

**การศึกษา GROWTH MINDSET จากการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์
นวัตกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**

**THE STUDY OF GROWTH MINDSET BY USING INNOVATION
TECHNOLOGY TO CREATE DIGITAL CITIZENSHIP FOR THE FACTORY OF
SOCIAL SCIENCES AT SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY**

พิมพ์ตะวัน จันทัน*

Pimtawan Jantan

Received: 2020-02-25

Revised: 2020-03-15

Accepted: 2020-03-30

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การศึกษา Growth Mindset จากการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีจุดประสงค์เพื่อเปรียบเทียบ Growth Mindset ก่อนและหลังเรียน จากการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กลุ่มตัวอย่างคือนิสิตชั้นปีที่ 3 ที่เรียนวิชาสังคมวิทยาพื้นฐาน ภาควิชาสังคมวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 30 คน การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของ Growth Mindset หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 2) คุณลักษณะของการมองการเรียนรู้สิ่งใหม่ว่าเป็นโอกาสในการพัฒนาตนเองของผู้เรียนมีการเพิ่มขึ้นมากที่สุด

คำสำคัญ: Growth Mindset, การสอนโดยการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ABSTRACT

The study of a growth mindset by using innovative technology to create digital citizenship for the Faculty of Social Sciences at Srinakharinwirot University attempted to compare a growth mindset before and after studying by using innovative technology to create digital citizenship for the Faculty of Social Sciences at Srinakharinwirot University. The sample consisted of 30 third-year students who studied Basic Sociology in the Department of Sociology, Faculty of Social Sciences at Srinakharinwirot University. The current research endeavor is a quantitative study and the tool used in the study is a questionnaire. The results revealed that 1) the mean of a growth mindset after

* อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

studying proved to be higher than before studying, and 2) the most developed characteristic was students' perception of learning new things as an opportunity to grow.

Keywords: Growth Mindset; Teaching by using Innovative Technology to Create Digital Citizenship

1. บทนำ

Growth Mindset เป็นกระบวนการทางความคิดเพื่อการเจริญเติบโต เป็นกุญแจสำคัญในการความสำเร็จที่เกิดจากการเรียนรู้และการดำรงชีวิตในอนาคต มีการศึกษาและงานวิจัยที่ได้รับการพัฒนาอย่างแพร่หลาย โดย Carol S. Dweck ศาสตราจารย์ด้านจิตวิทยา มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด สหรัฐอเมริกา ได้นำไปใช้ในการพัฒนาศักยภาพบุคลากรในหลายสาขา รวมทั้งสายการศึกษา Growth Mindset เป็นความเชื่อต่อตนเองว่ามีความสามารถในการพัฒนาศักยภาพด้านต่างๆ ได้ ด้วยความมุ่งมั่นและพยายามอย่างเพียงพอ การจัดการเรียนการสอน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมี Growth Mindset เกิดกระบวนการเรียนรู้ไปสู่การเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิด Growth Mindset มีประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจภายใน (Internal) ทำให้เกิดแรงขับเคลื่อนและความพยายามในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอซึ่งเป็นผลดีต่อการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันหรือยุคดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 คงปฏิเสธไม่ได้ว่าในปัจจุบันโลกกำลังก้าวสู่ยุคดิจิทัล (Digital age) หรือ โลกที่ไร้พรมแดนอย่างเต็มรูปแบบ ไม่มีขอบเขตในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร การติดต่อสื่อสารเป็นไปด้วยความสะดวกรวดเร็ว สื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตกับคนในทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะในวัยรุ่น มีการแพร่กระจายของสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลายอย่างรวดเร็ว มีการรับส่งสารผ่านการใช้อุปกรณ์การติดต่อสื่อสารต่างๆ เช่น ทีวี สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ ฯลฯ สื่อและเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลจึงเปรียบเสมือนปัจจัยที่ห้าที่เป็นเครื่องมือที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวก รวดเร็วและเพิ่มประสิทธิภาพในการขับเคลื่อนสังคม เศรษฐกิจ การเมืองการปกครองในทุกๆ ด้านความเจริญของสื่อและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลโดยตรงกับมนุษย์ทั้งด้านบวกและลบ การที่มนุษย์จะดำรงชีวิตอยู่ในยุคดิจิทัลได้ต้องมีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล ดังนั้นการสร้างคุณลักษณะของพลเมืองในยุคดิจิทัลเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง¹ กว่าครึ่งศตวรรษที่ผ่านมา นักสังคมศาสตร์ได้ให้ความหมายของความเป็นพลเมืองบนพื้นฐานของความเป็นพลเมืองของการเป็นสมาชิกในประเทศที่มีความเกี่ยวข้องกับสังคมและสิทธิหน้าที่ความเป็นพลเมืองดี รวมไปถึงการบำเพ็ญประโยชน์หรือการมีจิตสาธารณะต่อสังคม บนพื้นฐานความต้องการของสังคม² การใช้เทคโนโลยีในการจัดสรรข้อมูลทางสังคมถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยสนับสนุนความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจและความก้าวหน้าทางสังคมผ่านการใช้สื่อออนไลน์ เทคโนโลยีจึงเป็นสิ่งสำคัญที่เป็นข้อดีที่จะช่วยให้สังคมพัฒนาและขับเคลื่อน

¹ มารุต พัฒนา, การโค้ชเพื่อเสริมสร้าง Growth Mindset ของผู้เรียน, เอกสารประกอบการสอน รายวิชาสัมมนา นวัตกรรมโค้ชเพื่อการรู้คิด, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2017

² Glassman, M., **Occupying the noosystem: The evolution of media platforms and webs of community protest**, 2012

ต่อไปได้³ เทคโนโลยียังช่วยให้ความสัมพันธ์ระหว่างคนในสังคมมีความใกล้ชิดกันมากขึ้นโดยปราศจากกรอบหรือเปรียบเสมือนโลกที่ไร้พรมแดน เป็นเสมือนตัวแทนที่ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของสังคม⁴ พลเมืองในยุคดิจิทัลจึงควรมีคุณลักษณะ ดังนี้ 1) การเป็นผู้ที่มีทักษะในการรู้เท่าทันการใช้ดิจิทัล (Digital literacy skills) สามารถใช้เทคโนโลยีในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเติมเต็มความต้องการของสังคมการใช้เทคโนโลยีบนพื้นฐานของความเข้าใจอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อช่วยในการเปลี่ยนแปลงของสังคมจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับพลเมืองยุคดิจิทัล โดยวัดได้จากพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์⁵ และพลเมืองยุคดิจิทัลควรมี 2) การใช้เทคโนโลยีเพื่อการมีส่วนร่วมในสังคม (Technology using for Social Engagement) การใช้สื่อและเทคโนโลยี เช่น อินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งของยุคดิจิทัล และสังคมการเชื่อมต่อของเครือข่ายทางสังคม ซึ่งบ่อยครั้งอินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลทั้งทางบวกและทางลบต่อสังคมและเป็นเครื่องมือการเชื่อมโลกของสังคมออนไลน์เข้าหากัน มนุษย์ในยุคดิจิทัลใช้สื่อออนไลน์ในการสื่อสารและแบ่งปันกิจกรรมต่างๆ ในปัจจุบัน การสื่อสารนี้ไม่เพียงแต่สมาชิกเท่านั้นแต่รวมไปถึงบุคคลภายนอกที่สามารถเข้าถึงกิจกรรมทางสังคมผ่านการใช้อินเทอร์เน็ตได้ด้วย⁶ การใช้อินเทอร์เน็ต เช่น อินเทอร์เน็ต web-based ในการทำกิจกรรมมีอิทธิพลต่อความคิดของมนุษย์ และแนวทางการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม รวมไปถึงแนวทางที่จะสร้างสังคมได้อย่างมีเสถียรภาพในยุคดิจิทัล⁷ ในอีกทางหนึ่งการใช้สื่อดิจิทัลและเครือข่ายเน็ตเวิร์กที่อนุญาตให้ทุกคนสามารถเข้าถึงและสร้างมุมมองของตนเองที่มีต่อผู้อื่นและชุมชนได้บนโลกที่กว้างใหญ่ คนทุกเพศทุกวัยสามารถใช้สื่อออนไลน์ในการทำกิจกรรมทางสังคม ทุกเพศทุกวัยสามารถใช้สื่อออนไลน์ในการทำกิจกรรมรวมกัน ดังนั้นในยุคดิจิทัล สื่อและเทคโนโลยีจึงเป็นมากกว่าสะพานที่เชื่อมคนและข้อมูลเข้าหากัน ช่วยเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอีกด้วย⁸ การสร้างพลเมืองดิจิทัลนั้น การมีคุณลักษณะของ Growth Mindset ที่ดีต่อการใช้

³ Westheimer J and Kahne J., **Educating the “good” citizen: political choices and pedagogical goals.** Political Science and Politics, 2004

⁴ Coleman, S. & Blumler J. G., **The Internet and Democratic Citizenship: Theory Practice and Policy.** (New York: Cambrikidge University Press. 2009); Dahlgren, P., **Media and Political Engagement Citizens, Communication and Democracy,** (New York: Cambridge University Press, 2009)

⁵ Mossberger K, Tolbert CJ & McNeal RS. **Digital Citizenship,** Cambridge, (MA: The MIT Press, 2008); Westheimer J and Kahne J., **Educating the “good” citizen: political choices and pedagogical goals,** Political Science and Politics, 2004

⁶ Castells, M., **The Internet galaxy: Refiections on the Internet business, and society.** (New York : Oxford University Press, 2001)

⁷ DiMaggio, P., Hargittai, E., Neuman, W. R., & Robinson, J. P., **Social implications of the Internet.** Annual Review of Sociology, 2001; Dutton, W. H., **The Internet and social transformation: Reconfiguring access,** 2005; Glassman, M., **Occupying the noosystem: The evolution of media platforms and webs of community protest,** 2012; Palfrey, J., & Gasser, U., **Born digital: Understanding the first generation of digital natives.** Philadelphia: Basic Books, 2013

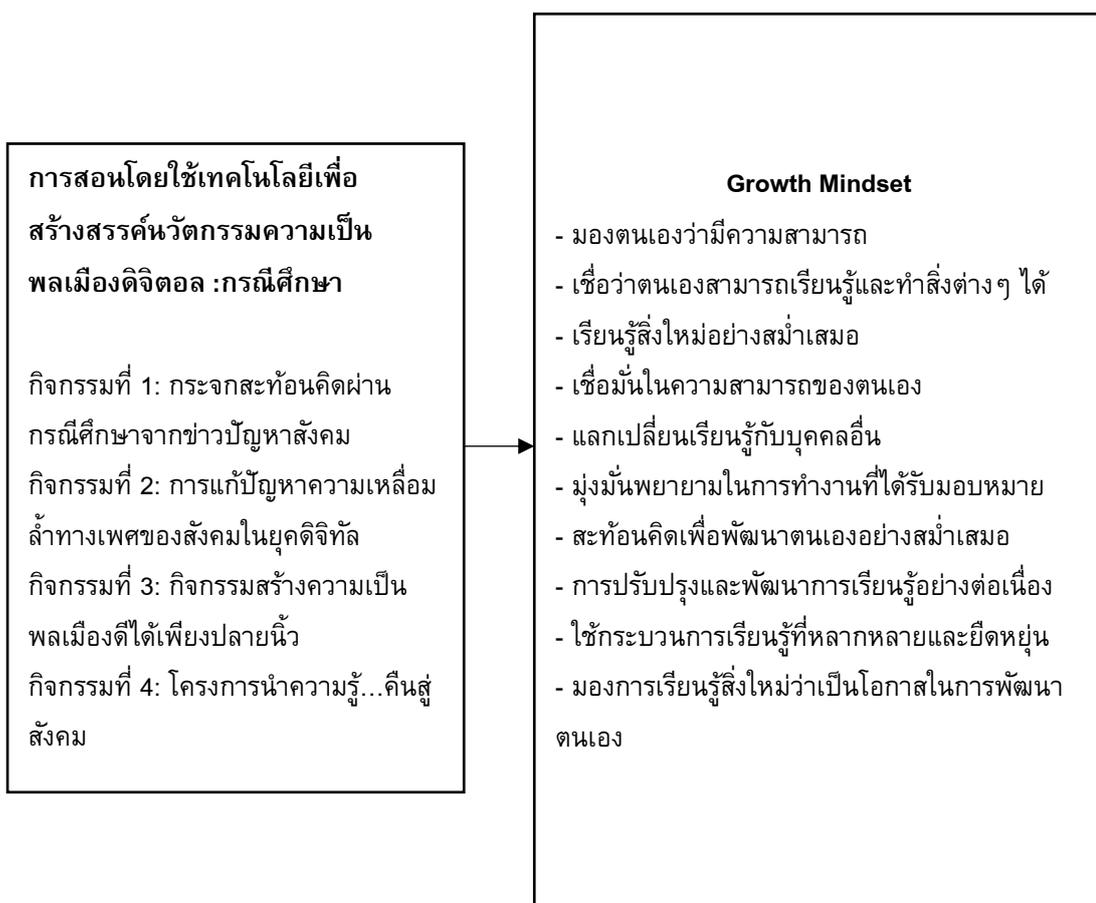
⁸ Banaji, S. & Buckingham, D., **The civic web: Young people, the Internet, and civic participation.** Cambridge, MA: MIT, Press, 2013; Blevins, B., LeCompte, K., & Wells, S. Citizenship education goes digital. **The Journal of Social Studies Research.** 2013

เทคโนโลยีที่ช่วยสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ มีความสำคัญอย่างยิ่ง คุณลักษณะที่สำคัญของผู้เรียนควรมองตนเองด้านบวก เชื่อว่าตนเองสามารถพัฒนาได้ มีการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อย่างสม่ำเสมอ มีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น พยายามทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ มีการสะท้อนความคิดเพื่อปรับปรุงพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ ใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย ยืดหยุ่นและมองการเรียนรู้สิ่งใหม่ว่าเป็นโอกาสในการพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบ Growth Mindset ก่อนและหลังเรียน จากการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย



ภาพประกอบที่ 1: กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ในการศึกษาผลของ Growth Mindset ในการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนิสิตระดับชั้นปีที่ 3 คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 30 คน โดยใช้กรณีศึกษาผ่านการเรียนการสอนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมวิทยาพื้นฐาน ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย 4 สัปดาห์ ระหว่างวันที่ 1-30 กันยายน 2562

ในการศึกษาผลของ Growth Mindset ของนิสิตจากการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยใช้กรณีศึกษา ขั้นตอนดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการในต่างประเทศและประเทศไทยในเรื่องของ Growth Mindset และ Citizenship for Digital Age

ขั้นที่ 2 เลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีความจำเป็นในการพัฒนา Growth Mindset จากการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยใช้กรณีศึกษา คือ นิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่อยู่ในขั้นเตรียมตัวที่จะฝึกประสบการณ์วิชาชีพและฝึกประสบการณ์การทำงาน ในระดับชั้นปีที่ 4 และ 5 จึงมีความจำเป็นที่ต้องพัฒนาให้เกิด Growth Mindset ที่สอดคล้องกับความต้องการ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการเรียนและการทำงานในอนาคต

ขั้นที่ 3 ออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม Growth Mindset ในการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนิสิตชั้นปีที่ 3 ที่เรียนวิชาสังคมวิทยาพื้นฐาน จำนวน 60 คน คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 4 ชุด ชุดละ 20 ข้อคำถาม ที่ผ่านการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถาม จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน คือ ผู้เชี่ยวชาญด้าน Growth Mindset ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนและผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัย วัดและประเมินผล

ขั้นที่ 4 ดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นวิจัยเชิงทดลองเพื่อศึกษาผลของ Growth Mindset ก่อนและหลังเรียน ในการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยการให้ผู้เรียนตอบแบบสอบถามก่อนและหลังเรียน ในการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมวิทยาพื้นฐาน โดยผู้เรียนจะทำการตอบแบบสอบถามก่อนเรียน

ครั้งที่ 1 กิจกรรมกระจกสะท้อนคิดผ่านกรณีศึกษาจากข่าวปัญหาสังคม: นิสิตมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่นผ่านกระบวนการกลุ่ม ในการร่วมมือกันทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเป็นระบบ ยืดหยุ่น มีการเรียนรู้สิ่งใหม่อย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง มีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข่าวอย่างเป็นระบบ ด้วยเหตุผลที่เป็นรูปธรรม

ครั้งที่ 2 กิจกรรมการแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางเพศของสังคมในยุคดิจิทัล: นิสิตมีกระบวนการคิดแก้ไขปัญหาผ่านการวิเคราะห์ สังเคราะห์และหาแนวทางแก้ไขปัญหา โดยเริ่มจากการสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง

ครั้งที่ 3 กิจกรรมสร้างความเป็นพลเมืองดีได้เพียงปลายนิ้ว : นิสิตเชื่อมั่นในตนเองเรื่องการมีความสามารถในการเป็นส่วนหนึ่งของพลเมืองที่ดีของชาติ ร่วมมือกันทำงานเพื่อทำกิจกรรมช่วยเหลือสังคมบริเวณชุมชนรอบมหาวิทยาลัย

ครั้งที่ 4 กิจกรรมโครงการนำความรู้...คืนสู่สังคม : นิสิตวางแผน ทำโครงการที่ตนสนใจในการช่วยพัฒนามหาวิทยาลัยและลงมือปฏิบัติจริง

5. ผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การศึกษา Growth Mindset จากการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีจุดประสงค์เพื่อเปรียบเทียบ Growth Mindset ก่อนและหลังเรียนจากการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้ข้อมูลทางสถิติคือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ดังนี้

1. ค่าเฉลี่ยของ Growth Mindset ก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ผู้เรียนมีคุณลักษณะของ Growth Mindset หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนร้อยละ 33.3 โดยหลังเรียนผู้เรียนมีพัฒนาการของการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างสม่ำเสมอ มีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น พยายามทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ มีการสะท้อนความคิดเพื่อปรับปรุงพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ ใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและยืดหยุ่นและมองการเรียนรู้สิ่งใหม่ว่าเป็นโอกาสในการพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ

2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของ Growth Mindset ของผู้เรียนก่อนและหลังเรียน ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมระจกสะท้อนคิดผ่านกรณีศึกษาจากข่าวปัญหาสังคม พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มองตนเองว่ามีความสามารถในระดับมาก ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทำสิ่งต่าง ๆ ได้ในระดับมาก โดยก่อนเรียนร้อยละ 56 หลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 72.7 ผู้เรียนมีการสะท้อนคิดเพื่อพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอในระดับมาก โดยก่อนเรียนร้อยละ 44 หลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 63.6 และผู้เรียนมองการเรียนรู้สิ่งใหม่ว่าเป็นโอกาสในการพัฒนาตนเองโดยก่อนเรียนร้อยละ 44 ในระดับมาก หลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 72.7 ในระดับมากที่สุด

กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมการแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางเพศของสังคมในยุคดิจิทัล พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มองตนเองว่ามีความสามารถในระดับปานกลาง ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นพยายามทำงานตามที่ได้รับมอบหมายในระดับมาก ก่อนเรียนร้อยละ 37.5 และหลังเรียนเพิ่มเป็นร้อยละ 50 ในระดับมากที่สุด ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองก่อนเรียนในระดับปานกลางและมาก ร้อยละ 44 หลังเรียนลดลงอยู่ในระดับปานกลางร้อยละ 50

กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมสร้างความเป็นพลเมืองดีได้เพียงปลายนิ้ว พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มองตนเองว่ามีความสามารถในระดับปานกลางและมาก ผู้เรียนเรียนรู้สิ่งใหม่อย่างสม่ำเสมอ ก่อนเรียนในระดับปานกลางร้อยละ 50 และหลังเรียนเพิ่มขึ้นในระดับมาก ร้อยละ 50

กิจกรรมที่ 4 โครงการนำความรู้...คืนสู่สังคมผู้เรียนส่วนใหญ่มองตนเองว่ามีความสามารถในระดับปานกลางและมาก ผู้เรียนสะท้อนคิดเพื่อพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอและใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและยืดหยุ่น ก่อนและหลังเรียนเท่ากันในระดับมาก ร้อยละ 50

6. อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบ Growth Mindset ก่อนและหลังเรียน จากการสอนโดยใช้เทคโนโลยี เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จะเห็นได้ว่า ผลของระดับ Growth Mindset หลังเรียนของผู้เรียนส่วนใหญ่มีการเพิ่มขึ้นทั้ง 4 กิจกรรม คุณลักษณะที่มีการเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน ในกิจกรรมที่ 1 และ 3 คือเรื่องของการมองการเรียนรู้สิ่งใหม่ว่าเป็นโอกาสในการพัฒนาตนเอง สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของการมี Growth Mindset ได้อย่างชัดเจน ตรงตามแนวคิดการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้าง Growth Mindset โดย Cottrell (2017)⁹ ต้องจัดกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดสติ สมาธิ นำไปสู่ปัญญาในการตระหนักรู้ว่าการที่ผู้เรียนจะประสบความสำเร็จได้นั้นต้องมีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง¹⁰ นอกจากนี้ผู้เรียนควรได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างกระบวนการเรียนรู้รวมถึงการแก้ไขปัญหาาร่วมกันในชั้นเรียนและผู้เรียนควรเรียนรู้จากการได้ลงมือปฏิบัติจริง จากผลการทดลองในกิจกรรมที่ 3 และ 4 พบว่า ผู้เรียนเรียนรู้สิ่งใหม่ สะท้อนคิดเพื่อพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอและใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและยืดหยุ่น มีคุณลักษณะของ Growth Mindset ที่ลดลงและเท่าเดิม เป็นผลจากการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนครั้งที่ 3 และ 4 มีเวลาที่จำกัดเนื่องจากผู้เรียนติดภารกิจด่วน ทำให้เวลาการทำกิจกรรมนั้นลดลง ผู้เรียนไม่ได้มีการสะท้อนคิดหลังเรียน ซึ่งผู้เรียนได้มีการเขียนแสดงความคิดเห็นไว้ในท้ายแบบสอบถาม นอกจากนี้ผู้เรียนได้สะท้อนความคิดเห็นหลังจากการจัดกิจกรรมครบทั้ง 4 กิจกรรมว่า ผู้เรียนมีการพัฒนาตนเองมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัดเจน ในเรื่องความเชื่อมั่นในตนเอง การกล้าแสดงออก กิจกรรมมีความน่าสนใจ มีการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีใกล้ตัวที่หลากหลายและผู้เรียนเกิดพลังบวกที่ดีมากกับชีวิตของตนเอง

7. เอกสารอ้างอิง

- มารุต พัฒผล. การโค้ชเพื่อเสริมสร้าง Growth Mindset ของผู้เรียน. เอกสารประกอบการสอน รายวิชา สัมมนาวัตกรรมการโค้ชเพื่อการรู้คิด. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2017
- Banaji, S. & Buckingham, D., **The civic web: Young people, the Internet, and civic participation.** Cambridge. MA: MIT. Press, 2013
- Blevins, B., LeCompte, K., & Wells, S. Citizenship education goes digital. **The Journal of Social Studies Research.** 2013
- Castells, M., **The Internet galaxy: Reflections on the Internet business, and society.** New York : Oxford University Press, 2001
- Coleman, S. & Blumler J. G., **The Internet and Democratic Citizenship: Theory Practice and Policy.** New York: Cambridge University Press, 2009

⁹ Cottrell, S., **Mindfulness for Students,** (London: Palgrave, 2018)

¹⁰ อ้างอิงแล้ว, การโค้ชเพื่อเสริมสร้าง Growth Mindset ของผู้เรียน. เอกสารประกอบการสอน รายวิชา สัมมนาวัตกรรมการโค้ชเพื่อการรู้คิด, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2017

- Cottrell, S., **Mindfulness for Students**. London: Palgrave, 2018
- Dahlgren, P., **Media and Political Engagement Citizens, Communication and Democracy**. New York: Cambridge University Press, 2009
- DiMaggio, P., Hargittai, E., Neuman, W. R., & Robinson, J. P., **Social implications of the Internet**. Annual Review of Sociology, 2001
- Dutton, W. H., **The Internet and social transformation: Reconfiguring access**, 2005
- Glassman, M., **Occupying the noosystem: The evolution of media platforms and webs of community protest** , 2012
- Mossberger K, Tolbert CJ & McNeal RS. **Digital Citizenship**. Cambridge. MA: The MIT Press, 2008
- Palfrey, J., & Gasser, U., **Born digital: Understanding the first generation of digital natives**. Philadelphia: Basic Books, 2013
- Westheimer J and Kahne J., **Educating the “good” citizen: political choices and pedagogical goals**. Political Science and Politics, 2004