเองและเห็นคุณค่า ความเป็นมนุษย์ และในขณะเดียวกันก็จะได้รับการพัฒนาทักษะชีวิตเพื่อเป็นภูมิคุ้มกันความเสี่ยงในการดำเนินชีวิต ทั้งปัจจุบันและอนาคต สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน [1] จึงได้กำหนดแนวทางการเสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับผู้เรียนในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานขึ้นเพื่อเป็นแนวปฏิบัติในการพัฒนาให้เกิดความตระหนักรู้ เห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น การคิดวิเคราะห์กระบวนการตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การจัดการกับอารมณ์ ความเครียดและการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น ซึ่งเป็นองค์ประกอบของทักษะชีวิตที่ช่วยให้เด็กและเยาวชนมี พื้นฐานด้านอุปนิสัยที่ดีสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ดีและมีความสุข [1] เป็นสมรรถนะสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนพึงได้รับการพัฒนา ทั้งด้านความรู้ ความรู้สึนึกคิด ให้รู้จักสร้างสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล รู้จักจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม ปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม รู้จักหลีกเลี่ยง พฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น ป้องกันตัวเองในภาวะคับขันและจัดการกับชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับวัฒนธรรมและสังคม ซึ่งทักษะชีวิตเป็นความสามารถที่เกิดในตัวผู้เรียนได้ด้วยวิธีการสำคัญ 2 วิธี คือ 1) เกิดเองตามธรรมชาติ เป็นการเรียนรู้ที่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดี แต่การเรียนรู้ตามธรรมชาติจะไม่มีทิศทางและเวลาที่แน่นอน บางครั้งอาจจะเรียนรู้ก็อาจสายเกินไป และ 2) การสร้างและพัฒนาโดยกระบวนการเรียนการสอน เป็นการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มผ่านกิจกรรมรูปแบบต่าง ๆ ได้ลงมือปฏิบัติ ได้ร่วมคิดอภิปรายแสดงความคิดเห็น ได้แลกเปลี่ยนความคิดและประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ได้สะท้อนความรู้สึนึกคิด มุมมอง เชื่อมโยงวิถีชีวิตของตนเองเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่และปรับให้กับชีวิต [1] ต่อมาได้มีการปรับเป้าหมายของกิจกรรมจาก 4 หมวด เป็นการพัฒนา 4H คือ Head (กิจกรรมพัฒนาสมอง), Heart (กิจกรรมพัฒนาจิตใจ), Hand (กิจกรรมพัฒนาทักษะการปฏิบัติ), และ Health (กิจกรรมพัฒนาสุขภาพ) ซึ่งสอดคล้องกับองค์ 4 ของการจัดการศึกษา คือ พุทธศึกษา จริยศึกษา หัตถศึกษา และพลศึกษา ทั้งนี้เพื่อเป็นการพัฒนาผู้เรียนในทุก ด้านให้ผู้เรียนได้ค้นคว้า ถกเถียง สร้างความคิดเชิงเหตุผล และประยุกต์ใช้องค์ความรู้ในชีวิตประจำวันหรือสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม การประเมินผลเป็นการประเมินความสุขและความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม ผลการติดตามของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในระยะที่ 1 พบว่าผู้เรียนมีคุณภาพ 4H โดยรวมอยู่ในระดับมาก ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการร่วมกิจกรรม มีความสุขที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด กล้าแสดงออก กระตือรือร้นในการปฏิบัติกิจกรรม นอกจากนี้ยังได้รับความร่วมมือจากบุคลากรท้องถิ่น ประชาชน ชาวบ้าน ส่วนราชการ และเอกชน แต่กิจกรรมส่วนใหญ่เป็น Hand (กิจกรรมพัฒนาทักษะการปฏิบัติ), Health

(กิจกรรมพัฒนาสุขภาพ) ,Head (กิจกรรมพัฒนาสมอง) และ Heart (กิจกรรมพัฒนาจิตใจ) ไม่เข้มข้นเท่าที่ควร และยังมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนเกี่ยวกับเป้าหมายของนโยบาย [2]

จากความสำคัญของการพัฒนาทักษะชีวิตของผู้เรียน ผู้วิจัยได้สังเคราะห์รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยการดำเนินงานสังเคราะห์รูปแบบได้ดำเนินการศึกษาจากทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ ทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาและประเมินกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ [3] โดยนำรูปแบบที่ได้ไปพัฒนาคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา และนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ในลำดับต่อไป

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

1.1 เพื่อพัฒนาคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

1.2 เพื่อศึกษาผลการทดลองใช้คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอก กนกพิชญกุล ธรัช อารีราษฎร์ และ จริญญา แสนราช [3] ได้สังเคราะห์รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาและเพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อความเหมาะสมของรูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ที่ได้สังเคราะห์ขึ้น ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาขั้นต้น ประกอบด้วย 5 ส่วนหลัก ได้แก่ 1) ส่วนที่ 1 นโยบายหลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 2) ส่วนที่ 2 กรอบทักษะชีวิต 4H 3) ส่วนที่ 3 กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิต (PjBL) 4) ส่วนที่ 4 กรอบไอซีที และ 5) ส่วนที่ 5 ตัวบ่งชี้ของกิจกรรม ทั้งนี้ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มีความเห็นต่อความเหมาะสมของรูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิต 4H อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.44) ด้านกระบวนการ (PjBL) อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50) ด้านกรอบไอซีที อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.44) ความสอดคล้องของตัวบ่งชี้กับกิจกรรม ด้านคุณลักษณะของรูปแบบ กับหลักการ แนวคิดการพัฒนาแบบ อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.89 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.33) ด้านผลลัพธ์การประยุกต์ใช้ที่ได้กับเป้าหมายของการส่งเสริมทักษะชีวิต อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.44) และด้านกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.89 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.33)

จุฬาลักษณ์ โสระพันธ์ [4] กล่าวว่าการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนเพื่อให้มีทักษะในการดำรงชีวิตและทักษะต่าง ๆ โดยใช้หลักการพัฒนาที่สำคัญ 4 ประการที่เรียกว่า 4H Clover ได้แก่

1) การพัฒนาด้านความคิดและการจัดการ (head) หมายถึง การที่โรงเรียนหรือบุคลากรในโรงเรียนจัดกิจกรรมหรือจัดกระบวนการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีความสามารถในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง มีความคิดสร้างสรรค์ มีการกำหนดเป้าหมายและวางแผนการเรียนของตนเองและรู้จักใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า

2) การพัฒนาด้านการสร้างสัมพันธ์กับผู้อื่น (heart) หมายถึง การที่โรงเรียนหรือบุคลากรในโรงเรียนจัดกิจกรรมหรือจัดกระบวนการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีความสามารถ

สื่อสารกับผู้อื่นเข้าใจ ให้ความร่วมมือในการทำงานหรือกิจกรรมต่าง ๆ สามารถแก้ไขความขัดแย้งกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม และยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคลได้

3) การพัฒนาด้านการทำงานและกระบวนการเป็นพลเมืองดี (hand) หมายถึง การที่โรงเรียนหรือบุคลากรในโรงเรียนจัดกิจกรรมหรือจัดกระบวนการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีความเป็นผู้นำและมีความรับผิดชอบ สามารถทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่น เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตัว และเป็นอาสาสมัครทำงานหรือกิจกรรมในชุมชน

4) การพัฒนาการใช้ชีวิตและการดูแลตนเอง (health) หมายถึง การที่โรงเรียนหรือบุคลากรในโรงเรียนจัดกิจกรรมหรือจัดกระบวนการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีวิธีการจัดการความเครียดอย่างเหมาะสม รู้จักดูแลและรักษาสุขภาพตนเอง และเห็นคุณค่าของตนเอง

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มที่ 1 เป็นนักเรียนโรงเรียนพานพสกสวัสดิ์ อำเภอพาน จังหวัดเชียงราย จำนวน 100 คน ในการทดลองใช้คู่มือการจัดการกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยเป็นนักเรียนที่โรงเรียนกำหนดให้เข้ากิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิต

กลุ่มที่ 2 เป็นครูผู้สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่โรงเรียนกำหนดให้เข้าร่วมกิจกรรมจากโรงเรียนพานพสกสวัสดิ์ อำเภอพาน จังหวัดเชียงราย จำนวน 10 คน

2. เครื่องมือการวิจัย

2.1 คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิต

2.2 แบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิต

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิต

2.5 แบบประเมินความเหมาะสมของเทคโนโลยีสารสนเทศที่นำมาใช้ในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ทักษะชีวิตของนักเรียนระดับประถมศึกษา

3. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้

3.1 พัฒนาคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ตามรูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา [3]

3.2 ทดลองใช้ (try out) คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างการวิจัย จำนวน 22 คน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองไฮ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคาม เขต 2 โดยโรงเรียนเป็นผู้กำหนดรายชื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม

3.4 ประเมินคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 คน เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกในด้านคอมพิวเตอร์ หรือด้านวิจัยและพัฒนา หรือด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา และมีประสบการณ์ในการสอนไม่น้อยกว่า 3 ปี

3.5 เตรียมการทดลองใช้คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา และประสานโรงเรียนกลุ่มเป้าหมายสำหรับการทดลอง

3.6 ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลองของคู่มือที่ได้พัฒนาขึ้น

3.7 เก็บรวบรวมข้อมูล ตรวจสอบ และวิเคราะห์ผล

4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการแปลผลนาค่าเฉลี่ยที่ได้เทียบกับเกณฑ์ประเมิน [5] ดังนี้

4.50 – 5.00 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

3.50 – 4.49 หมายถึง เห็นด้วยมาก

2.50 – 3.49 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

1.50 – 2.49 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

1.00 – 1.49 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

ผลการวิจัย

1. การพัฒนาคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

1.1 ผลการพัฒนาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

ผู้วิจัยดำเนินการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

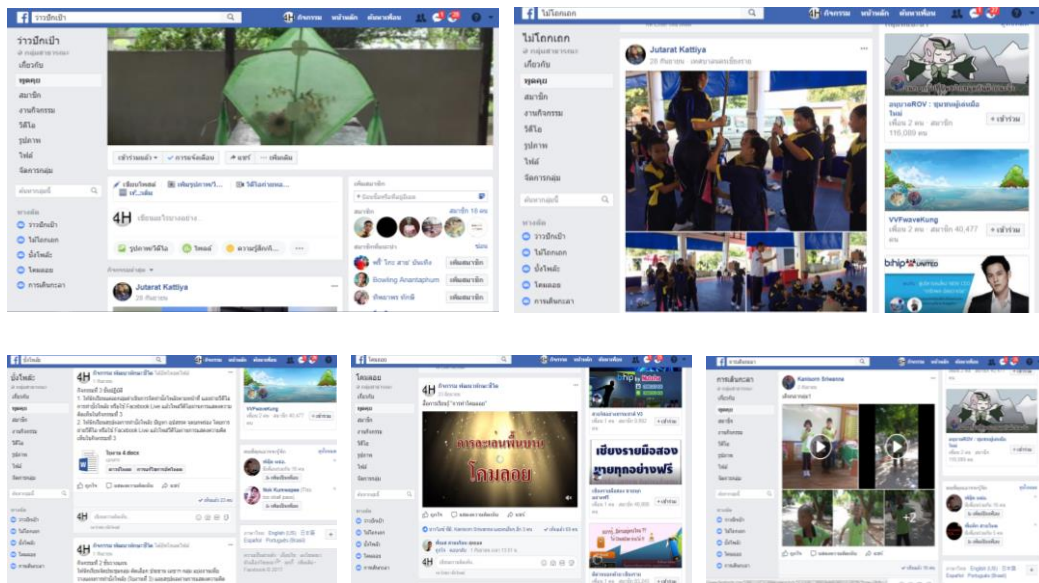
1.1.1 ผลการพัฒนาวิดีโอสื่อการเรียนรู้การละเล่นพื้นบ้าน โดยผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาวิดีโอสื่อการเรียนรู้การละเล่นบ้าน จำนวน 5 เรื่อง ดังนี้



ภาพที่ 1 วิดีโอสื่อการเรียนรู้การละเล่นพื้นบ้าน

จากรูปที่ 1 วิดีโอสื่อการเรียนรู้การเล่นพื้นบ้าน มีจำนวน 5 เรื่อง ประกอบด้วย การทำว้าวปักเป้า การเดินกะลา การทำโคลลอย การทำบั้งโพลี และการทำไม้โกกเกก ขั้นตอนการดำเนินเรื่องทั้ง 5 เรื่อง เรียงลำดับ ดังนี้ ชื่อเรื่องการเล่นพื้นบ้าน ผู้จัดทำ ประวัติหรือความสำคัญของการเล่นพื้นบ้าน แนะนำอุปกรณ์ ขั้นตอนการสร้างเครื่องเล่นพื้นบ้านตามลำดับ และการอ้างอิงผู้ที่เกี่ยวข้อง

1.1.2 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพชบุ๊กเพื่อจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยใช้เทคโนโลยีโซเชียลมีเดียเพชบุ๊ก ในการสร้างกลุ่มการเรียนรู้เพื่อจัดกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ดังนี้



ภาพที่ 2 กลุ่มการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเพชบุ๊ก

จากรูปที่ 2 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพชบุ๊กเพื่อจัดการเรียนรู้ เป็นการนำ เพชบุ๊กใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน มีจำนวน 5 กลุ่มการเรียนรู้ ประกอบด้วย กลุ่มการทำว้าวปักเป้า กลุ่มการทำอุปกรณ์การเดินกะลา กลุ่มการทำโคลลอย กลุ่มการทำบั้งโพลี และกลุ่มการทำไม้โกกเกก รายละเอียดและขั้นตอนดำเนินการทั้ง 5 กลุ่มการเรียนรู้ ได้แก่ สื่อวิดีโอการเล่นพื้นบ้าน รายละเอียดกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรม แบบประเมินทักษะ แบบประเมินชิ้นงาน และการใช้กล้องถ่ายทอดสด

1.2 ผลการพัฒนาคู่มือการจัดกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

จากผลการพัฒนาวิดีโอสื่อการเรียนรู้และการใช้เพชบุ๊ก ผู้วิจัยนำมาพัฒนาคู่มือการจัดกิจกรรมโดยนำกรอบของรูปแบบและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากระยะที่ 1 มีรายละเอียดการพัฒนา ดังนี้



ภาพที่ 3 คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

จากรูปที่ 3 คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิต มีจำนวน 5 เรื่อง ประกอบด้วย การทำวุ้นปากเป่า การเดินกะลา การทำโคลนลอย การทำบั้งไฟ และ การทำไม้โยกโยก มีองค์ประกอบ 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยที่ 1 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา หน่วยที่ 2 การประยุกต์ใช้สื่อไอซีที เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา และ หน่วยที่ 3 การประยุกต์ใช้สื่อไอซีทีในการสร้างชิ้นงาน ซึ่งแต่ละหน่วยการเรียนรู้ประกอบด้วย จุดประสงค์การเรียนรู้ ขั้นตอนกิจกรรม ใบความรู้ ใบงาน และแบบประเมิน

1.3 ผลการสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อความเหมาะสมของคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ผู้วิจัยนำคู่มือที่พัฒนาขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 คน เพื่อประเมินความเหมาะสมของคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อความเหมาะสมของคู่มือ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ด้านความสอดคล้องของคู่มือกับรูปแบบ	4.56	0.53	มากที่สุด
ด้านความเหมาะสมของเนื้อหาการเรียนรู้	4.89	0.33	มากที่สุด
ด้านความเหมาะสมของสื่อวีดิโอ	4.89	0.33	มากที่สุด
ด้านความเหมาะสมของคู่มือเรื่อง การเดินกะลา	4.72	0.48	มากที่สุด
ด้านความเหมาะสมของคู่มือเรื่อง การทำโคลนลอย	4.76	0.45	มากที่สุด
ด้านความเหมาะสมของคู่มือเรื่อง การทำบั้งไฟ	4.78	0.44	มากที่สุด
ด้านความเหมาะสมของคู่มือเรื่อง การทำไม้โยกโยก	4.75	0.45	มากที่สุด
ด้านความเหมาะสมของคู่มือเรื่อง การทำวุ้นปากเป่า	4.67	0.50	มากที่สุด
โดยรวม	4.66	0.54	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อความเหมาะสมคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D.= 0.54) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ทุกด้านมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย คือ ด้านความเหมาะสมของเนื้อหาการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.89$, S.D.= 0.33) ด้านความเหมาะสมของสื่อวิดีโอ ($\bar{X} = 4.89$, S.D.= 0.33) ด้านความเหมาะสมของคู่มือเรื่องการทำบั้งไฟ ($\bar{X} = 4.78$, S.D.= 0.44) คู่มือเรื่องการทำโคลอย ($\bar{X} = 4.76$, S.D.= 0.45) คู่มือเรื่องการทำไม้โลกเกก ($\bar{X} = 4.75$, S.D.= 0.45) คู่มือเรื่องการเดินทาง ($\bar{X} = 4.72$, S.D.= 0.48) คู่มือเรื่องการทำวุ้นปากเป่า ($\bar{X} = 4.67$, S.D.= 0.50) และด้านความสอดคล้องของคู่มือกับรูปแบบ ($\bar{X} = 4.56$, S.D.= 0.53)

2. การศึกษาผลการทดลองใช้คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ผู้วิจัยได้นำคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนพานพสกสวส์ดี จำนวน 100 คน และครูผู้สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนพานพสกสวส์ดี จำนวน 10 คน มีผลการวิจัยดังนี้

3.1 ผลการสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจจากนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้หลังจากสิ้นสุดการจัดกิจกรรมทั้ง 5 กิจกรรม โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ทำการบันทึกข้อมูล วิเคราะห์และสรุปผลแสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนที่เข้าร่วมทดลองใช้เครื่องมือ

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. ด้านผู้สอน	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ด้านกิจกรรม	5.00	0.00	มากที่สุด
3. ด้านสถานที่/ระยะเวลา	5.00	0.00	มากที่สุด
4. ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	5.00	0.00	มากที่สุด
โดยรวม	5.00	0.00	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น พบว่า มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D.=0.00) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ทุกด้านมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย คือ ด้านผู้สอน ($\bar{X} = 5.00$, S.D.=0.00) ด้านกิจกรรม ($\bar{X} = 5.00$, S.D.=0.00) ด้านสถานที่/ระยะเวลา ($\bar{X} = 5.00$, S.D.=0.00) และด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ($\bar{X} = 5.00$, S.D.=0.00)

3.2 ผลการสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิต สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจจากครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพานพสก สวัสดิ์ จำนวน 10 คน โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ทำการบันทึกข้อมูล วิเคราะห์และสรุปผล แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของครูที่มีต่อรูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการส่งเสริมทักษะชีวิต	4.84	0.26	มากที่สุด
2. ความพึงพอใจต่อการใช้แฟลชบุ๊กเป็นเครื่องมือสื่อสาร	4.98	0.15	มากที่สุด
3. ความพึงพอใจต่อคู่มือการจัดกิจกรรม	5.00	0.00	มากที่สุด
4. ความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์	5.00	0.00	มากที่สุด
โดยรวม	4.94	0.18	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่พัฒนาขึ้น พบว่า มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.94$, S.D.=0.18) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ทุกด้านมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย คือ ความพึงพอใจต่อคู่มือ ($\bar{X} = 5.00$, S.D.=0.00) ความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์ ($\bar{X} = 5.00$, S.D.=0.00) ความพึงพอใจต่อการใช้แฟลชบุ๊กเป็นเครื่องมือสื่อสาร ($\bar{X} = 4.98$, S.D.=0.15) และความพึงพอใจต่อกิจกรรมการส่งเสริมทักษะชีวิต ($\bar{X} = 4.84$, S.D.=0.26)

3.3 ผลการศึกษาความเหมาะสมของเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่นำมาใช้ในการส่งเสริมทักษะชีวิต สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

ผู้วิจัยศึกษาความเหมาะสมของเทคโนโลยีสารสนเทศที่นำมาใช้ในการส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา จากครูผู้สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เข้าร่วมกิจกรรมจากโรงเรียนพานพสก สวัสดิ์ จำนวน 10 คน โดยใช้แบบสอบถามความเหมาะสมของเทคโนโลยีสารสนเทศที่พัฒนาขึ้น จากนั้นรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และสรุปผล แสดงดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ความเหมาะสมของเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่นำมาใช้ในการส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาประเมินโดยครู

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. ด้านคุณลักษณะของงาน (Task Characteristics)	4.96	0.18	มากที่สุด
2. ด้านคุณลักษณะของเทคโนโลยี (Technology Characteristics)	5.00	0.00	มากที่สุด
3. ด้านความเหมาะสมระหว่างงานและเทคโนโลยี (Task -Technology Fit)	5.00	0.00	มากที่สุด
โดยรวม	4.99	0.09	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ความคิดเห็นของครูที่มีต่อความเหมาะสมของเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่นำมาใช้ในการส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.99$, S.D.= 0.09) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ทุกด้านมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย คือ ด้านคุณลักษณะของงานเทคโนโลยี ($\bar{X} = 5.00$, S.D.= 0.00) ด้านความเหมาะสมระหว่างงานและเทคโนโลยี ($\bar{X} = 5.00$, S.D.= 0.00) และด้านคุณลักษณะของงาน ($\bar{X} = 4.96$, S.D.= 0.18)

อภิปรายผลการวิจัย

1. คู่มือการจัดกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ประกอบด้วย วิดีโอสื่อการเรียนรู้การเล่นพื้นบ้าน มีจำนวน 5 เรื่อง ประกอบด้วย การทำว้าวปักเป่า การเดินกะลา การทำโคลลอย การทำบังโหล๊ะ และการทำไม้โยกเยก ขั้นตอนการดำเนินเรื่องทั้ง 5 เรื่อง เรียงลำดับจากชื่อเรื่องการเล่นพื้นบ้าน ผู้จัดทำ ประวัติหรือความสำคัญของการเล่นพื้นบ้าน แนะนำอุปกรณ์ ขั้นตอนการสร้างเครื่องเล่นพื้นบ้านตามลำดับ และการอ้างอิงผู้ที่เกี่ยวข้อง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อบันทึกเพื่อจัดการเรียนรู้ มีจำนวน 5 กลุ่มการเรียนรู้ ประกอบด้วย กลุ่มการทำว้าวปักเป่า กลุ่มการทำอุปกรณ์การเล่นกะลา กลุ่มการทำโคลลอย กลุ่มการทำบังโหล๊ะ และกลุ่มการทำไม้โยกเยก และคู่มือการจัดกิจกรรมมีจำนวน 5 เรื่อง ประกอบด้วย การทำว้าวปักเป่า การเดินกะลา การทำโคลลอย การทำบังโหล๊ะ และการทำไม้โยกเยก มีองค์ประกอบ 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยที่ 1 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา หน่วยที่ 2 การประยุกต์ใช้สื่อไอซีที เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา และ หน่วยที่ 3 การประยุกต์ใช้สื่อไอซีทีในการสร้างชิ้นงาน ซึ่งแต่ละหน่วยการเรียนรู้ประกอบด้วย จุดประสงค์การเรียนรู้ ขั้นตอนกิจกรรม ใบความรู้ ใบงาน และแบบประเมิน ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อความเหมาะสมของคู่มือการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าคู่มือการจัดกิจกรรมมีขั้นตอนการพัฒนาที่ชัดเจน เป็นลำดับขั้น โดยการสังเคราะห์จากกรอบแนวคิดของรูปแบบและกิจกรรมเป็นแนวทางในการพัฒนาคู่มือการจัดกิจกรรมที่ตรงตามบริบทและความต้องการ นำสู่การกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่มีผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ แสดงความคิดเห็นต่อคู่มือโดยคู่มือที่พัฒนาขึ้นมีรายละเอียดที่เป็นขั้นตอน มีเครื่องมือ และการประเมินผลจากจุดประสงค์ สอดคล้องกับ [6] ได้ศึกษาการพัฒนาชุดการเรียนรู้ประสบการณ์สำคัญด้านสติปัญญาตามแนวคิดของโปร์แมท เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของเด็กประถมวัย การวิจัยในครั้งนี้ได้ชุดการเรียนรู้มีทั้งหมด 5 ชุดมีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 10 หน่วยและจากผลการประเมินคุณภาพของชุดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบว่าชุดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพโดยรวม $81.52 / 77.56$ โดยมีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 81.52 และมีค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) 77.56 ซึ่งมีประสิทธิภาพอยู่ในช่วง $80.00 / 80.00$ จึงมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ $80/80$

2. การทดลองใช้คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ครูมีความพึงพอใจต่อการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอยู่ระดับมากที่สุด และความเหมาะสมของเทคโนโลยีสารสนเทศที่นำมาใช้ในการส่งเสริมทักษะชีวิต ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า กิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ได้รับความร่วมมือและความช่วยเหลือจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่าง ให้คำแนะนำ และข้อเสนอแนะในการพัฒนาซึ่งกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 4 ชั้น โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบโครงงาน (PjBL) โดยเริ่มจากขั้นการศึกษา เพื่อศึกษาการใช้งานและการสืบค้นข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) จากนั้นทำการวางแผนโดยการแบ่งกลุ่มนักเรียน 4-5 คน ประชุมวางแผนการดำเนินการสร้างชิ้นงาน เพื่อปฏิบัติการสร้างชิ้นงานตามบทบาทหน้าที่ ทดสอบความสมบูรณ์ของชิ้นงาน และทำการประเมินความสมบูรณ์ของชิ้นงานเพื่อตรวจสอบความเรียบร้อย สอดคล้องกับ [7] ได้ศึกษาเรื่องการสร้างชุดฝึกอบรมการพัฒนาความสุขตามแนวปัญญาเพื่อแนะแนว นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ผลการวิจัยพบว่า 1) ภายหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองด้วยโปรแกรมชุดฝึกอบรมการพัฒนาความสุขตามแนวปัญญาเพื่อแนะแนวนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนความสุข ตามแนวปัญญาเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนกลุ่มทดลองมีความคิดเห็นว่าการเข้าร่วมโปรแกรมชุดฝึกอบรมการพัฒนาความสุขตามแนวปัญญา ช่วยให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องความสุขตามแนวปัญญามากขึ้น นักเรียนกล่าวว่า

เจตคติที่ดีในเรื่องความสุขตามแนวปัญญาและจะนำแนวทางเศรษฐกิจไปใช้จริงในชีวิตประจำวันเพื่อให้เกิดความสุขตามแนวปัญญา

ข้อเสนอแนะ

1. การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา จึงควรมีการพัฒนาต่อยอดในการส่งเสริมทักษะด้านอื่น ๆ หรือระดับชั้นอื่น ๆ ต่อไป
2. ควรมีการศึกษาโดยใช้รูปแบบการสอนแบบอื่น ๆ เพื่อศึกษาประสิทธิภาพ
3. ควรมีการศึกษาการใช้การเล่นพื้นบ้านอื่น ๆ มาใช้ในกลุ่มผู้เรียนที่อยู่ในแต่ละภาค

เอกสารอ้างอิง

- [1] สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). *แนวทางการพัฒนาทักษะชีวิตบูรณาการการเรียนการสอน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- [2] สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2559). *คู่มือบริหารจัดการเวลาเรียน “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- [3] เอก กนกพิชญกุล ธรัช อารีราษฎร์ และ จริญญา แสนราช. (2560). การพัฒนารูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา. *วารสารเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*, 8(1).
- [4] จุฬาลักษณ์ โสระพันธ์. (2009). *โมเดลเชิงสาเหตุของการใช้รูปแบบเป้าหมายทักษะชีวิตที่มีคุณภาพต่อนักเรียน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- [5] Best, John. W. (1997). *Research in Education*. 3nd. Ed., Englewood Cliffs, New Jersey. Prentice-Hall, Inc.
- [6] ณัฏชา ศรีวิชัยรัตน์. (2557). *การพัฒนาชุดการอบรมประสบการณ์สำคัญด้านสติปัญญาตามแนวคิดของโพรแมท*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ), มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, นครสวรรค์.
- [7] ศาลิตา บัณทุกุล. (2554). *การสร้างชุดฝึกอบรมการพัฒนาความสุขตามแนวปัญญาเพื่อแนะแนว นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ), มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.