

ผลการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อการ
รับรู้ความสามารถของตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน 3 วัฒนธรรม ใน
วิถีไทย มอญ มุสลิม ในเขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร

The effect of participating in the project to expand multiculturalism capital
with digital technology on the self-efficacy of using digital technology
among students of 3 cultures in the Thai, Mon, and Muslim way
in Nong Chok district, Bangkok

นันธิดา อนันตชัย และปณิดา นีรมล

คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Nunthida Anuntachai and Panita Niramon

Faculty of Science, Mahanakorn University of Technology, Bangkok, Thailand

Received: October 31, 2022 / Revised: February 03, 2023 / Accepted: February 13, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน 3 วัฒนธรรม ในวิถีไทย มอญ มุสลิม ในเขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียน 3 วัฒนธรรมในวิถีไทย มอญ มุสลิม จำนวน 93 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถาม แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโครงการ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ สถิติที่ใช้ คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าที และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว

ผลการวิจัย นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล มีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโครงการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ ที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกันมีการรับรู้ความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหลังการเข้าร่วมโครงการไม่แตกต่างกัน นักเรียนมีความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การรับรู้ความสามารถของตนเอง เทคโนโลยีดิจิทัล พหุวัฒนธรรม

Abstract

This research aims to study the effect of participating in the project to expand multiculturalism capital with digital technology on the self-efficacy of using digital technology among students of 3 cultures in the Thai, Mon, and Muslim way in Nong Chok district, Bangkok. The sample group was 93 students of 3 cultures: Thai, Mon, and Muslim. Tools for the data were a questionnaire is divided into three parts: Part 1 is a questionnaire about the respondents' general information of the respondents, Part 2 is a questionnaire about the students' self-efficacy in using digital technology, and Part 3 is a satisfaction questionnaire about participation in the project. Analyze data with statistical software packages. The statistics used were percentage value, arithmetic mean, Standard deviation, T-test dependent, One-way analysis of variance F-test (One-Way ANOVA).

Research results of students participating in the project to continue the multicultural scholarship with digital technology Self-efficacy in using digital technology were significantly higher than before participating in the project at the .01 level. Students of different cultures had similar Self-efficacy in using digital technology after participating in the program. The students' satisfaction in participating in the Multicultural Capital Continuing Project with digital technology was at the highest level.

Keywords: self-efficacy, digital technology, multiculturalism

บทนำ

เขตหนองจอก ตั้งอยู่ทางฝั่งตะวันออกของกรุงเทพมหานครที่มีรากฐานทางพหุวัฒนธรรมทั้งไทย มอญ มุสลิม มาช้านาน โดยประชากรส่วนใหญ่นับถือศาสนาอิสลาม ร้อยละ 75 ซึ่งส่วนใหญ่มีรากฐานมาจากทาง หัวเมืองทางภาคใต้ รองลงมาคือศาสนาพุทธ ร้อยละ 20 ซึ่งเป็นทั้งกลุ่มคนดั้งเดิมในพื้นที่และมาจากการโยกย้ายเข้ามาจากพื้นที่อื่นๆ นอกหนองจอก รวมถึงชาติพันธุ์มอญที่อพยพเข้ามาตั้งรกรากในเขตหนองจอกซึ่งไม่ปรากฏในหลักฐานว่าเมื่อใด ผู้คนที่อาศัยอยู่ในเขตหนองจอกสามารถรักษาวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม โดยยังอาศัยอยู่ร่วมกันแบบพหุวัฒนธรรมและอยู่ร่วมกับธรรมชาติของหนองจอกที่เป็นพื้นที่ชนบทได้อย่างกลมกลืน มีการใช้ชีวิตอย่างเรียบง่ายในขณะที่เด็กรุ่นใหม่มีการปรับวิถีการดำเนินชีวิตให้สอดคล้องกับความเจริญของโลกในปัจจุบันแต่ยังคงไว้ซึ่งลักษณะเด่นของความเป็นสังคมวัฒนธรรมดั้งเดิมทั้งไทย มอญ มุสลิม

อย่างไรก็ตาม ผลของการพัฒนาจากภาครัฐบาลในด้านการคมนาคมและเศรษฐกิจ ทำให้คนในชุมชนต้องติดต่อกับคนภายนอกมากขึ้น มีการเพิ่มขึ้นของประชากรต่างถิ่น ซึ่งอาจส่งผลให้องค์ความรู้ทางวัฒนธรรมและวิถีวัฒนธรรมประเพณีของคนท้องถิ่นเลือนหายไปกับคนรุ่นเก่า และได้รับอิทธิพลของการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมจากภายนอกและทำให้เกิดการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมอดีตกับวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่มีอิทธิพลต่อความเปลี่ยนแปลงทางสังคม ถึงแม้ว่าเขตหนองจอกจะมีความหลากหลายทางพหุวัฒนธรรม แต่เนื่องด้วยการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมดังกล่าว ประกอบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ที่กินเวลายาวนานเกือบ 3 ปี เป็นการเร่งรัดให้ผู้คนในสังคมเข้าถึงเทคโนโลยีอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การเข้ามาของเทคโนโลยีดิจิทัลยิ่งกระตุ้นให้ค่านิยมทาง

สังคมและวัฒนธรรมบางประการเปลี่ยนแปลงไป ส่งผลให้การรวมกลุ่มทางสังคมเพื่อจัดกิจกรรมทางด้านศาสนาและประเพณีสำคัญอันเป็นการสืบทอดวัฒนธรรมประเพณีของคนรุ่นใหม่ลดน้อยลง เพราะเทคโนโลยีมีอิทธิพลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและการดำรงชีวิตของคนรุ่นใหม่ จากสถิติของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า ประชากรอายุ 13 ปีขึ้นไป เมื่อเปรียบเทียบการประกอบกิจการทางศาสนา ระหว่างปี 2551 - 2561 พบว่าในปี 2561 พุทธศาสนิกชน ตักบาตรและสวดมนต์ มีแนวโน้มลดลงจากปี 2551 แต่มีแนวโน้มของผู้ที่รักษาศีล 5 เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 43.20 ในปี 2551 เป็นร้อยละ 55.20 ในปี 2561 สำหรับชาวมุสลิมการทำละหมาดและการถือศีลอดมีการเปลี่ยนแปลงเล็กน้อย (ร้อยละ 96 - 98) ในขณะที่คริสต์ศาสนิกชนไปโบสถ์ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 91.00 ในปี 2557 เป็นร้อยละ 94.30 ในปี 2561 ส่วนการสวดมนต์กลับมีแนวโน้มลดลง เป็นร้อยละ 85.00 ในปี 2561 (National Statistical Office, 2018) ถือเป็นสิ่งที่น่าเป็นห่วงสำหรับเด็กและเยาวชนที่ต้องปรับตัวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เข้ามาอย่างรวดเร็ว ประกอบกับการขาดทักษะทางด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอาจส่งผลให้สื่อสารออกสู่โลกโซเชียล (Social network) ที่ไม่เหมาะสม หรือรับเอาวัฒนธรรมสมัยใหม่เข้ามามากเกินไปจนลบล้างวิถีวัฒนธรรมประเพณีของคนท้องถิ่นตนเอง หากเด็กและเยาวชนมีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และสามารถใช้นโยบายเป็นทักษะสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปสร้างสรรค์ผลงานเพื่อนำไปสู่การยกระดับรายได้และเศรษฐกิจฐานรากของชุมชนได้ รวมถึงสืบสานต่อยอด อนุรักษ์ พื้นฟู วัฒนธรรมในท้องถิ่น สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และบริการทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลต่อไป

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยแห่งเดียวในพื้นที่เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร ที่มีองค์ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมเป็นพื้นฐาน เนื่องจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการสื่อสารส่งผลให้วิถีชีวิตของคนรุ่นต่าง ๆ เปลี่ยนไปอย่างมาก โดยเฉพาะเด็กจำนวนมากที่ถูกเลี้ยงดูด้วยสื่อ จากความก้าวหน้า และความแพร่หลายของเทคโนโลยีเป็นหลัก ซึ่งการสรรค์สร้างประโยชน์จากเทคโนโลยีให้เกิดเป็นโอกาส ต้องอาศัยการพัฒนาคนและระบบบริหารจัดการด้านดิจิทัลและข้อมูลสารสนเทศให้มีความพร้อม (Office of the National Economic and Social Development Council, 2021) มหาวิทยาลัยฯ จึงตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทุนทางพหุวัฒนธรรมของชุมชน เพื่อสร้างอาชีพและรายได้ให้แก่ชุมชนที่ประสบปัญหาไม่มีงานทำและขาดแคลนโอกาสในการประกอบอาชีพบนฐานทางพหุวัฒนธรรมที่มีอยู่ให้กลับมาแข็งแกร่งมากขึ้นโดย ใช้องค์ความรู้ทางเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเกิดความสำเร็จรื้อฟื้นทุนวัฒนธรรมให้กับคนรุ่นใหม่ รวมทั้ง ยังช่วยการยกระดับเศรษฐกิจฐานรากของชุมชน ร่วมสืบสานและต่อยอดวัฒนธรรมท้องถิ่นสู่สากลเพื่อสร้างบรรยากาศทางเศรษฐกิจและสังคมให้ดีขึ้นในระดับจุลภาคและมหภาค และจากทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bandura ซึ่งเน้นความสำคัญของการเรียนรู้แบบการสังเกตหรือเลียนแบบจากตัวแบบ ซึ่งอาจจะเป็นได้ทั้งตัวบุคคลจริง ๆ เช่น ครู เพื่อน หรือจากภาพยนตร์ โทรทัศน์ การ์ตูน (Bandura, 1997) การเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนมากเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ จึงเรียกการเรียนรู้จากการสังเกตว่า “การเรียนรู้โดยการสังเกต” หรือ “การเลียนแบบ” และเนื่องจากมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์ (Interact) กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัวอยู่เสมอ แบบดราอธิบายว่าการเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมในสังคม ซึ่งทั้งผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน (Bandura, 1997) โครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ได้ใช้แนวความคิดของทฤษฎีการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ มาเป็นพื้นฐานของการจัดกิจกรรมโดยเบื้องต้นวิทยากรจะเป็นต้นแบบของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และหลังจากการที่นักเรียน 3 วัฒนธรรม ในวิถีไทย มอญ มุสลิม ได้เข้าร่วมโครงการจะส่งผลให้มีรับรู้ความสามารถของ

ตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งจะสามารถเป็นต้นแบบในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสืบสานวัฒนธรรมต่อไป รุ่ง
 นองให้คงอยู่ได้อย่างต่อเนื่อง

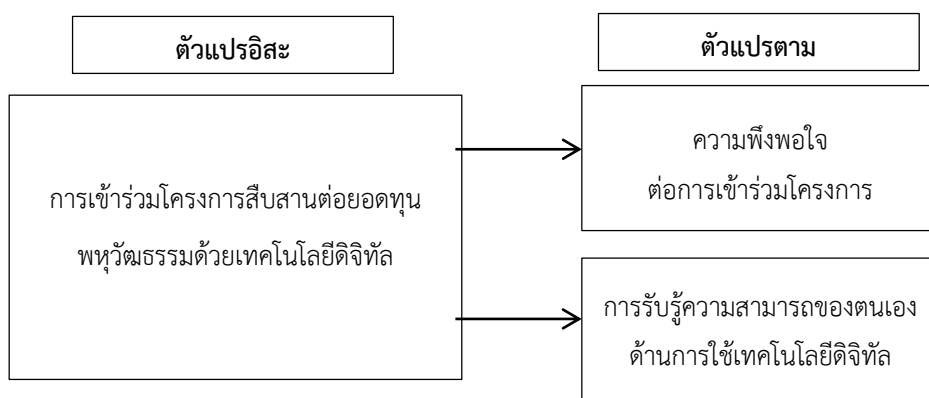
จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญของพหุวัฒนธรรมที่มีอยู่ในพื้นที่เขตหนองจอกที่กำลัง
 เลือนหาย รวมถึงการให้กลับมาแข็งแกร่งมากขึ้นโดยใช้องค์ความรู้ทางเทคโนโลยีดิจิทัล และเปิดโอกาสให้เยาวชนได้
 เข้ามามีส่วนร่วมในการสืบสานวัฒนธรรม จึงสนใจที่จะศึกษาผลการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรม
 ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน 3 วัฒนธรรม
 ในวิถีไทย มอญ มุสลิม ในเขตหนองจอก โดยผสมผสานการนำองค์ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านการอบรมเพื่อ
 บูรณาการประสานองค์ความรู้ของมหาวิทยาลัยทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน
 ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงความสามารถของตนในการใช้สื่อเผยแพร่ และประชาสัมพันธ์ รวมถึงต่อยอดสร้าง
 รายได้เชิงวัฒนธรรมอันจะก่อให้เกิดความสำนึกถึงถิ่นฐานทุนวัฒนธรรมให้กับคนรุ่นใหม่ในพื้นที่ต่อไป อีกทั้งให้
 องค์ความรู้ทางวัฒนธรรมและวิถีวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นของหนองจอกยังคงอยู่อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อการรับรู้
 ความสามารถของตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน 3 วัฒนธรรม ในวิถีไทย มอญ มุสลิม ในเขตหนอง
 จอก กรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

สมมติฐานการวิจัย

1. การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหลังการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุน
 พหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโครงการ
2. นักเรียน ไทย มอญ มุสลิม มีการรับรู้ความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหลังการเข้าร่วมโครงการ
 สืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลไม่แตกต่างกัน
3. นักเรียนมีความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
 อยู่ในระดับมาก



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย (One Group Pretest - Posttest Design) เพื่อศึกษาผลการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน 3 วัฒนธรรม ในวิถีไทย มอญ มุสลิม ในเขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร

1. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่มีลักษณะ 3 วัฒนธรรม ไทย มอญ มุสลิม โดยคัดเลือกโรงเรียนสังกัด กรุงเทพมหานครในเขตหนองจอกมาจำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดพระยาปลา ตัวแทนวัฒนธรรมไทยโรงเรียนวันใหม่เจริญราษฎร์ ตัวแทนวัฒนธรรมมอญ โรงเรียนลำตันกล้วย ตัวแทนวัฒนธรรมมุสลิม โดยมีนักเรียนเข้าร่วมโครงการจำนวนรวมทั้งสิ้น 93 คน

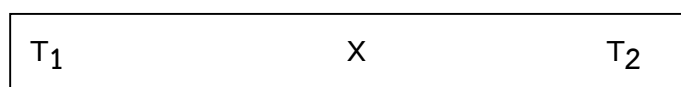
รูปแบบการวิจัยในครั้งนี้ ซึ่งมีรูปแบบการวิจัยดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการวิจัย

T₁ หมายถึง การทดสอบก่อนการเข้าร่วมโครงการ

X หมายถึง การเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

T₂ หมายถึง การทดสอบหลังการเข้าร่วมโครงการ



2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการเรียนรู้ ได้แก่ การจัดการโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ระยะเวลาโรงเรียนละ 8 ชั่วโมง รวม 24 ชั่วโมง 3 โรงเรียน

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) เกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถของตนเอง ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยลักษณะของคำถามจะมีทั้งคำถามแบบปิด ที่กำหนดคำตอบไว้ให้ผู้ตอบเลือกตอบ โดยลักษณะของแบบสอบถามมี 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ ระดับชั้นโรงเรียน

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเป็นแบบสอบถามที่มีลักษณะแบบมาตรวัด Likert Scale จำแนกออกเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ใช้เก็บข้อมูล 2 ครั้ง ก่อนการเข้าร่วมโครงการ 1 ครั้ง และหลังการเข้าร่วมโครงการ 1 ครั้ง

ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเป็นแบบสอบถามที่มีลักษณะแบบมาตรวัด Likert Scale จำแนกออกเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จะเก็บข้อมูลหลังจากเข้าร่วมโครงการแล้ว

3. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

นำแบบสอบถามมาเก็บข้อมูลจากนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามด้วยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาด้วยสูตรครอนบาค (Cronbach's Alpha coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ดังนี้ แบบสอบถามการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.854

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows (Statistical Package for the Social Sciences for Windows) ตามขั้นตอนดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล ประกอบด้วย เพศ ระดับชั้น โรงเรียน โดยใช้ค่าสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ด้วยการแจกแจงความถี่ ร้อยละ

4.2 การวิเคราะห์ ระดับความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ด้วยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.3 การวิเคราะห์ทดสอบสมมติฐานดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงสมมติฐานการวิจัยและสถิติที่ใช้ในการทดสอบ

สมมติฐานการวิจัย	สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
สมมติฐานที่ 1: การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหลังการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโครงการ	ทดสอบค่าที (t-test) เพื่อเปรียบเทียบการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการ คำนวณโดยใช้ชนิดกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent)
สมมติฐานที่ 2: นักเรียน ไทย มอญ มุสลิม มีการรับรู้ความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหลังการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลไม่แตกต่างกัน	F – test (One-Way ANOVA) ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Scheffe
สมมติฐานที่ 3: นักเรียนที่มีความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลอยู่ในระดับมาก	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม พบว่า นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยมีเพศหญิง จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 58.1 และเพศชาย จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 41.90

ระดับชั้น พบว่า นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามมีระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มากที่สุด จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 38.7 รองลงมามัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 21.5 รองลงมาอันดับ 3 ประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 10.80 และอันดับสุดท้าย เท่ากัน 3 ระดับชั้น ได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 9.7

นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือ 3 อันดับแรก ได้แก่ ยี่ห้อออปโป้ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 28.00 รองลงมายี่ห้อวีโว่ จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 24.70 รองลงมายี่ห้อ ซัมซุง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 14.00 และอันดับสุดท้ายที่นักเรียนใช้น้อยที่สุด คือ ยี่ห้อหัวเว่ย จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3.2

ระยะเวลาที่นักเรียนใช้โทรศัพท์มือถือในหนึ่งวัน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือ 3-5 ชั่วโมง จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 26.9 รองลงมา มากกว่า 5 ชั่วโมง จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 46.2 รองลงมา 1-3 ชั่วโมง จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 21.5 และ 0-1 ชั่วโมง จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5.4

ความรู้สึกของนักเรียนว่าโทรศัพท์มือถือมีความสำคัญ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าโทรศัพท์มือถือมีความสำคัญปานกลาง จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 50.50 มีความสำคัญมาก จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 48.40 และไม่มีความสำคัญเลย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.10

วัฒนธรรมของนักเรียน พบว่านักเรียนมีวัฒนธรรมไทย จำนวน 35 คนคิดเป็นร้อยละ 37.60 วัฒนธรรมมุสลิม จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 32.30 วัฒนธรรมมอญ จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 30.10

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลก่อน-หลังการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

การทดลอง	คะแนนเต็ม	n	$\bar{x}$	SD.	t-test
ก่อนเข้าร่วม	5.00	92	3.13	0.71	7.01**
หลังเข้าร่วม	5.00	92	3.66	0.76	

** p<.01

จากตารางที่ 2 นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล มีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโครงการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบการรับรู้ความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหลังการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล จำแนกตามวัฒนธรรม (ไทย มอญ มุสลิม)

การรับรู้ความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	ความแปรปรวน	df	SS	MS	F
	ระหว่างกลุ่ม	2	2.80	1.40	2.39
	ภายในกลุ่ม	90	52.67	0.58	
	รวม	92	55.48		

จากตารางที่ 3 นักเรียนที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกัน (ไทย มอญ มุสลิม) มีการรับรู้ความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหลังการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบการรับรู้ความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลก่อนการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล จำแนกตามวัฒนธรรม (ไทย มอญ มุสลิม)

การรับรู้ความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	ความแปรปรวน	df	SS	MS	F
	ระหว่างกลุ่ม	2	6.02	3.01	6.58**
	ภายในกลุ่ม	90	40.73	0.45	
	รวม	92	46.76		

** p<.01

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกัน (ไทย มอญ มุสลิม) มีการรับรู้ความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลก่อนการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .01 เมื่อเปรียบเทียบรายคู่พบว่า นักเรียนมอญ กับไทย มีการรับรู้ความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลก่อนการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 นักเรียนวัฒนธรรมมอญกับนักเรียนวัฒนธรรมมุสลิมมีการรับรู้ความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลก่อนการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโครงการ	$\bar{X}$	SD.	ระดับ
1. ความเหมาะสมของเนื้อหาการอบรม	4.31	0.95	มากที่สุด
2. ความเหมาะสมของช่วงเวลา/ระยะเวลาการอบรม	4.21	0.88	มากที่สุด
3. ความเหมาะสมของรูปแบบการอบรม	4.24	0.82	มากที่สุด
4. วิทยากรอธิบายชัดเจนสื่อความหมายได้อย่างเหมาะสม	4.43	0.81	มากที่สุด
5. วิทยากรมีกิริยา มารยาท และการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	4.31	0.92	มากที่สุด
6. วิทยากรอธิบายชัดเจนสื่อความหมายได้เหมาะสม	4.26	0.92	มากที่สุด
7. สามารถอธิบายเนื้อหาได้ชัดเจนและตรงประเด็น	4.29	0.80	มากที่สุด
8. เปิดโอกาสให้ผู้ฟังซักถามหรือมีส่วนร่วม	4.27	0.93	มากที่สุด
9. วิทยากรมีความสามารถในการตอบคำถาม	4.47	0.83	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.30	0.62	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 พบว่า ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.62 โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด 3 อันดับแรกได้แก่ วิทยากรมีความสามารถในการตอบคำถาม ค่าเฉลี่ย 4.47 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.83 รองลงมาอันดับ 2 วิทยากรอธิบายชัดเจนสื่อความหมายได้อย่างเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.81 รองลงมาอันดับ 3 ความเหมาะสมของเนื้อหาการอบรม ค่าเฉลี่ย 4.31 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.95 เท่ากันกับ วิทยากรมีกิริยา มารยาท และการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี ค่าเฉลี่ย 4.31 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.92



ภาพที่ 2 กิจกรรมที่นักเรียนเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

อภิปรายและสรุปผลการวิจัย

จากสมมติฐานที่ 1 การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหลังการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโครงการ พบว่า สอดคล้องตามสมมติฐานเนื่องจาก หลังจากที่นักเรียนเข้าร่วมโครงการทำให้นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้เพิ่มขึ้น โดยในการเข้าร่วมโครงการมีกิจกรรมให้นักเรียนฝึกปฏิบัติจริง นักเรียนได้ลงมือทำและทำได้จริง จึงส่งผลให้เกิดความมั่นใจในความสามารถของตนเอง จึงส่งผลให้การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหลังการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโครงการ สอดคล้องกับ แนวคิดของแบนดูรา Bandura (1997) ประสบการณ์ที่ประสบผลสำเร็จ (Mastery Experiences) ซึ่งเชื่อว่าเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด ในการพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเอง เนื่องจากว่าเป็นประสบการณ์โดยตรง ความสำเร็จทำให้เพิ่มความสามารถตนเอง บุคคลจะเชื่อว่าเขาสามารถที่จะทำได้ดังนั้นในการที่จะพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเอง นั้นจำเป็นที่จะต้องฝึกให้เขามีทักษะเพียงพอที่จะประสบความสำเร็จได้พร้อม ๆ กับการทำให้เขารับรู้ว่า เขามีความสามารถในการจะกระทำ เช่นนั้น จะทำให้เขาใช้ทักษะที่ได้รับการฝึกได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด บุคคลที่รับรู้ว่าจะตนเองมีควรได้รับการส่งเสริมการรับรู้ความสามารถตนเองถูกพัฒนาจากทฤษฎีของ Bandura (1986) ที่กล่าวว่าวิธีการสอนที่ส่งเสริมการรับรู้ความสามารถตนเอง จำเป็นต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการรับรู้ความสามารถตนเองของผู้เรียน ให้สามารถวางแผนงานสามารถแก้ปัญหาและการมีความพยายามในการแก้ปัญหาให้ประสบผลสำเร็จ หรือถ้าไม่ประสบผลสำเร็จก็สามารถคิดหาวิธีการในการต่อสู้ปัญหานั้นใหม่หรือมีแนวคิดที่ดีต่อการไม่ประสบผลสำเร็จหาข้อบกพร่องของการไม่ประสบผลสำเร็จ มากกว่าที่จะโทษอย่างอื่นหรือหาข้อตำหนิในทางลบ กับแนวความคิดหรือความคิดที่ไม่ดีต่อการไม่ประสบผลสำเร็จ การสร้างให้ผู้เรียนให้ประสบผลสำเร็จในการทำงาน นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการจะมีกิจกรรมให้ผู้เรียนศึกษาบุคคลที่มีความใกล้เคียงกับผู้เรียนที่ประสบผลสำเร็จ และกิจกรรมที่ส่งเสริมด้วยการใช้วาจาชักจูง สร้างสถานการณ์ทางบวกเพื่อให้ผู้เรียนมีแนวคิดทางบวกและอยากที่จะเรียนรู้ กิจกรรมการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอน เป็นปัจจัยที่มีอยู่ในทุกวิธีการเรียนรู้กับผู้เรียน ซึ่งผู้สอนจะได้สร้างบรรยากาศในห้องเรียน และมีการฝึกปฏิบัติในห้องเรียน อาทิ โปสเตอร์ โคมท่อนงนา สวนเศรษฐกิจพอเพียง และได้กำหนดเวลาเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากที่สุด และการสร้างบรรยากาศในสื่อการเรียนการสอนที่ต้องส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยการมีคลังข้อมูลโดยในคลังข้อมูล มีทั้งภาพ และเสียง วีดีโอ ที่สนับสนุนแนวความคิดทางบวกให้กับผู้เรียน มีกิจกรรมผู้เรียนนำเสนอผลงานรายบุคคลโดยมีผลงานที่เป็นตัวอย่างที่สมบูรณ์และแบบอย่างดีเพื่อส่งเสริม ให้ผู้เรียนสามารถดำเนินการในงานนั้น ๆ ประสบผลสำเร็จส่งเสริมผู้เรียนด้านการให้ประสบการณ์ความสำเร็จในอดีต กิจกรรมรายกลุ่มนำเสนอผลงานในชั้นเรียน และกำหนดให้ผู้เรียนร่วมโหวตคะแนนผลงานของผู้เรียนในกลุ่มพร้อมเหตุผลในการให้คะแนน ส่งเสริมในด้านการสร้างผลงานให้เป็นที่ยอมรับ หลังจากผู้เรียนรายกลุ่มได้ผลคะแนนโหวตมากที่สุด จัดกิจกรรมมอบรางวัล ใบประกาศชมเชยผู้ได้คะแนนสูงสุดจนมีการเผยแพร่ผลงานทางออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Suni & Prayut (2021) ซึ่งศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมการรับรู้ความสามารถแห่งตนที่มีต่อจิตสาธารณะของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยเปรียบเทียบจิตสาธารณะของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง พบว่าหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีจิตสาธารณะสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และนักเรียนกลุ่มทดลองมีจิตสาธารณะสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และสอดคล้องกับ Hamun & Sittipong (2020) ซึ่งศึกษาอิทธิพลของการรับรู้บรรยากาศทางวิชาการที่มีต่อความผูกพันในการอ่านเชิงวิชาการในวัยรุ่นตอนปลายโดยมีเอกลักษณ์แห่งตน การรับรู้ความสามารถแห่งตนและการให้

คุณค่าในการอ่านเป็นตัวแปรส่งผ่านผลการวิจัย พบว่า โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความผูกพันในการอ่านเชิงวิชาการมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยการรับรู้บรรยากาศทางวิชาการ เอกลักษณ์แห่งตน การรับรู้ความสามารถแห่งตน และการให้คุณค่าในการอ่านมีอิทธิพลทางบวกต่อความผูกพันในการอ่านเชิงวิชาการ ตัวแปรในโมเดลร่วมกันอธิบายความแปรปรวนในความผูกพันในการอ่านเชิงวิชาการคิดเป็นร้อยละ 66

จากสมมติฐานที่ 2 นักเรียน ไทย มอญ มุสลิม มีการรับรู้ความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหลังการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลไม่แตกต่างกัน พบว่า สอดคล้องตามสมมติฐาน เนื่องจากการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลมีเนื้อหาการจัดอบรมเดียวกัน ทำให้นักเรียนไม่ว่าจะอยู่ในวัฒนธรรมใดก็สามารถเรียนรู้ได้เหมือนกัน และจะส่งผลให้มีการรับรู้ความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลไม่แตกต่างกัน นักเรียนที่มีความแตกต่างในด้านเชื้อชาติ ภาษา ศาสนา เพศ และวัฒนธรรม เด็กทุกคนมีสิทธิในการได้รับการศึกษาจากครอบครัวและชุมชนที่พวกเขาเติบโตขึ้นมา มีสิทธิในการได้เรียนรู้และมีพัฒนาการที่เหมาะสมในแต่ละปี เด็กทุกคนควรจะได้รับการศึกษาอย่างถูกต้อง เกิดประโยชน์ แม้ว่าพวกเขาอาจมีความแตกต่างก็ตาม ซึ่งจากผลการวิจัย ไม่ว่าจะอยู่ในวัฒนธรรมใดก็สามารถเรียนรู้ได้ประสบความสำเร็จเหมือนกัน

จากสมมติฐานที่ 3 นักเรียนที่มีความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลอยู่ในระดับมาก พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจาก นักเรียนรู้สึกสนุกสนานที่ได้เข้าร่วมโครงการ ได้ฝึกปฏิบัติในห้องเรียน ได้เรียนรู้ในเรื่องสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นเรื่องที่อยู่ในความสนใจในช่วงวัยของนักเรียน และสามารถทำกิจกรรมได้ประสบความสำเร็จ มีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพิ่มขึ้น จึงทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อโครงการ และยังสอดคล้องกับแนวทฤษฎีของ Skinner (1965) มีความเห็นว่า การปรับพฤติกรรมของคนไม่อาจทำได้โดยเทคโนโลยีทางกายภาพและชีวภาพเท่านั้น แต่ต้องอาศัยเทคโนโลยีของพฤติกรรม หมายถึง เสรีภาพและความภาคภูมิใจ จุดหมายปลายทางที่แท้จริงของการศึกษาคือ การทำให้คนมีความเป็นตัวของตัวเอง เป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตน เสรีภาพ และความภาคภูมิใจ คำว่าเสรีภาพตามความหมายของสกินเนอร์ ไม่ได้หมายถึง ความเป็นอิสระจากการควบคุมหรือความเป็นอิสระจากสิ่งแวดล้อม แต่หมายถึงความเป็นอิสระจากการควบคุมบางชนิดที่มีลักษณะแข็งกร้าว แต่เป็นการวิเคราะห์ปรับเปลี่ยนหรือปรับปรุงรูปแบบใหม่ บุคคลควรได้รับการยกย่องยอมรับในผลสำเร็จของการกระทำ การเป็นที่ยกย่องยอมรับเป็นความภาคภูมิใจ ความภาคภูมิใจเป็นคุณค่าของมนุษย์ แต่การกระทำที่ควรได้รับการยกย่อง ยอมรับมากเท่าไร จะต้องเป็นการกระทำที่ปราศจากการบังคับหรือการควบคุม ซึ่งสอดคล้องกับการดำเนินการจัดกิจกรรมในโครงการสืบสานต่อยอดทุนพหุวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล มีการจัดกิจกรรมในนักเรียนเรียนรู้อย่างเสรีภาพ ไม่มีการควบคุมบังคับให้คิดหา ออกแบบ ทุนทางวัฒนธรรมด้วยตนเอง จัดรูปแบบนำเสนอด้วยตนเอง โดยมีทีมคณะผู้สอนทำหน้าที่แนะนำเท่านั้น มีการยกย่องชมเชย มีการนำเสนอผลงาน ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการเป็นนักเรียนมาจาก 3 วัฒนธรรมในเขตหนองจอกที่จะนำองค์ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในทางสร้างสรรค์ เพื่อสืบสานวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนทำให้เยาวชนคนรุ่นใหม่ได้ตระหนักถึงวัฒนธรรมในชุมชนและสามารถสร้างสรรค์ผลงานเพื่อนำไปสู่การยกระดับรายได้และเศรษฐกิจฐานรากของชุมชนได้ เช่น การเผยแพร่วัฒนธรรมมอญ การละเล่นพื้นบ้านของวัฒนธรรมมอญ การเผยแพร่วัฒนธรรมพุทธในการ

ขายสินค้าทางการเกษตรที่ปลูกขึ้นเองในศูนย์การเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงวัดพระยาปลา การเผยแพร่วัฒนธรรมมุสลิม อาหารมุสลิม การละเล่นของคนมุสลิม ให้ประชาชนทั่วไปรู้จักผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัล ทางผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถให้การสนับสนุนได้ เช่น การจัดประกวดการสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรม

2. จากผลการวิจัย การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถนำมาสร้างสรรค์สิ่งที่มีประโยชน์ต่อวัฒนธรรมได้ ฉะนั้นทางโรงเรียนควรมีนโยบายให้การสนับสนุนในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนตามความเหมาะสมโดยมีการกำหนดกฎระเบียบกติกาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชัดเจน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในงานวิจัยครั้งต่อไปควรจะมีการติดตามผลงานของนักเรียนอย่างต่อเนื่องและควรให้มีการถ่ายทอดองค์ความรู้จากรุ่นพี่สู่รุ่นน้อง

2. ควรจะมีการจัดทำโครงการถ่ายทอดความรู้ทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบูรณาการทางด้านเศรษฐกิจและวัฒนธรรมขยายผลไปกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ ต่อไป

References

- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A Social Cognitive Theory*. Prentice-Hall Inc., Englewood Cliffs.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W.H. Freeman.
- Hamun P. & Sittipong W. (2020). The Effect of Academic Environment Perception on Academic Reading Engagement in Rode Science: The Role of Identity, Self-Efficacy and Value of Reading. *Journal of MCU Social Science Review*, 9(4), 229-244
<https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jssr/article/view/246769>. [in Thai]
- National Statistical Office. (2018). *Executive Summary The 2018 Social Situation, Culture, and Mental Health*. <https://tinyurl.com/2cnsa28p>. [in Thai]
- Office of the National Economic and Social Development Council. (2021). *Documents for the brainstorming session National Economic and Social Development Plan No. 13 February 2021 Framework for Economic and Social Development Plan National Society No. 13 "Transformation to Hi-Value and Sustainable Thailand"*.
<https://www.odd.go.th/PDF/DevelopmentPlanNo.13.pdf>. [in Thai]
- Skinner, B.F. (1965). *Science and Human Behavior*. Simon & Schuster.
- Suni N. & Prayut T. (2021). The Effects of Self-Efficacy Encouragement Program on Public Mind of Secondary Education Grade. *Ratchaphruek Journal*, 20(2), 179-191. DOI: 10.14456/rpjnnru.2022.14. [in Thai]