

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการวางแผนพัฒนาตนเองด้านการศึกษาและอาชีพของนักเรียน ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นความรู้พื้นฐานในการวิจัย ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ
2. ทฤษฎีสำคัญเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ
3. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ

1.1 ความหมายของการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ

ความหมายโดยทั่วไปของคำว่า การแนะแนว (Guidance) หมายถึง กระบวนการซึ่งจะช่วยให้แก่นักเรียนรู้จักและเข้าใจตนเอง ผู้อื่น และสภาพแวดล้อม ด้วยกลวิธีและเครื่องมือต่าง ๆ และสามารถเลือกตัดสินใจได้อย่างถูกต้องเหมาะสม สามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมและอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข (รับขวัญ ภูเขาแก้ว และทัศนีย์ ศรีพิพัฒน์, 2555, น. 49)

สำหรับความหมายของการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการจัดกิจกรรมที่มุ่งเน้นการแนะแนว 2 ด้าน คือ การจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษา (Educational Guidance) และ การจัดกิจกรรมแนะแนวด้านอาชีพ(vocational Guidance) ซึ่งความหมายของการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษา คือ กระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนสามารถศึกษา วิเคราะห์ ตัดสินใจแก้ปัญหา และวางแผนด้านการศึกษา โดยการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนหรือการศึกษา เช่น หลักสูตร การวัดประเมินผลคุณค่าการเรียน คุณค่ารายวิชา ทักษะและวิธีการเรียนตามลักษณะวิชา วิเคราะห์คุณลักษณะด้านการเรียนของตนเอง รวมทั้งจุดแข็ง จุดอ่อนในการเรียนตามความเป็นจริง และนำผลมาประกอบการตัดสินใจ วางแผนพัฒนา และปรับปรุงตนเองด้านการเรียนเพื่อเตรียมตัวในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพในอนาคต

ส่วนการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านอาชีพ(vocational Guidance) หมายถึง กระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนสามารถศึกษา วิเคราะห์ ตัดสินใจแก้ปัญหา และวางแผนด้านอาชีพ โดยการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ศึกษาข้อมูลด้านอาชีพ เช่น หลักสูตรของคณะ/สาขาที่เกี่ยวข้องแต่ละอาชีพ ข้อมูลอาชีพ ความต้องการตลาดแรงงาน ค่านิยมทางสังคมที่มีต่ออาชีพ คุณลักษณะของผู้ประกอบอาชีพ การเตรียมตัว

สู่อาชีพ เจตคติ/ค่านิยมที่ดีต่ออาชีพ คุณธรรมจริยธรรมในอาชีพ วิเคราะห์คุณลักษณะของตนเอง นำผลมาประกอบการตัดสินใจ วางแผนพัฒนา และปรับปรุงตนเองเพื่อเข้าสู่อาชีพในอนาคต

เมื่อรวมความหมายของการจัดกิจกรรมแนะแนวดังกล่าวข้างต้น สามารถให้ความหมายของการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ หมายถึง กระบวนการจัดกิจกรรมเพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถศึกษา วิเคราะห์ ตัดสินใจแก้ปัญหา และวางแผนด้านการศึกษา และ ด้านอาชีพ เพื่อให้นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองเข้าสู่การศึกษาและอาชีพที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความถนัด ความสนใจ และ บุคลิกภาพของนักเรียนแต่ละคน

1.2 ขอบข่ายของการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ

การจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ มีขอบข่ายที่ครอบคลุมประเด็นสำคัญ ดังนี้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2553, น. 22; รัชชวัญ ภูเขาแก้ว และทัศนีย์ ศรีพิพัฒน์, 2555, น. 51-52)

1) การจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษา มีขอบข่ายงานตั้งแต่การสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียน การฝึกทักษะหรือเทคนิคการเรียนที่มีประสิทธิภาพ กิจนิสัยในการเรียน การวางแผนการเรียนที่ดี การรู้ช่องทางการศึกษาและการเลือกทางศึกษาต่อ ตลอดทั้งการสร้างนิสัยใฝ่เรียนรู้ตลอดชีวิต การจัดกิจกรรมจึงต้องให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองในด้านการเรียนอย่างเต็มตามศักยภาพ รู้จักแสวงหาและใช้ข้อมูลประกอบการวางแผนการเรียนหรือการศึกษาต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีนิสัยใฝ่เรียนรู้มีวิธีการเรียนรู้ และสามารถวางแผนการเรียน หรือการศึกษาต่อได้อย่างเหมาะสม

2) การจัดกิจกรรมแนะแนวด้านอาชีพ มีขอบข่ายตั้งแต่การสร้างเจตคติที่ดีต่อการทำงาน และการประกอบอาชีพ การสร้างความตระหนัก รับรู้เกี่ยวกับความเปลี่ยนแปลงของโลกอาชีพ การสำรวจอาชีพ การตัดสินใจและวางแผนด้านอาชีพ การเตรียมตัวเพื่ออาชีพ การเข้าสู่อาชีพ และการพัฒนาตนเองเพื่อความก้าวหน้าในอาชีพ การจัดกิจกรรมจึงต้องให้นักเรียนได้รู้จักตนเองในทุกด้าน รู้และเข้าใจโลกของงานอาชีพอย่างหลากหลาย มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพสุจริต มีการเตรียมตัวสู่อาชีพที่หลากหลาย สามารถวางแผนเพื่อประกอบอาชีพตามที่ตนเองมีความถนัดและสนใจ

1.3 จุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ

การจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพมีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อให้นักเรียนรู้จักตนเอง รู้จักสิ่งแวดล้อม สามารถคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ ตัดสินใจแก้ปัญหา รู้จักเลือกและวางแผนชีวิต การเรียน อาชีพ และสามารถปรับตนเองได้อย่างเหมาะสม สามารถพัฒนาตนเองเต็มศักยภาพ อันจะนำไปสู่การมีชีวิตที่ดี มีความสุข ความสำเร็จ และเป็นประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและประเทศชาติต่อไป

การแนะแนวมีจุดมุ่งหมายหลักสำคัญ 3 ประการ คือ

1) การส่งเสริมพัฒนา เป็นการดำเนินการเพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงตนเองไปในทิศทางที่เจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้น มีความรัก ภาควุฒิในตนเอง ทั้งในด้านการศึกษาและการพัฒนาตนเองเข้าสู่การประกอบอาชีพตามที่ตนถนัด และสนใจ

2) การป้องกันปัญหา ในกรณีที่นักเรียนบางคนอาจอยู่ในสภาวะเสี่ยงต่อการเกิดปัญหาด้านการเรียน มีความสับสนในตนเองต่อการเลือกเส้นทางสู่การศึกษาและอาชีพ การจัดกิจกรรมแนะแนวที่ดีจะช่วยป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาแก่นักเรียนเหล่านั้นเพื่อจะได้ใช้ศักยภาพของตนเองได้เต็มตามศักยภาพที่มี เพื่อความสุขและความสำเร็จทั้งในด้านการเรียนต่อและการประกอบอาชีพในอนาคต

3) การแก้ไขปัญหา สำหรับนักเรียนที่ประสบกับปัญหาด้านการเรียน เช่น มีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียน เรียนอ่อน ขาดเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ดี ซึ่งมีผลต่อการขาดเป้าหมายเรื่องการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ ปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนดังกล่าวนี้ จึงเป็นความจำเป็นที่ครูแนะแนวจะต้องสร้างและพัฒนาการจัดกิจกรรมแนะแนวที่ดีเพื่อช่วยแก้ไขปัญหาให้แก่ นักเรียนเหล่านั้นเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางพัฒนาตนเองทั้งด้านการศึกษาและอาชีพ

1.4 ความสำคัญของการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ

การจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ มีความสำคัญต่อบุคคลที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1) ความสำคัญต่อผู้เรียน

(1) ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจตนเองเกี่ยวกับความถนัด ความสนใจ บุคลิกภาพในการศึกษาและอาชีพ ซึ่งจะช่วยเป็นข้อมูลพื้นฐานในการตัดสินใจและวางแผนเกี่ยวกับการศึกษาต่อและประกอบอาชีพที่เหมาะสมสอดคล้องกับตนเองในอนาคต

(2) ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักลักษณะของการศึกษาและอาชีพต่างๆที่ตนสนใจอย่างลึกซึ้งรอบด้าน ทั้งลักษณะการเรียนและการทำงานอาชีพ ความรู้ความสามารถที่ใช้ในการเรียนและทำงานอาชีพ คุณค่าของการศึกษาและอาชีพต่อสังคมประเทศชาติ โอกาสความก้าวหน้าในอาชีพ ตลอดจนสิ่งแวดล้อมของอาชีพ

(3) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถตัดสินใจเลือกแผนการศึกษาและการประกอบอาชีพได้สอดคล้องกับความสนใจในอาชีพของตนเอง

2) ความสำคัญต่อครูแนะแนวระดับมัธยมศึกษา โดยช่วยให้ครูแนะแนววางแผนและดำเนินการจัดกิจกรรมแนะแนวการศึกษาและอาชีพได้อย่างละเอียดรอบคอบ มีแผนกิจกรรม วัตถุประสงค์สาระสำคัญ ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม สื่อสโหดทัศนูปกรณ์ ตลอดจนการวัดและประเมินผลที่ครบถ้วนส่งผลต่อประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรมแนะแนวการศึกษาและอาชีพ

3) ความสำคัญต่อสถานศึกษา การที่ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมพัฒนาการด้านการศึกษาและอาชีพอย่างสมวัย ย่อมเป็นผลดีต่อสถานศึกษาที่มีผู้เรียนตั้งใจศึกษาเล่าเรียนมีเป้าหมายทิศทางชัดเจน ซึ่ง

จะช่วยให้สถานศึกษาสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่างๆ ได้สอดคล้องกับความต้องการเพื่อส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้เรียนไปสู่เป้าหมายทั้งด้านการศึกษาและอาชีพได้ดียิ่งขึ้น

4) ความสำคัญต่อครอบครัว พ่อแม่ ผู้ปกครอง ช่วยให้พ่อแม่ผู้ปกครองสามารถให้การสนับสนุนและส่งเสริมให้บุตรหลานของตนได้รับการศึกษา พัฒนาตน เตรียมตัวเข้าสู่อาชีพได้ตรงกับสิ่งที่ตนชอบหรือสนใจ ทำให้มีความสุขทั้งในชีวิตการเรียน และการเตรียมตัวเข้าสู่งานในอนาคต นำมาซึ่งคุณภาพชีวิตที่ดีในการอยู่ร่วมกันของสมาชิกในครอบครัว

5) ความสำคัญต่อชุมชน/สังคม ช่วยให้ชุมชน/สังคมได้รับประโยชน์จากการมีทรัพยากรบุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนางาน พัฒนาอาชีพ ให้ประเทศชาติมีเศรษฐกิจและสังคมที่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนต่อไป

กล่าวได้ว่า การแนะแนวการศึกษาและอาชีพ มีความสำคัญทั้งต่อผู้เรียน ครูแนะแนวระดับมัธยมศึกษา สถานศึกษา ครอบครัว และชุมชน/สังคม

1.5 มาตรฐานการแนะแนวเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และสมาคมแนะแนวแห่งประเทศไทย ได้กำหนดมาตรฐานการแนะแนว เพื่อใช้เป็นแนวทางให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องพัฒนาคุณภาพการจัดกิจกรรมแนะแนวให้มีประสิทธิภาพรวมทั้งการประเมินผลการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนไทยมีคุณลักษณะที่เหมาะสมกับช่วงวัยของแต่ละบุคคล ซึ่งมาตรฐานการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ ถูกระบุไว้ใน ด้านที่ 1 คุณภาพนักเรียน มาตรฐานที่ 2 โดยมีสาระสำคัญ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และสมาคมแนะแนวแห่งประเทศไทย, 2559, น. 6-9) ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านคุณภาพนักเรียน

มาตรฐานที่ 2 นักเรียนสามารถวางแผนชีวิตด้านการศึกษา ด้านอาชีพและด้านส่วนตัวและสังคม ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นศึกษาการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในตัวบ่งชี้ที่เกี่ยวข้องกับด้านการศึกษาและอาชีพ จำนวน 2 ตัวบ่งชี้ ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 2.1 นักเรียนสามารถศึกษา วิเคราะห์ ตัดสินใจแก้ปัญหา และวางแผนด้านการศึกษา

คำอธิบายของตัวบ่งชี้ คือ นักเรียนสามารถศึกษา วิเคราะห์ ตัดสินใจแก้ปัญหา และวางแผนด้านการศึกษา หมายถึง นักเรียนสามารถศึกษาข้อมูลด้านการเรียน เช่น หลักสูตร การวัดประเมินผลคุณค่าการเรียน คุณค่ารายวิชา ทักษะและวิธีการเรียนตามลักษณะวิชา วิเคราะห์คุณลักษณะด้านการเรียนของตนเอง รวมทั้งจุดแข็ง จุดอ่อนในการเรียนตามความเป็นจริง และนำผลมาประกอบการตัดสินใจ วางแผนพัฒนา และปรับปรุงตนเองด้านการศึกษา

การพิจารณาความสำเร็จของตัวบ่งชี้ พิจารณาจากรายการต่อไปนี้ คือ 1) ร้อยละของนักเรียนที่ได้ศึกษาข้อมูลด้านการเรียน/การศึกษา เช่น คุณค่าการเรียน คุณค่ารายวิชา หลักสูตร การวัด

ประเมินผล ทักษะและวิธีการเรียนตามลักษณะวิชา ข้อมูลด้านการศึกษาต่อ 2) ร้อยละของนักเรียนที่สามารถวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อนของตนเองในการเรียนตามความเป็นจริง และ 3) ร้อยละของนักเรียนที่สามารถนำผลจากข้อ 1 และ 2 มาใช้ในการตัดสินใจ วางแผน ปรับปรุง พัฒนาด้านการเรียนของตนเอง

หลักฐานที่แสดงคุณลักษณะของนักเรียนที่สามารถศึกษา วิเคราะห์ ตัดสินใจแก้ปัญหา และวางแผนด้านการศึกษา เช่น

- ผลการสำรวจตนเองด้านความสามารถ ความถนัด ความสนใจด้านการศึกษา
- ผลการวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อนของตนเองในการศึกษาตามความเป็นจริง
- ผลงาน / ชิ้นงาน ที่แสดงถึงแผนการปรับปรุงด้านการศึกษา
- สมุดรายงานประจำตัวของนักเรียน
- ร่องรอยหลักฐานอื่น ๆ ที่แสดงว่านักเรียนได้ศึกษา วิเคราะห์ ตัดสินใจแก้ปัญหา และ

วางแผนด้านการศึกษา

ตัวบ่งชี้ที่ 2.2 นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ แก้ปัญหา และวางแผนด้านอาชีพ

คำอธิบายของตัวบ่งชี้ คือ นักเรียนสามารถศึกษา วิเคราะห์ ตัดสินใจแก้ปัญหา และวางแผนด้านอาชีพ หมายถึง นักเรียนสามารถศึกษาข้อมูลด้านอาชีพ เช่น หลักสูตรของคณะ/สาขาที่เกี่ยวข้องแต่ละอาชีพ ข้อมูลอาชีพ ความต้องการตลาดแรงงาน ค่านิยมทางสังคมที่มีต่ออาชีพ คุณลักษณะของผู้ประกอบอาชีพ การเตรียมตัวสู่อาชีพ เจตคติ/ค่านิยมที่ดีต่ออาชีพ คุณธรรมจริยธรรมในอาชีพ วิเคราะห์คุณลักษณะของตนเอง นำผลมาประกอบการตัดสินใจ วางแผนพัฒนา และปรับปรุงตนเองเพื่อเข้าสู่อาชีพในอนาคต

การพิจารณาความสำเร็จของตัวบ่งชี้ พิจารณาจากรายการต่อไปนี้ คือ 1) ร้อยละของนักเรียนที่ได้ศึกษาข้อมูลด้านอาชีพ เช่น หลักสูตรของคณะ/สาขาที่เกี่ยวข้องแต่ละอาชีพ ข้อมูลอาชีพ คุณลักษณะของผู้ประกอบอาชีพการเตรียมตัวสู่อาชีพ เจตคติที่ดีต่ออาชีพ คุณธรรมจริยธรรมในอาชีพ 2) ร้อยละของนักเรียนที่สามารถวิเคราะห์คุณลักษณะของตนเองในการเลือกอาชีพ และ 3) ร้อยละของนักเรียนที่สามารถนำผลจากข้อ

หลักฐานที่แสดงคุณลักษณะของนักเรียนที่สามารถคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ แก้ปัญหา และวางแผนด้านอาชีพ เช่น

- ผลการสำรวจตนเองด้านความสามารถ ความถนัด ความสนใจด้านอาชีพ เจตคติที่ดีต่ออาชีพ คุณธรรมจริยธรรมในอาชีพ
- ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของตนเองในการเลือกอาชีพ
- ผลงาน / ชิ้นงาน ที่แสดงถึงการตัดสินใจวางแผน ปรับปรุง พัฒนา ตนเองเพื่อเข้าสู่อาชีพในอนาคต
- ร่องรอยหลักฐานอื่น ๆ ที่แสดงว่านักเรียนได้ศึกษา วิเคราะห์ ตัดสินใจ แก้ปัญหา และวางแผนด้านอาชีพ

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ มุ่งเน้นการจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความสามารถในการวางแผนพัฒนาตนเองด้านการศึกษาและอาชีพของนักเรียน ซึ่งหมายถึง ผลที่เกิดจากการเรียนรู้ของนักเรียนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่สะท้อนออกมาในรูปแบบผลงานของนักเรียนที่ผ่านการวิเคราะห์เพื่อการรู้จักและเข้าใจตนเองอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับความรู้ความสามารถ ความถนัด ความสนใจ ทางด้านการเรียนและการประกอบอาชีพของตนเอง รวมทั้งรู้จักและเข้าใจรายละเอียดเกี่ยวกับเส้นทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพที่มีอยู่อย่างหลากหลายในปัจจุบัน ตลอดจนสามารถกำหนดเป้าหมายและวางแผนพัฒนาตนเองไปสู่เป้าหมายการศึกษาและอาชีพที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความถนัด ความสามารถ ความสนใจ และบุคลิกภาพของนักเรียนแต่ละคน

กล่าวได้ว่า ความสามารถในการวางแผนพัฒนาตนเองด้านการศึกษาและอาชีพของนักเรียน มีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1) นักเรียนรู้จักและเข้าใจตนเองอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับความรู้ความสามารถ ความถนัด ความสนใจ ทางด้านการเรียนและการประกอบอาชีพของตนเอง

(1) นักเรียนรู้จักและเข้าใจตนเองเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ ความถนัด ความสนใจทางด้านการเรียน

(2) นักเรียนรู้จักและเข้าใจตนเองเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ ความถนัด ความสนใจทางด้านการประกอบอาชีพของตนเอง

2) นักเรียนรู้จักและเข้าใจรายละเอียดเกี่ยวกับเส้นทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพที่มีอยู่อย่างหลากหลายในปัจจุบัน

(1) นักเรียนรู้จักและเข้าใจรายละเอียดเกี่ยวกับเส้นทางการศึกษาต่อที่มีอยู่อย่างหลากหลายในปัจจุบัน

(2) นักเรียนรู้จักและเข้าใจรายละเอียดเกี่ยวกับการประกอบอาชีพที่มีอยู่อย่างหลากหลายในปัจจุบัน

3) นักเรียนสามารถกำหนดเป้าหมายและวางแผนพัฒนาตนเองไปสู่เป้าหมายการศึกษาและอาชีพที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความถนัดความสามารถ ความสนใจ และบุคลิกภาพของนักเรียนแต่ละคน

(1) นักเรียนสามารถกำหนดเป้าหมายการศึกษาและอาชีพที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความถนัดความสามารถ ความสนใจ และบุคลิกภาพของตน

(2) นักเรียนสามารถวางแผนพัฒนาตนเองไปสู่เป้าหมายการศึกษาและอาชีพที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความถนัดความสามารถ ความสนใจ และบุคลิกภาพของตน

1.6 หลักการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ

การจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพที่ส่งผลดีแก่นักเรียน ควรมีหลักการสำคัญ ดังนี้

1) หลักความเหมาะสมกับพัฒนาการทางการศึกษาและอาชีพของนักเรียน การจัดกิจกรรม ณะแนวจะต้องจัดให้เหมาะสมสอดคล้องกับวัย ทั้งรูปแบบของกิจกรรม ระยะเวลาที่ใช้จัดกิจกรรม รวมทั้งลักษณะและประเภทของการศึกษาและอาชีพที่นำมาใช้ในการแนะแนวก็ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับวัย

2) หลักความสอดคล้องกับหลักสูตรการจัดการศึกษา การจัดกิจกรรมแนะแนวการศึกษา และอาชีพ ต้องยึดหลักการของหลักสูตรที่เน้นการส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนซึ่งอาจครอบคลุมหลักสูตร การศึกษาระดับชาติ ระดับท้องถิ่น และระดับสถานศึกษาที่มุ่งเน้นให้รู้จักตนเอง สามารถคิดตัดสินใจ คิด แก้ปัญหา กำหนดเป้าหมาย วางแผนชีวิตเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่การศึกษาและอาชีพ สามารถปรับตัว ได้อย่างเหมาะสม

3) หลักความสอดคล้องกับลักษณะและบริบทของสถานศึกษา การจัดกิจกรรมด้านแนะแนว การศึกษาและอาชีพให้แก่แก่นักเรียน ครูแนะแนวจะต้องคำนึงลักษณะและบริบทของสถานศึกษาเพื่อให้ การจัดกิจกรรมแนะแนวมีความสอดคล้องกับสถานศึกษาของตน และเพื่อให้เกิดผลดีต่อพัฒนาการด้าน การศึกษาและอาชีพของนักเรียน

4) หลักความสอดคล้องกับการศึกษาและอาชีพในชุมชนและสังคม เนื่องจากบริบททาง สังคมและวัฒนธรรมแต่ละแห่งมีความแตกต่างกัน ดังนั้นการแนะแนวการศึกษาและอาชีพต้องเปิดโอกาส ให้นักเรียนได้รู้จักแหล่งทางการศึกษาและอาชีพที่หลากหลาย

5) การแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพต้องยึดหลักการมีส่วนร่วมของเครือข่ายการแนะแนว ทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา เครือข่ายภายในที่ต้องร่วมมือ ได้แก่ ผู้บริหาร ครูแนะแนว ครูประจำชั้น ครูประจำวิชา และครูสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนอื่น ๆ ที่สามารถช่วยให้งานแนะแนวดำเนินไปอย่าง ราบรื่นสู่ความสำเร็จที่ตั้งไว้ สำหรับเครือข่ายภายนอกสถานศึกษาที่ร่วมมือในกิจกรรมแนะแนวการศึกษา และอาชีพ เช่น พ่อแม่/ผู้ปกครอง ศิษย์เก่าผู้ประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ผู้เชี่ยวชาญในสาขา อาชีพต่างๆ ของชุมชน สถานประกอบการ แหล่งอาชีพในชุมชน ตลอดจนหน่วยงาน สถาบันทั้งของรัฐ และเอกชน เป็นต้น

6) หลักการจัดการแนะแนวการศึกษาและอาชีพด้วยรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดผลดี ต่อให้นักเรียนควรจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น กิจกรรมแนะแนวการศึกษาและอาชีพในคาบเรียน การจัด ป้ายสนทนาเกี่ยวกับการศึกษาและอาชีพ การจัดนิทรรศการด้านการศึกษาและอาชีพ การเยี่ยมชมศึกษาดู งานสถานศึกษาและสถานประกอบการ การจัดรายการเสียงตามสายเกี่ยวกับการศึกษาและอาชีพ การ บรรยาย อภิปรายเกี่ยวกับการศึกษาและอาชีพ การให้การปรึกษาด้านการศึกษาและอาชีพ การจัดการ ฝึกประสบการณ์อาชีพ การใช้เครื่องมือ แบบวัด แบบทดสอบทางการศึกษาและอาชีพ รวมทั้งยังสามารถ จัดให้มีประสบการณ์ได้โดยใช้สื่อเทคโนโลยีต่างๆ ดังเช่นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในงานวิจัยครั้งนี้

7) การแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพต้องจัดบริการอย่างมีคุณภาพ มีจำนวนกิจกรรมที่ เพียงพอ และให้บริการอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เนื่องจาก พัฒนาการด้านการศึกษาและอาชีพเป็นสิ่งที่เกิด

ขึ้นกับบุคคลตลอดทุกช่วงวัยของชีวิต ทั้งเด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่ และผู้สูงอายุ รวมทั้งเพศชายและเพศหญิง ดังนั้น การได้รับกิจกรรมที่ดีมีคุณภาพ มีจำนวนกิจกรรมที่เพียงพอและได้รับบริการอย่างต่อเนื่องย่อมช่วยส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการที่ดี

2. ทฤษฎีสำคัญเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ

ทฤษฎีสำคัญเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมแนะแนวแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ประกอบด้วย ทฤษฎีสำคัญเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษา และ ทฤษฎีสำคัญเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านอาชีพ โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

2.1 ทฤษฎีสำคัญเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษา

2.1.1 ทฤษฎีพหุปัญญา (theory of multiple intelligences) ของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) มีแนวคิดที่ว่า บุคคลมีสติปัญญาหรือความฉลาดที่หลากหลาย เรียกว่า พหุปัญญา ซึ่งสามารถจำแนกได้ 8 ด้าน ที่ครูแนะแนวและผู้เกี่ยวข้องต้องจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้รู้จักและเข้าใจ ตนเองว่ามีสติปัญญาโดดเด่นในเรื่องใด ทั้งนี้เพื่อจะได้ส่งเสริมพัฒนาให้เต็มศักยภาพของนักเรียนแต่ละคน ดังนี้ (Sigelman and Rider, 2009, pp. 247-249)

1) ความฉลาดด้านภาษา (Linguistic intelligence) คือความสามารถด้านภาษา ด้านการอ่าน การเขียน ความสามารถด้านบทกวี มีความสามารถในการคิดประดิษฐ์คำเพื่อการสื่อสาร

2) ความฉลาดด้าน การคิด คำนวณ เชิงตรรกะ (Logical – Mathematical Intelligence) คือความสามารถในการคิดเชิงนามธรรม การใช้เหตุผล การคำนวณ ความสามารถด้านจำนวนตัวเลข ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหา ความสามารถในการวิเคราะห์ คิดเป็นระบบ

3) ความฉลาดด้านดนตรี (Musical Intelligence) คือความสามารถในด้านดนตรี ความสามารถด้านการร้องเพลง จังหวะระดับเสียงที่มีความแตกต่างได้ดี สามารถจำทำนอง จังหวะเพลง เสียงดนตรีได้ดี มีความสามารถในการเล่นเครื่องดนตรี

4) ความฉลาดด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence) คือความสามารถในการสร้างภาพในสมอง ความสามารถในการสร้างจินตนาการ สร้างภาพต่าง ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เช่นสถาปนิกสร้างภาพตึก หรือเมืองขึ้นจากภาพจินตนาการ ความสามารถในการอ่านภาพแผนที่ แผนที่ภูมิ ความสามารถในด้านจินตนาการ สร้างสรรค์

5) ความฉลาดด้านกายภาพหรือร่างกาย (Bodily – kinesthetic Intelligence) คือความสามารถในการใช้สรีระ ร่างกาย ความสามารถในการเล่นกีฬาที่ใช้สรีระร่างกายได้อย่างคล่องแคล่ว ความสามารถในการเต้นรำ การแสดง และรวมถึงความสามารถใน ด้านหัตถกรรม และการใช้เครื่องมือต่าง ๆ การเคลื่อนไหว การสัมผัส และใช้ภาษาท่าทาง

6) ความฉลาดด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Interpersonal Intelligence) คือความสามารถในการเข้าสังคม การเป็นมิตรกับคนอื่นได้ง่าย ความสามารถเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น

ความสามารถในการสื่อสารการจัดการและความเป็นผู้นำ ขอบพุดคุยกับผู้อื่นมีมนุษยสัมพันธ์ดี สามารถบริหารความขัดแย้งได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7) ความฉลาดด้านการรู้จักและเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) คือความสามารถของบุคคลในการเข้าใจตนเอง มีความมั่นใจในตนเอง เข้าใจถึงศักยภาพของตนเอง สามารถตั้งเป้าหมายในชีวิตได้อย่างเหมาะสม ใช้เวลาในการคิดใคร่ครวญ และทำตามความสนใจของตนเอง

8) ความฉลาดด้านธรรมชาติ (Naturalist Intelligence) คือความสามารถในการเข้าใจโลกแห่งธรรมชาติที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันทั้งพืชและสัตว์

ความฉลาดทางปัญญาที่มีอย่างหลากหลายดังกล่าวนี้นักเรียนควรได้รับการส่งเสริมให้รู้จักตนเองว่าฉลาดในเรื่องใดเพื่อจะได้ส่งเสริมพัฒนาให้สูงสุดเต็มตามศักยภาพของแต่ละคน

2.1.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา ของฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) เพียเจต์

มีความเชื่อว่าธรรมชาติของบุคคลจะมีความพยายามทำความเข้าใจสิ่งต่างๆที่อยู่รอบๆตัว นับตั้งแต่ช่วงวัยที่เป็นทารก เด็ก วัยรุ่น ตลอดจนก้าวเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งบุคคลต้องการที่จะทำความเข้าใจถึงความสัมพันธ์ของโลกทางกายภาพและทางสังคมที่อยู่รอบๆตัว (นิรนาท แสนสา, 2561, น. 14-17)

ในความพยายามที่จะทำความเข้าใจโลกรอบๆตัวนี้ เพียเจต์กล่าวว่า "เด็กทำตัวเช่นเดียวกับนักวิทยาศาสตร์" ซึ่งเด็กมักสร้างความรู้หรือทฤษฎี (Theory) เกี่ยวกับโลกทางกายภาพและสังคมขึ้นเสมอๆ เด็กจะพยายามปะติดปะต่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ทุกสรรพสิ่งที่พวกเขาเรียนรู้เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของและผู้คนเข้าเป็นทฤษฎีที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้นไปเรื่อยๆ ซึ่งทฤษฎีเหล่านี้จะถูกทดสอบในชีวิตประจำวันด้วยประสบการณ์ที่หลากหลายของพวกเขา เมื่อทฤษฎีที่เขาตั้งไว้ถูกทดสอบแล้วว่าเป็นจริงพวกเขาก็จะยิ่งมีความเชื่อมั่นในทฤษฎีนั้นๆมากขึ้น แต่ถ้าเมื่อใดที่สิ่งที่ตั้งเป็นทฤษฎีหรือทำนายไว้ไม่เกิดขึ้นจริงดังที่คาดหมายไว้ เด็กเหล่านั้นก็จะปรับเปลี่ยนแก้ไขทฤษฎีหรือความคิดความเชื่อเดิมนั้นไปเพื่อค้นพบสิ่งใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา

ตัวอย่างการทดสอบทฤษฎีของเด็ก เช่น การที่เด็กได้ค้นพบทฤษฎีมาแล้วว่า "ของเล่นที่ถูกผลักออกจากโต๊ะ ของเล่นเหล่านั้นจะตกลงสู่พื้น" ดังนั้น ถ้าเขาทดลองผลักวัตถุสิ่งของอย่างอื่น เช่น ถ้วย จาน หรือสิ่งของต่างๆ พวกเขาจะพบว่ามันมีผลเช่นเดียวกัน นั่นคือ "ตกลงสู่พื้นเช่นเดียวกัน" ภาวะดังกล่าวนี้เป็นความสามารถของเด็กที่จะสรุปเป็นทฤษฎีที่สามารถอ้างอิงไปใช้อธิบายสิ่งอื่นๆหรือสถานการณ์อื่นๆที่คล้ายคลึงกันจนอาจกล่าวได้ว่าเป็นทฤษฎีที่เข้มแข็งขึ้นกว่าเดิมว่า "วัตถุสิ่งของทุกชนิดเมื่อผลักออกจากโต๊ะ จะตกลงสู่พื้น" เป็นต้น

ด้วยแนวคิดดังกล่าว เพียเจต์เชื่อว่า เด็กจะสร้างความรู้หรือทฤษฎีใหม่ๆเมื่อพวกเขามีพัฒนาการมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงเวลาที่มีประสบการณ์เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ รวมทั้งในบางครั้งอาจเป็นช่วงเวลาที่เป็นจุดวิกฤตของชีวิต ซึ่งเพียเจต์ได้แบ่งช่วงแห่งการเปลี่ยนแปลงในพัฒนาการด้านสติปัญญาออกเป็น 4 ขั้น (Kail and Cavanaugh, 2007, pp. 16-17) ดังนี้

(1) ขั้นการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัส (Sensorimotor Stage) ขั้นนี้เป็นพัฒนาการของทารกช่วง แรกเกิดถึง 2 ขวบ ความรู้ของทารกเกี่ยวกับโลกขึ้นอยู่กับพื้นฐานของการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัส พฤติกรรมของเด็กเป็นการเคลื่อนไหวแบบอัตโนมัติ (Reflex) เช่น การดูด การร้องไห้ และการรับรู้ทางประสาทสัมผัสในระดับง่าย ๆ การเคลื่อนไหวเช่นนี้จะทำให้เกิดพัฒนาการทางสติปัญญาขึ้น

สติปัญญาที่พัฒนาขึ้นในขั้นนี้ คือเรื่องความคงที่ของขนาดและรูปร่างวัตถุ รวมทั้งการพบว่าวัตถุไม่หายไปดังที่เข้าใจ ซึ่งเป็นความเข้าใจพื้นฐานของหลักความคงอยู่ของวัตถุ

(2) ขั้นการคิดก่อนเหตุผล (Preoperational Thought) ขั้นนี้เกิดขึ้นในเด็กอายุ 2 - 6 ขวบ การแสดงพฤติกรรมต่างๆ เด็กจะใช้สมมติความคิดมากกว่าจะเกิดจากการเคลื่อนไหวอัตโนมัติ เด็กเรียนรู้ที่จะใช้สัญลักษณ์ เช่น ถ้อยคำและจำนวนเพื่อเป็นตัวแทนสิ่งต่างๆ รอบๆ ตัว เด็กจะใช้ภาพแทนวัตถุได้ ใช้ภาษาในการติดต่อกับผู้อื่น เลียนแบบคนอื่น ทำให้การคิดพัฒนาได้เร็วขึ้น แต่ก็ยังมีการคิดเชื่อมโยงสัมพันธ์อยู่แค่โลกแห่งการรับรู้ที่พวกเขามีอยู่เท่านั้น

(3) ขั้นการคิดแบบเหตุผลเชิงรูปธรรม (Concrete Operational Thought Stage) ขั้นนี้เกิดขึ้นในเด็กอายุประมาณ 7 ขวบจนถึงวัยรุ่นตอนต้นอายุประมาณ 11 ขวบ เด็กจะเริ่มคิดเชิงตรรกะ (Logical Thinking) คิดแบบเชิงเหตุผล ทำให้สามารถแก้ปัญหาที่สามารถมองเห็น หรือจับต้องได้ พัฒนาการทางการคิดจะสูงขึ้น นอกจากนี้แล้วเด็กยังค้นพบความจริงมากขึ้นว่าวัตถุต่างๆ มีความคงที่ในเรื่องจำนวน เนื้อสาร พื้นที่ น้ำหนัก และปริมาตร ไม่ว่าวัตถุนั้นจะเปลี่ยนรูปร่างหรืออยู่ในภาชนะใดๆ ก็ตาม โดยที่ไม่มีการดึงเอาวัตถุนั้นๆ ออกไปจากเดิม หรือเพิ่มส่วนใหม่เข้าไป

(4) ขั้นการคิดแบบเหตุผลเชิงนามธรรม (Formal Operational Thought Stage) ขั้นนี้เกิดขึ้นกับวัยรุ่นที่มีอายุประมาณ 11 ขวบ เป็นต้นไป การคิดแบบเหตุผลเชิงนามธรรมนี้เป็นความสามารถในการคิดที่มีพัฒนาการสมบูรณ์มากขึ้น ใช้วิธีคิดแบบตรรกะ หาเหตุผลที่นอกเหนือจากข้อมูลที่มีอยู่ หรือนอกเหนือจากที่เห็นด้วยตา จับต้องด้วยมือ จึงเรียกรวมกันว่า ขั้นการคิดเหตุผลเชิงนามธรรม ซึ่งความคิดของวัยรุ่นและผู้ใหญ่มีลักษณะสำคัญ 3 ประการคือ ประการแรก สามารถคิดในสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ หรือคิดได้ในสิ่งที่ไม่สามารถเห็นแต่ต้องได้ ประการที่สอง สามารถตั้งสมมติฐานหรือหรือทำนายสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้นจริงได้ และประการที่สาม สามารถใช้เหตุผลทดสอบสมมติฐาน หรือพิสูจน์ความเป็นไปได้ของสมมติฐานที่ตนกำหนดไว้ได้

กล่าวได้ว่า ธรรมชาติของนักเรียนแต่ละคนจะมีความพยายามทำความเข้าใจสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัว นับตั้งแต่เป็นทารก เด็ก วัยรุ่น ตลอดจนก้าวเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งครูแนะแนวสามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการศึกษาได้

2.2 ทฤษฎีสำคัญเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านอาชีพ

ทฤษฎีสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการแนะแนวเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านอาชีพสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ประกอบด้วย 1) ทฤษฎีพัฒนาการทางอาชีพของกินซ์เบิร์ก และ 2) ทฤษฎีการ

เลือกอาชีพของฮออล์แลนด์ ในแต่ละทฤษฎีมีสาระสำคัญที่มีประโยชน์ต่อการนำไปใช้เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมแนะแนวอาชีพ ดังนี้

2.2.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางอาชีพของกินซ์เบิร์ก หรือ Ginzberg's Theory ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางอาชีพของเด็กและเยาวชน โดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ แต่ละระยะมีลักษณะของพัฒนาการด้านอาชีพที่นำไปสู่การจัดกิจกรรมแนะแนวให้เหมาะสมกับวัยของเด็กและเยาวชน (Ginzberg et al. cited in Shen-Miller, McWherter and Bartone, 2013) ดังนี้

ระยะที่ 1 ช่วงวัยเด็กตอนต้น (อายุก่อน 11 ปี) เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษา เป็นวัยที่อยู่ในช่วงที่เรียกว่า ระยะคิดฝันหรือจินตนาการ (Fantasy Period) เด็กจะมีความสนใจหรือคิดฝันถึงอาชีพที่ตนอยากเป็นในอนาคตโดยยังไม่ได้คำนึงถึงเหตุผลและสภาพความเป็นจริงของตน แต่จะเลือกตามความคิดจินตนาการ และการได้รับอิทธิพลจากการพบเห็นกิจกรรมต่างๆเกี่ยวกับอาชีพที่อยู่รอบ ๆ ตัวของพวกเขา

ลักษณะของพัฒนาการดังกล่าวนี้ ครูแนะแนวและบุคคลที่เกี่ยวข้องจึงควรจัดกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการคิดฝันและจินตนาการทางอาชีพ เช่น การแนะนำให้รู้จักอาชีพต่าง ๆ การนำเที่ยว เยี่ยมชมกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ การชี้ชวนมองอาชีพรอบ ๆ ตัว ทั้งอาชีพในบ้าน ในชุมชน รวมทั้งการจัดกิจกรรมในโรงเรียน หรือในชั้นเรียนที่มุ่งเน้นจัดบรรยากาศให้เด็กได้แสดงออกโดยการเล่น การสวมบทบาทสมมติในอาชีพต่าง ๆ เช่น การสวมบทบาทเป็นครูกับนักเรียน หมอ/พยาบาลกับคนไข้ พนักงานขายกับลูกค้า ตำรวจ ทหาร ดารา ศิลปิน นักข่าว และ อาชีพอื่น ๆ ที่เด็กมีความคิดฝันอยากจะเป็น

การสร้างโอกาสให้เด็กได้ร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เหล่านี้จะช่วยกระตุ้นให้เด็กมีความคิดจินตนาการ เกิดการสำรวจความสนใจที่มีต่ออาชีพของตนเองที่ละเล็กละน้อย อย่างไรก็ตาม ความสนใจในอาชีพในช่วงวัยนี้จะมีลักษณะการคิดฝัน โดยไม่ได้คำนึงถึงเหตุผลและสภาพความเป็นจริงของตน ซึ่งก็ถือได้ว่าเป็นพัฒนาการช่วงหนึ่งของการวางแผนเข้าสู่อาชีพต่อไปในอนาคต

ระยะที่ 2 ช่วงวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่น (อายุประมาณ 11-18 ปี) เป็นนักเรียนตั้งแต่ระดับประถมศึกษาตอนปลาย และระดับมัธยมศึกษา เป็นวัยที่อยู่ในช่วงที่เรียกว่า ระยะทดลองเลือกอาชีพ (Tentative Period) พัฒนาการทางอาชีพในช่วงวัยนี้จะเริ่มมีการเลือกอาชีพตามประสบการณ์ของแต่ละคนที่ได้ประสบ ซึ่งกินซ์เบิร์ก และคณะ ได้แบ่งพัฒนาการที่มีการเปลี่ยนแปลงออกเป็น 4 ขั้นตอนย่อย ดังนี้

ขั้นที่ 1 ช่วงวัยเด็ก (อายุประมาณ 11-12 ปี) เป็นช่วงวัยของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จะมีพัฒนาการทางอาชีพที่เรียกว่า ขั้นความสนใจ (Interest Stage) เด็กจะเริ่มมีความสนใจต่ออาชีพต่างๆที่ตนได้ประสบ และเริ่มเรียนรู้ว่าตนเองชอบหรือไม่ชอบอาชีพอะไร

การจัดกิจกรรมแนะแนวจึงควรเปิดโอกาสให้เด็กนักเรียนได้สัมผัสเรียนรู้กับอาชีพต่าง ๆ เช่น การได้เข้าไปอยู่ร่วมในบรรยากาศของสิ่งแวดล้อมทางอาชีพทั้งลักษณะอาชีพใน

สถานการณ์จริง และอาชีพในสถานการณ์จำลอง มีการทดลองหยิบจับ สัมผัสอาชีพต่าง ๆ หรืออาจมีการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนโดยผ่านใช้กิจกรรม และสื่อต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนที่อยู่ในช่วงวัย 11-12 ปีที่กำลังเรียนอยู่ในระดับประถมศึกษาตอนปลายได้มีโอกาสเรียนรู้จักลักษณะของอาชีพที่แตกต่างหลากหลาย และย้อนพิจารณาใคร่ครวญตนเองว่ามีความรู้สึกรักใคร่ที่มีต่องานอาชีพต่าง ๆ อย่างไร จนสามารถบอกกับตนเองได้ว่าชอบหรือไม่ชอบในอาชีพใด

ขั้นที่ 2 ช่วงวัยรุ่นตอนต้น (อายุประมาณ 13-14 ปี) เป็นช่วงวัยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จะมีพัฒนาการทางอาชีพที่เรียกว่า ขั้นความสามารถ (Capacity Stage) ในขั้นนี้ นักเรียนที่เป็นวัยรุ่นตอนต้นจะเริ่มตระหนักถึงความสามารถของตนเองเมื่อเปรียบเทียบกับความต้องการ ความรู้ความสามารถของผู้ที่จะประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพนั้น ๆ นั่นคือ นอกจากนักเรียนจะรู้จักตนเองเกี่ยวกับความชอบความสนใจแล้ว นักเรียนจะเริ่มหันมาสำรวจตนเองว่ามีความสามารถในการเข้าสู่อาชีพที่ตนเองชอบหรือสนใจนั้นหรือไม่

การจัดกิจกรรมแนะแนวสำหรับนักเรียนวัยรุ่นตอนต้นนี้ จึงควรเป็นไปเพื่อให้นักเรียนได้ทดสอบความรู้ ความสามารถในด้านต่าง ๆ ที่จะชี้ให้เห็นว่า นักเรียนมีความสามารถในเรื่องใดเป็นจุดเด่น และในเรื่องใดเป็นจุดด้อย ซึ่งหากครู ผู้ปกครอง และตัวนักเรียนเองตระหนักชัดในความสามารถที่มีอยู่ ก็จะสามารถดึงเอาศักยภาพด้านนั้นมาพัฒนาให้เต็มที่ ซึ่งจะเป็ผลดีต่อการวางแผนเพื่อเข้าสู่อาชีพที่นักเรียนมีความสามารถได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 3 ช่วงวัยรุ่นตอนกลาง (อายุประมาณ 15-16 ปี) เป็นช่วงวัยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จะมีพัฒนาการทางอาชีพที่เรียกว่า ขั้นค่านิยม (Values Stage) นักเรียนวัยรุ่นที่มีพัฒนาการสมวัยจะเริ่มพิจารณาถึงค่านิยม และจัดลำดับความสำคัญของค่านิยมในชีวิตของตนเอง รวมทั้งคำนึงถึงวิถีชีวิตในการประกอบอาชีพว่าอาชีพใดจะเติมเต็มความต้องการ และสอดคล้องกับค่านิยมของตน

การจัดกิจกรรมแนะแนวสำหรับนักเรียนวัยรุ่นตอนกลางนี้จึงควรมุ่งเน้นช่วยให้สำรวจค่านิยมในอาชีพซึ่งต้องคำนึงถึงคุณค่าที่มีต่อสังคมและการพัฒนาตนเอง ตลอดจนสามารถเลือกอาชีพที่สอดคล้องกับค่านิยมของตนเองได้

ขั้นที่ 4 ช่วงวัยรุ่นตอนปลาย (อายุประมาณ 17-18 ปี) เป็นช่วงวัยของนักเรียนระดับ มัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) จะมีพัฒนาการทางอาชีพที่เรียกว่า ขั้นการเปลี่ยนแปลง (Transition Stage) เป็นช่วงวัยที่เริ่มตัดสินใจเลือกอาชีพ และได้เริ่มทดลองลงมือปฏิบัติจริง ตลอดจนเริ่มมีความรับผิดชอบต่อผลดีผลเสียที่เกิดจากการทดลองทำอาชีพนั้นๆ ของตนด้วย

การจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านอาชีพสำหรับนักเรียนในช่วงวัยนี้จึงควรส่งเสริมให้ได้ทดลองมีประสบการณ์ในการทำงาน เช่น การฝึกงานในสถานศึกษา การฝึกงานในสถานประกอบการ การฝึกทำงานอาชีพในครอบครัว ตลอดจนแหล่งงานต่าง ๆ ที่มีความสะดวก

ปลอดภัย และถูกต้องตามกฎหมายสำหรับนักเรียนวัยรุ่น การฝึกประสบการณ์อาชีพดังกล่าวนี้อาจเป็นการทำงานเต็มเวลาในช่วงปิดภาคเรียน หรือทำงานในช่วงเวลาพิเศษหลังเลิกเรียน หรือช่วงวันเสาร์ อาทิตย์ก็ได้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม ทั้งนี้มีจุดมุ่งหมายสำคัญคือให้ได้มีประสบการณ์ตรงในการทดลองลงมือปฏิบัติจริงในอาชีพที่ตนเองเลือกนั้น

กล่าวได้ว่า พัฒนาการทางอาชีพในระยะทดลองเลือกอาชีพ (Tentative Period) ตามแนวคิดของกินซ์เบิร์กและคณะ เกิดขึ้นในช่วงวัยเด็กจนถึงวัยรุ่นตอนปลาย อยู่ในช่วงอายุก่อน 11 ปี จนถึงอายุ 18 ปี ซึ่งเป็นวัยของผู้เรียนระดับประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือระดับ ปวช. และ ปวส. ช่วงวัยดังกล่าวจึงเป็นช่วงเวลาอันสำคัญและมีคุณค่าอย่างยิ่งต่อการจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านอาชีพให้พวกเขาได้เรียนรู้ว่าตนเองชอบหรือไม่ชอบอาชีพอะไร ตระหนักถึงความรู้ความสามารถของตนเองที่มีอยู่และพิจารณาว่าตนเองจะสามารถทำอาชีพอะไรได้หรือไม่ได้ภายใต้ความสนใจที่ตนเองมีต่ออาชีพนั้นๆ สามารถจัดลำดับความสำคัญของค่านิยมในอาชีพของตนเอง รวมทั้งสามารถพิจารณาว่าอาชีพใดจะสามารถช่วยเติมเต็มให้บรรลุถึงค่านิยมของตนเองได้ตลอดจนสามารถตัดสินใจเลือกและเริ่มทดลองลงมือปฏิบัติจริงในอาชีพที่ตนเองเลือกนั้น

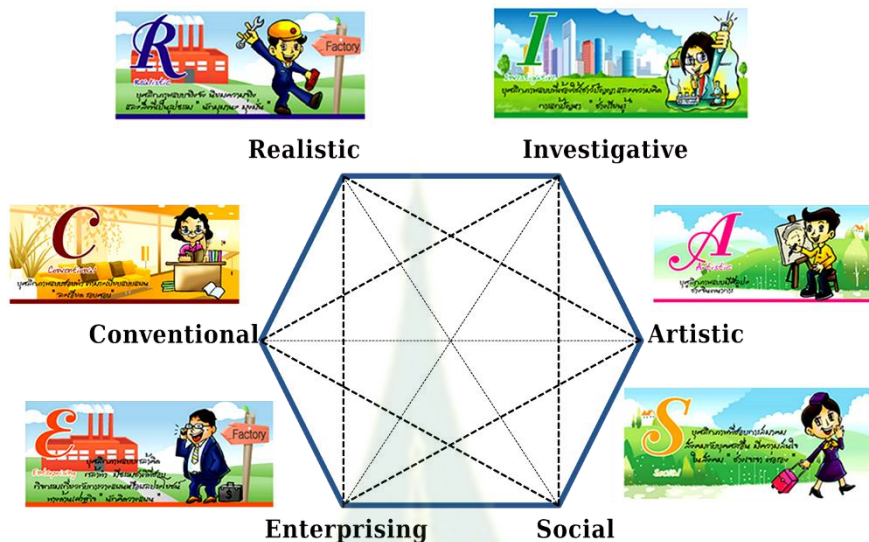
ระยะที่ 3 ช่วงวัยรุ่นตอนปลายจนถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น (อายุระหว่าง 19-21 ปี) ซึ่งเป็นนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา หรือผู้ที่เริ่มเข้าสู่งานอาชีพ เป็นวัยที่อยู่ในช่วงที่เรียกว่า ระยะพิจารณาเลือกตามความเป็นจริง (Realistic Period) บุคคลจะเริ่มมีความชัดเจน และสามารถระบุอาชีพที่ตนสนใจได้อย่างเฉพาะเจาะจงยิ่งขึ้น ในระยะนี้มีขั้นตอนย่อย 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นสำรวจ (exploration Stage) หลังจากสำรวจข้อมูลอาชีพที่เป็นตัวเลือกหลายๆอาชีพแล้ว บุคคลที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลายจนถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้นจะจำกัดทางเลือกอาชีพให้แคบลง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจ ทักษะและความสามารถของแต่ละบุคคลที่มีต่ออาชีพต่างๆ

ขั้นที่ 2 ขั้นตกผลึก (crystallization Stage) เป็นพัฒนาการที่วัยรุ่นตอนปลายจนถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้นจะมีความชัดเจนในอาชีพและมีความมุ่งมั่นที่จะเข้าสู่สาขาอาชีพที่เฉพาะเจาะจงมากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 3 ขั้นพัฒนาลักษณะเฉพาะของอาชีพ (specification Stage) บุคคลจะแสวงหาประสบการณ์ด้านการทำงานหรือหลักสูตรฝึกอบรมที่ต้องใช้ในการประกอบอาชีพ ทั้งนี้เพื่อการเข้าสู่อาชีพอย่างประสบผลสำเร็จ และบรรลุเป้าหมายในอาชีพที่เขาได้เลือกไว้

2.2.2 ทฤษฎีการเลือกอาชีพของฮอลแลนด์ เป็นแนวคิดที่ฮอลแลนด์ ได้วิเคราะห์และจำแนกประเภทของบุคคลและลักษณะงานอาชีพให้เป็นหมวดหมู่ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 6 ประเภท ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2.1 โครงสร้างภาพหกเหลี่ยมลักษณะอาชีพของฮอลแลนด์

ที่มา : Holland. 1997 cited in Creager and Deacon, 2012, p. 48

ฮอลแลนด์ (Holland. 1959 cited in Creager and Deacon, 2012, pp. 46-48) มีแนวคิดสำคัญว่า บุคคลโดยส่วนใหญ่ในสังคมสามารถจำแนกออกเป็น 6 ประเภท และ ลักษณะงานอาชีพในสังคมส่วนใหญ่ก็จำแนกออกเป็น 6 ประเภทเช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตาม ในแต่ละบุคคลจะไม่มีเพียงลักษณะใดลักษณะหนึ่งเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่จะประกอบด้วยหลายลักษณะในบุคคลเดียวกัน แต่อาจจะมีลักษณะที่โดดเด่นอยู่อย่างใดอย่างหนึ่งใน 6 ประเภทนั้น ซึ่งบุคคลแต่ละคนจะพยายามค้นหางานอาชีพที่สอดคล้องกับความถนัด ความสนใจ ความรู้ความสามารถ และบุคลิกภาพของตนเพื่อจะได้ทำงานอาชีพได้อย่างประสบความสำเร็จและมีความสุขในการดำเนินชีวิต

ลักษณะของบุคคลและลักษณะงานอาชีพ 6 ประเภท มีดังนี้

บุคคลประเภทที่ 1 ลักษณะของบุคคลที่ชอบงานสภาพเป็นจริง หรือ *Realistic (R)* เป็นบุคคลผู้ชอบลงมือทำสิ่งต่างๆ (Doer) มีบุคลิกภาพแบบจริงจัง ไม่คิดฝัน นิยมความจริง และสิ่งที่เป็นรูปธรรม ชอบงานการใช้เครื่องมือ เครื่องจักร สิ่งที่เป็นรูปธรรม จับต้องได้ งานประเภทที่ 1 เป็นอาชีพที่เกี่ยวข้องกับสภาพเป็นจริง จับต้องได้เป็นรูปธรรม เช่น วิศวกร ช่างเทคนิค นักบิน ประมง ป่าไม้ เกษตรกร สัตวแพทย์ นักกายภาพบำบัด ผู้ฝึกกีฬา ครูสอนพลศึกษา ช่างฝีมือ ช่างเครื่องยนต์ ช่างเจียรไน ช่างเชื่อม ช่างทอ ช่างปัก ช่างก่อสร้าง ช่างซ่อม ทหารบก ทหารเรือ ทหารอากาศ ฯลฯ

บุคคลประเภทที่ 2 ลักษณะของบุคคลที่ชอบงานศึกษาค้นคว้า หรือ *Investigative (I)* เป็นบุคคลผู้ชอบคิดในสิ่งต่างๆ (Thinker) มีบุคลิกภาพแบบใช้เขาวนปัญญา ความคิด และการแสวงหาความรู้ ชอบงานการสืบสวนสอบสวน แก้ไขปัญหา งานทางวิชาการ วิทยาศาสตร์ งานประเภทที่ 2 เป็นอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า เช่น แพทย์ ทันตแพทย์ สัตวแพทย์ เกษีกร นักวิทยาศาสตร์การแพทย์ นักวิทยาศาสตร์ นักรังสีเทคนิค นักคณิตศาสตร์ นักวิเคราะห์ระบบคอมพิวเตอร์ นักเคมี นักฟิสิกส์ นักเขียนเศรษฐศาสตร์ นักเขียนรายงานวิชาการ นักโบราณคดี ฯลฯ

บุคคลประเภทที่ 3 ลักษณะของบุคคลที่ชอบงานศิลปะ หรือ *Artistic (A)* เป็นบุคคลผู้ชอบสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ (Creator) ชอบการสร้างสรรค์กิจกรรมในงานศิลปะ ภาษา และดนตรี มองตนเองว่าเป็นผู้แสดงออกทางความคิดและความรู้สึก อย่างอิสระ งานประเภทที่ 3 เป็นอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะ เช่น สถาปนิก มัณฑนากร จิตรกร ประติมากร นักเขียนการ์ตูน นักออกแบบ นักถ่ายภาพ นางแบบ ศิลปิน นักดนตรี นักประพันธ์ นักแสดง ครูสอนศิลปะ นักหนังสือพิมพ์ นักประชาสัมพันธ์ นักแต่งเพลง ครูสอนดนตรี เต้นรำ ละคร ฯลฯ

บุคคลประเภทที่ 4 ลักษณะของบุคคลที่ชอบงานสังคม หรือ *Social (S)* เป็นบุคคลผู้ชอบช่วยเหลือผู้อื่น (Helper) ชอบงานการช่วยเหลือผู้คน งานด้านการศึกษา ด้านสวัสดิการสังคม งานประเภทที่ 4 เป็นอาชีพที่เกี่ยวข้องกับสังคม เช่น นักสังคมสงเคราะห์ นักจิตวิทยา นักแนะแนว ครู/อาจารย์ นักปกครอง พยาบาล เจ้าหน้าที่ฝ่ายบุคคล ผู้จัดการโรงแรม นักจัดรายการ นักประวัติศาสตร์ พัฒนกร บรรณารักษ์ พนักงานต้อนรับ ตำรวจ พ่อบ้าน แม่บ้าน ช่างเสริมสวย ฯลฯ

บุคคลประเภทที่ 5 ลักษณะของบุคคลที่ชอบงานวิสาหกิจ หรือ *Enterprising (E)* เป็นบุคคลผู้ชอบเชิญชวนใจผู้อื่น (Persuader) มีบุคลิกภาพแบบกล้าคิดกล้าทำ ชอบการวางแผน ชอบค้าขาย สนใจกิจกรรมทางด้านธุรกิจหรือการเมือง ชอบงานการจัดการ การเป็นผู้นำ การโน้มน้าวใจ การขายทั้งความคิด และสิ่งของ มองตนเองว่าเป็นผู้เพิ่มพลัง และสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้อื่น งานประเภทที่ 5 เป็นอาชีพที่เกี่ยวข้องกับวิสาหกิจ เช่น นักธุรกิจ นายธนาคาร พ่อค้า นักการเมือง นายหน้า พิธีกร โฆษกวิทยุ ผู้พิพากษา ทนายความ นักจัดรายการ พนักงานขาย ผู้บริหาร ฯลฯ

บุคคลประเภทที่ 6 ลักษณะของบุคคลที่ชอบงานระเบียบแบบแผน หรือ *Conventional (C)* เป็นบุคคลผู้ชอบจัดสิ่งต่างๆ ให้เป็นระบบระเบียบ (Organizer) ชอบงานที่มีความชัดเจนเป็นระบบระเบียบแบบแผน งานตัวเลข งานบันทึก งานบัญชี งานประเภทที่ 6 เป็นอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานที่เป็นระเบียบแบบแผน เช่น นักบัญชี สมุหบัญชี เจ้าหน้าที่การเงิน การธนาคาร ผู้ตรวจสอบบัญชี เจ้าหน้าที่งบประมาณ พนักงานสินเชื่อ นักวิเคราะห์การเงิน เลขานุการ เสมียน เจ้าหน้าที่ธุรการ ยาม พนักงานเก็บเงิน พนักงานพิมพ์ดีด ฯลฯ

แนวคิดของฮออล์แลนด์ที่มีการจัดกลุ่มบุคคลและลักษณะงานอาชีพดังกล่าวข้างต้น สามารถนำมาเป็นความรู้พื้นฐานเพื่อช่วยให้เด็กและเยาวชนได้รู้จักและเข้าใจลักษณะของตนเองที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ

อีกทั้งช่วยให้รู้จักลักษณะของอาชีพต่าง ๆ ได้อย่างรอบด้าน ทั้งนี้เพื่อจะได้นำมาพิจารณาตัดสินใจเลือก เพื่อวางแผนและเตรียมความพร้อมเพื่อเข้าสู่อาชีพต่อไปได้

อย่างไรก็ตามเนื่องจากลักษณะของอาชีพในปัจจุบันมีความซับซ้อนหลากหลายและเปลี่ยนแปลงไปเป็นอย่างมาก ดังนั้นครูแนะแนวและนักเรียนควรมีการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อจะได้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของอาชีพที่มีอยู่หลากหลายในยุคดิจิทัล

3. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

เนื่องจากในปัจจุบันได้ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพมีอยู่อย่างหลากหลายในระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งครูและนักเรียนสามารถเข้าถึงได้โดยสะดวกทุกที่ทุกเวลา ดังนั้น ในการจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการพัฒนาตนเองให้เหมาะสมกับวัย จึงควรใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีดิจิทัล มาเป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมแนะแนว

ในเรื่องนี้มีประเด็นสำคัญที่จะกล่าวถึง 5 ประการ ประกอบด้วย 1) การจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 2) ประโยชน์ของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ 3) แหล่งสืบค้นข้อมูลในกิจกรรมการแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ 4) แอปพลิเคชันที่ใช้ในการจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความสามารถในการวางแผนพัฒนาตนเองด้านการศึกษาและอาชีพ และ 5) ความฉลาดทางดิจิทัล มีสาระสำคัญ ดังนี้

3.1 การจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

การจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพในปัจจุบัน นอกจากครูและนักเรียนจะร่วมกันสืบค้นข้อมูลแหล่งการศึกษาและอาชีพจากเอกสาร ตำรา แผ่นพับ แผ่นป้ายประชาสัมพันธ์ที่เป็นเอกสารหรือสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ แล้ว ครูและนักเรียนเริ่มหันมาให้ความสนใจสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตกันมากขึ้น ซึ่งนอกจากจะใช้การสืบค้นผ่านทางคอมพิวเตอร์ทั้งแบบตั้งโต๊ะหรือแบบโน้ตบุ๊กแล้ว ปัจจุบันถือได้ว่าการสืบค้นผ่านเทคโนโลยีโทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือ ที่เรียกกันทั่วไปว่า โทรศัพท์มือถือ ก็เป็นวิธีที่สะดวกรวดเร็ว เนื่องจากทั้งครูและนักเรียนโดยส่วนใหญ่จะมีพกพาติดตัวกันอยู่ตลอดเวลา

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อการสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาและข้อมูลอาชีพจึงถือว่าเป็นโอกาสสำคัญที่ครูและนักเรียนจะสามารถเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำมาพิจารณาตัดสินใจเลือกแนวทางการศึกษาต่อและประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนแต่ละคน

คุณสมบัติที่ดีของเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ เช่น การเชื่อมต่อกับอุปกรณ์ไร้สาย ไม่ว่าจะเป็น เครื่องคอมพิวเตอร์ PDA (Personal Digital Assistants) ดิจิทัลเครื่องอื่น ๆ เครื่องพรีนเตอร์ กล้องดิจิทัล ฯลฯ โดยเชื่อมต่อผ่านทาง อินฟราเรด บลูทูธ หรือ Wi-Fi นอกจากนี้ยังสามารถรองรับไฟล์ Multimedia ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบ เช่น ไฟล์ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว อาทิ ภาพเคลื่อนไหวสกุล .gif ไฟล์เสียง ซึ่งก็จะมีหลายรูปแบบ เช่น ไฟล์ Wave MP3 Midi และไฟล์วิดีโอ เป็นต้น ซึ่งจะสามารถรองรับภาพเคลื่อนไหว หรือภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียง เช่น สกุล .3gp และ .mp4 เป็นต้น

3.2 ประโยชน์ของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ

เทคโนโลยีดิจิทัลมีประโยชน์สำหรับการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพทั้งครูและนักเรียน ดังนี้

1) **ประโยชน์สำหรับครูแนะแนว** ช่วยให้ครูสามารถจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนค้นหาข้อมูลเรื่องที่เรียนผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนดิจิทัลของนักเรียนเอง

ครูผู้สอนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของตนเองมาเป็นสื่อกลางในการเรียนการสอน ตัวอย่างเช่นการเปิดคลิปวิดีโอ บทเพลง หรือรูปภาพ ที่เกี่ยวกับการเรียนการสอน โดยเชื่อมต่อเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับคอมพิวเตอร์ และส่งต่อสื่อการเรียนการสอนไปยังโปรเจกเตอร์ เพื่อให้นักเรียนได้รับสื่ออย่างทั่วถึง

ครูผู้สอนสามารถศึกษาหาความรู้ที่จะมาสอนนักเรียนได้ โดยศึกษาผ่านทางแอปพลิเคชันเสริม ซึ่งในปัจจุบันนั้น แอปพลิเคชันทางการศึกษาบนเทคโนโลยีดิจิทัลนั้นได้รับการรองรับแล้วว่ามีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ และมีความถูกต้อง

2) **ประโยชน์สำหรับนักเรียน** นักเรียนเกิดการเรียนรู้นอกโรงเรียนซึ่งสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา โดยการค้นหาข้อมูลเนื้อหาที่เรียนด้วยตนเอง

นักเรียนสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันทางการศึกษาเพื่อศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองได้ เช่น แหล่งศึกษาต่อ การเตรียมความพร้อมด้านการสอบ แหล่งอาชีพ การเตรียมความพร้อมสู่อาชีพ ตลอดจนข้อมูลความรู้ต่างๆ ที่ส่งเสริมทักษะทางการเรียนรู้ เป็นต้น

3.3 แหล่งสืบค้นข้อมูลในกิจกรรมการแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ

ในปัจจุบัน กลุ่มพัฒนาระบบงานแนะแนว สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (<http://www.guidestudent.obec.go.th/>) ได้สร้างเว็บเพจขึ้นมาเพื่อสนับสนุนให้ครูและนักเรียนเข้าไปสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ ทั้งด้านการศึกษาและอาชีพ เช่น ข้อมูลการสร้างเสริมประสบการณ์อาชีพ มุ่งให้นักเรียนมีความตระหนักรู้ในอาชีพ (Career Awareness) ได้สำรวจอาชีพ (Career Exploration) และการเตรียมตัวสู่อาชีพ (Career Preparation) และเป็นแนวทาง ในการปฏิบัติสู่การได้สัมผัสโลกของการทำงานตามสภาพจริงจากสถานประกอบการ/แหล่งเรียนรู้ เพื่อการพัฒนา

ประเทศไปสู่ Thailand 4.0 โดยผู้บริหาร ครูแนะแนวมีบทบาทสำคัญในการประสานความร่วมมือกับบุคคล/องค์กร/หน่วยงานในการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สร้างเสริมประสบการณ์ในสถานที่การทำงานจริง

นอกจากนี้แล้ว การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมแนะแนว ยังช่วยให้นักเรียนได้มีการสำรวจและค้นหาความสนใจและความถนัดด้านการศึกษาและ อาชีพโดยเข้าถึงแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับแนวโน้มอาชีพ เส้นทางอาชีพ ทักษะจำเป็นสำหรับอาชีพ ตลอดจนแบบวัดแววอาชีพ ซึ่งนับได้ว่าเป็นแนวทางหนึ่งที่ทำให้นักเรียนได้สำรวจ รู้จักวิเคราะห์ และค้นพบความต้องการในการพัฒนาทักษะอาชีพ ทำให้นักเรียนมีข้อมูลนำไปประกอบการพิจารณาตัดสินใจวางแผนและสร้างเส้นทางการศึกษาต่อเส้นทางการมีงานทำ ซึ่งแหล่งข้อมูลเหล่านี้ได้จัดทำขึ้นโดยกลุ่มพัฒนาระบบงานแนะแนว สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ เพื่อให้ครูและนักเรียนเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้โดยสะดวก

3.4 แอปพลิเคชันที่ใช้ในการจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความสามารถในการวางแผนพัฒนาตนเองด้านการศึกษาและอาชีพ

แอปพลิเคชันที่สามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมแนะแนว เพื่อให้ครูและนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์สำหรับการเรียนรู้ร่วมกันมี ดังนี้

3.4.1 Facebook

เฟซบุ๊ก (อังกฤษ : Facebook) คือเว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผ่าน Internet หรือ เรียกได้ว่า เป็น Social Network ถูกก่อตั้งโดย มาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก เฟซบุ๊กอนุญาตให้ใครก็ได้เข้าสมัครลงทะเบียนกับเฟซบุ๊ก และผู้เป็นสมาชิกของเฟซบุ๊ก นั้นสามารถสร้างพื้นที่ส่วนตัว สำหรับแนะนำตัวเอง ติดต่อกับเพื่อน ทั้งแบบ ข้อความ ภาพ เสียง และ วิดีโอ โดยผู้ใช้สามารถเลือกที่จะเป็นหรือไม่เป็นเพื่อนกับใครก็ได้ในเฟซบุ๊ก

นอกจากนี้ผู้ใ้ยังสามารุใช้เฟซบุ๊ก เพื่อร่วมทำกิจกรรมกับผู้ใช้งานท่านอื่นได้ เช่น การเขียนข้อความ เล่าเรื่อง ความรู้สึก แสดงความคิดเห็นเรื่องที่สนใจ โปสต์รูปภาพ โปสต์คลิปวิดีโอ แชท พูดคุย เล่นเกมที่สามารถชวนผู้ใช้งานท่านอื่นมาเล่นกับเราได้ รวมไปถึงทำกิจกรรมอื่นๆ ผ่านแอปพลิเคชันเสริม (Applications) ที่มีอยู่อย่างหลากหลาย ซึ่งแอปพลิเคชันดังกล่าวได้ถูกพัฒนาเข้ามาเพิ่มเติมอยู่เรื่อยๆ แอปพลิเคชันยังแบ่งออกเป็นหลายหมวดหมู่ เช่น เพื่อความบันเทิง เกม การศึกษา เป็นต้น หรือไม่ว่าจะเป็นเชิงธุรกิจ แอปพลิเคชันของ Facebook ก็มีให้ใช้งานเช่นเดียวกัน ด้วยเหตุนี้ Facebook จึงได้รับความนิยมไปทั่วโลก

3.4.2 LINE

ไลน์ (อังกฤษ: LINE) เป็นโปรแกรมเมสเซนเจอร์ระบบส่งข้อความทันที ที่ญี่ปุ่นซื้อมาจาก Naver Corporation ของเกาหลี ที่มีความสามารถใช้งานได้ทั้งโทรศัพท์มือถือที่มีระบบปฏิบัติการไอโอเอส, แอนดรอยด์, วินโดวส์โฟน ล่าสุดสามารถใช้งานได้บนคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล และแมคโอเอสได้ แล้ว ด้วยความที่มีลูกเล่นมาก สามารถคุย ส่งรูป ส่งไอคอน ส่งสติ๊กเกอร์ ตั้งค่าคุยกันเป็นกลุ่ม ฯลฯ ทำให้มีผู้ใช้งานโปรแกรมนี้เป็นจำนวนมาก ชาวไทยนิยมใช้เป็นอันดับสองรองจากญี่ปุ่น

3.4.3 Edmodo

Edmodo คือ เครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับ ครู นักเรียน โรงเรียน หรือสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีระบบรักษาความปลอดภัย สามารถติดต่อสื่อสาร ทำงานร่วมกัน แบ่งปันเนื้อหาสามารถเข้าถึงการบ้าน สมุดเกรด และประกาศจากทางโรงเรียนได้โดยง่าย เป้าหมายสำคัญของ Edmodo คือการใช้ประสิทธิภาพของเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อช่วยให้ให้นักการศึกษาสามารถจัดการห้องเรียนและจัดการนักเรียนทุกคนได้

ก่อนที่นักเรียนจะสร้างบัญชี Edmodo นั้น นักเรียนจะต้องมีรหัสที่เรียกว่า Group Code ซึ่งเป็นเลข 6 หลัก จากคุณครู เมื่อนักเรียนมีรหัสดังกล่าวแล้ว จะสามารถเข้าเว็บ Edmodo.com ได้ และคลิกปุ่ม I'm student จากนั้นนักเรียนจะสามารถป้อนรหัส Group Code ที่ครูกำหนดให้ แล้วกรอกข้อมูลการสมัครให้ครบถ้วน แล้วคลิกปุ่ม Sign up ซึ่งนักเรียนไม่จำเป็นต้องกรอกอีเมลแอดเดรส ในการสร้างบัญชี Edmodo

แหล่งสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อเข้าใช้ Edmodo คือ เว็บไซต์ของ Edmodo.com มีคู่มือการใช้โดยละเอียดให้ดาวน์โหลด <http://help.edmodo.com/> ซึ่งเป็นคู่มือสำหรับครูและนักเรียน และ <http://help.edmodo.com/school-district/> สำหรับคู่มือของโรงเรียนและเขตพื้นที่การศึกษา

การเริ่มต้นใช้ Edmodo เปิดเว็บไซต์ Edmodo.com แล้วคลิกปุ่ม I'm Teacher เพื่อสร้างบัญชี (ไม่เสียค่าใช้จ่าย) กรอกข้อมูลในแบบฟอร์มให้ครบถ้วน เมื่อสร้างบัญชีเสร็จเรียบร้อยแล้วระบบจะนำท่านไปยังหน้าหลักของ Edmodo สิ่งแรกที่ต้องทำคือการสร้าง Group ซึ่งจะช่วยให้ครูและนักเรียนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ วิธีการสร้าง Group มีดังนี้

ขั้นที่ 1 คลิกที่ Create ตรงเมนูด้านซ้ายมือ

ขั้นที่ 2 ตั้งชื่อ Group Name กรอกรายละเอียดต่างๆ ให้ครบถ้วนแล้วคลิก Create

ขั้นที่ 3 เมื่อสร้าง Group เสร็จแล้ว ระบบจะแสดงชื่อกลุ่มทางด้านซ้ายมือ และจะเห็นรหัส Group Code ทางด้านขวามือ ซึ่งรหัสดังกล่าวจะช่วยให้นักเรียนสามารถติดต่อกับครูที่เป็นผู้สร้างกลุ่มต่อไปได้

3.4.4 Padlet

Padlet คือ เว็บไซต์ที่ให้บริการกระดานแสดงความคิดเห็นออนไลน์ รองรับผู้ใช้หลายคน ผู้ใช้สามารถเข้ามาอภิปรายแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร เขียนคำถาม คำตอบ หรือสรุปเนื้อหา เป็น

ช่องทางแสดงความคิดเห็นของนักเรียนและครูหรือเพื่อนๆ ในชั้นเรียน ได้ดีมาก ใช้ได้ไม่ยาก มีทั้งแบบฟรี และเสียค่าใช้จ่าย (<http://padlet.com>)

3.5. ความฉลาดทางดิจิทัล

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย) (<http://gg.gg/i3zb2>) ได้กล่าวถึง ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence Quotient) ไว้ว่า ความฉลาดทางดิจิทัล คือ กลุ่มความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้นักคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทศนคติและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ทักษะการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์ ทักษะดังกล่าวถือว่าเป็นสิ่งสำคัญสำหรับ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจ บรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน สมาชิกของโลกออนไลน์คือ ทุกคนที่ใช้เครือข่าย อินเทอร์เน็ตบนโลกใบนี้ ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม พลเมืองดิจิทัลจึงต้องเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลที่มีความฉลาดทางดิจิทัล มีทักษะที่สำคัญ 8 ประการ



ภาพที่ 2.2 ทักษะที่สำคัญของความฉลาดทางดิจิทัล 8 ประการ

ที่มา : <http://gg.gg/i3zb2>

จากภาพที่ 2.2 ความฉลาดทางดิจิทัล มี 8 ทักษะ ดังนี้

1) ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) สามารถสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริงอัตลักษณ์ที่ดีคือ การที่ผู้ใช้สื่อดิจิทัลสร้างภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์ของตนเองในแง่บวก ทั้งความคิดความรู้สึก และการกระทำ โดยมีวิจารณญาณในการรับส่งข่าวสารและแสดงความคิดเห็น มีความเห็นอกเห็นใจผู้ร่วมงานในสังคมออนไลน์ และรู้จักรับผิดชอบต่อการกระทำ ไม่กระทำการที่ผิดกฎหมายและจริยธรรมในโลกออนไลน์ เช่น การละเมิดลิขสิทธิ์ การกลั่นแกล้งหรือการใช้วาจาที่สร้างความเกลียดชังผู้อื่นทางสื่อออนไลน์

2) ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) สามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาเป็นประโยชน์และข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้ เมื่อใช้อินเทอร์เน็ตจะรู้ว่าเนื้อหาอะไร เป็นสาระ มีประโยชน์ รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ สามารถวิเคราะห์และประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ เข้าใจรูปแบบการหลอกลวงต่างๆ ในโลกไซเบอร์ เช่น ข่าวปลอมเว็บปลอมภาพตัดต่อ เป็นต้น

3) ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเอง ในโลกไซเบอร์ (Cybersecurity Management) สามารถป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีออนไลน์ได้ มีทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์คือ การปกป้องอุปกรณ์ดิจิทัลข้อมูลที่จัดเก็บและข้อมูลส่วนตัวไม่ให้เสียหาย สูญหาย หรือถูกโจรกรรมจากผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์ การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัลมีความสำคัญดังนี้

(1) เพื่อรักษาความเป็นส่วนตัวและความลับ หากไม่ได้รักษาความปลอดภัยให้กับอุปกรณ์ดิจิทัล ข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เป็นความลับอาจจะรั่วไหลหรือถูกโจรกรรมได้

(2) เพื่อป้องกันการขโมยอัตลักษณ์ การขโมยอัตลักษณ์เริ่มมีจำนวนที่มากขึ้นในยุคข้อมูลข่าวสาร เนื่องจากการทำธุรกรรมทางออนไลน์มากยิ่งขึ้น ผู้คนเริ่มทำการชำระค่าสินค้าผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต และทำธุรกรรมกับธนาคารทางออนไลน์ หากไม่มีการรักษาความปลอดภัยที่เพียงพอ มิฉะนั้นอาจจะล้วงข้อมูลเกี่ยวกับบัตรเครดิตและข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไปสวมรอยทำธุรกรรมได้ เช่น ไปซื้อสินค้า กู้ยืมเงิน หรือสวมรอยรับผลประโยชน์และสวัสดิการ

(3) เพื่อป้องกันการโจรกรรมข้อมูล เนื่องจากข้อมูลต่างๆ มักเก็บรักษาในรูปแบบของดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นเอกสารภาพถ่าย หรือคลิปวิดีโอ ข้อมูลเหล่านี้อาจจะถูกโจรกรรมเพื่อนำไปขายต่อ แบล็คแมล์ หรือเรียกค่าไถ่

(4) เพื่อป้องกันความเสียหายของข้อมูลและอุปกรณ์ ภัยคุกคามทางไซเบอร์อาจส่งผลเสียต่อข้อมูลและอุปกรณ์ดิจิทัลได้ ผู้ไม่หวังดีบางรายอาจมุ่งหวังให้เกิดอันตรายต่อข้อมูลและอุปกรณ์ที่เก็บ

รักษามากกว่าที่จะโจรกรรมข้อมูลนั้น ภัยคุกคามอย่างไวรัสคอมพิวเตอร์ โทรจัน และมัลแวร์สร้างความเสียหายร้ายแรงให้กับคอมพิวเตอร์หรือระบบปฏิบัติการได้

4) ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว รู้จักปกป้องข้อมูลความส่วนตัวในโลกออนไลน์โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น รู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต เช่น มัลแวร์ ไวรัสคอมพิวเตอร์ และกลลวงทางไซเบอร์ โดยมีแนวปฏิบัติ ดังนี้

(1) ไม่ควรตั้งรหัสผ่านของบัญชีใช้งานที่ง่ายเกินไป

(2) ตั้งรหัสผ่านหน้าจอสมาาร์ทโฟนอยู่เสมอ

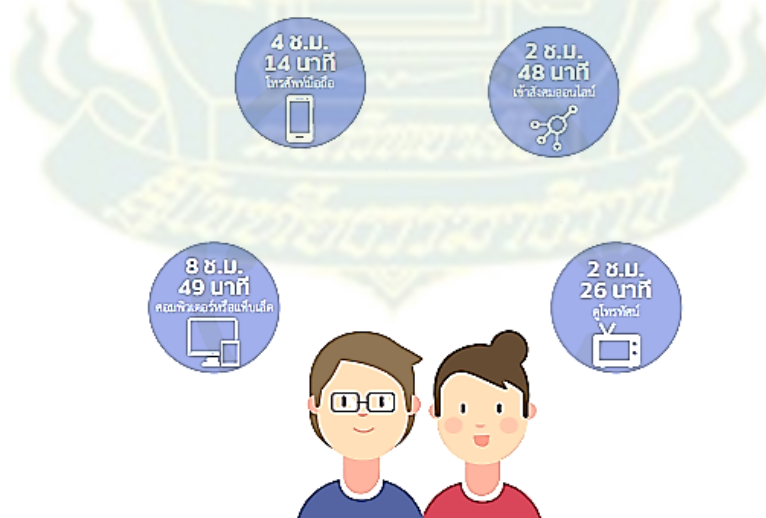
(3) แชร์ข้อมูลส่วนตัวในสื่อโซเชียลมีเดียอย่างระมัดระวัง

(4) ใส่ใจกับการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ระวังการเปิดเผยชื่อและที่ตั้งของเรา และปฏิเสธแอปที่พยายามจะเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของเรา

(5) อย่าใช้ไวไฟสาธารณะเมื่อต้องกรอกข้อมูลส่วนตัว เช่น ออนไลน์ช้อปปิ้งหรือธุรกรรมธนาคาร หรือการลงทะเบียนในสื่อสังคมออนไลน์

(6) รู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต

5) ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) สามารถในการบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่าง โลกออนไลน์ และโลกภายนอก ตระหนักถึงอันตรายจากการใช้เวลาหน้าจอจนนานเกินไป การทำงาน หลายอย่างในเวลาเดียวกัน และผลเสียของการเสพติดสื่อดิจิทัล สำนักวิจัยสยามเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตโพลล์ระบุว่า วัยรุ่นไทยเกือบ 40 % อยากรใช้เวลาหน้าจอ มากกว่าออกกำลังกาย และผลการสำรวจจาก We are social พบว่า ในแต่ละวัน คนไทยใช้เวลาหน้าจอ ดังนี้



ภาพที่ 2.3 ผลการสำรวจคนไทยใช้เวลา หน้าจอในแต่ละวัน

ที่มา : <http://gg.gg/i3zb2>

6) ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งาน มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) สามารถเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึง เข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ รอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprints) คืออะไร รอยเท้าดิจิทัลคือ คำที่ใช้เรียกร่องรอยการกระทำต่างๆ ที่ผู้ใช้งานทิ้งรอยเอาไว้ในโลกออนไลน์ โซเชียล มีเดีย เว็บไซต์หรือโปรแกรมสนทนา เช่นเดียวกับรอยเท้าของคนเดินทาง ข้อมูลดิจิทัล เช่น การลงทะเบียน อีเมล การโพสต์ข้อความหรือรูปภาพ เมื่อถูกส่งเข้าโลกไซเบอร์แล้วจะทิ้งร่องรอยข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไว้ให้ผู้ติดตามได้เสมอ แม้ผู้ใช้งานจะลบไปแล้ว ดังนั้น หากเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย หรือศีลธรรม ก็อาจมีผลกระทบต่อชื่อเสียงและภาพลักษณ์ของผู้กระทำ กล่าวง่ายๆ รอยเท้าดิจิทัลคือ ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกอินเทอร์เน็ตที่บอกเรื่องราวของเรา เช่น ข้อมูลส่วนตัวที่แชร์ไว้ในสังคมออนไลน์ ภาพถ่าย ข้อมูลอื่นๆ ที่โพสต์ไว้ในบล็อกหรือเว็บไซต์

7) ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คือ การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือหรือช่องทางเพื่อก่อให้เกิดการคุกคาม ล่อลวงและการกลั่นแกล้งบนโลกอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ โดยกลุ่มเป้าหมายมักจะเป็น กลุ่มเด็กจนถึงเด็กวัยรุ่น การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คล้ายกันกับการกลั่นแกล้งในรูปแบบอื่น หากแต่การกลั่นแกล้งประเภทนี้จะกระทำผ่านสื่อออนไลน์หรือสื่อดิจิทัล เช่น การส่งข้อความทาง โทรศัพท์ ผู้กลั่นแกล้งอาจจะเป็นเพื่อนร่วมชั้น คนรู้จักในสื่อสังคมออนไลน์ หรืออาจจะเป็นคนแปลกหน้าก็ได้ แต่ส่วนใหญ่ผู้ที่กระทำจะรู้จักผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง



ภาพที่ 2.4 การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

ที่มา : <http://gg.gg/i3zb2>

วิธีการจัดการเมื่อถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

(1) หยุดการตอบโต้กับผู้กลั่นแกล้ง Logout จากบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ หรือปิดเครื่องมือสื่อสาร

(2) ปิดกั้นการสื่อสารกับ ผู้กลั่นแกล้ง โดยการบล็อก จากรายชื่อผู้ติดต่อ

(3) ถ้าผู้กลั่นแกล้งยังไม่หยุด การกระทำอีก ควรรายงาน

- บอกผู้ปกครอง หรือ ครูที่ไว้ใจ

- รายงานไปยังผู้ให้บริการสื่อ สังคมออนไลน์นั้นๆ ผู้กลั่นแกล้ง อาจกระทำการ

ละเมิดข้อตกลง การใช้งานสื่อออนไลน์

- บันทึกหลักฐานการกลั่นแกล้ง อีเมล หรือภาพที่บันทึกจาก หน้าจอ

8) ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) มีความเห็นอกเห็นใจ

และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ แม้จะเป็นการสื่อสารที่ ไม่ได้เห็นหน้ากัน มีปฏิสัมพันธ์อันดีต่อกันรอบข้าง ไม่ว่าจะพ่อแม่ ครู เพื่อนทั้งในโลกออนไลน์และใน ชีวิตจริง ไม่คว่นตัดสินผู้อื่นจากข้อมูลออนไลน์แต่เพียงอย่างเดียว และจะเป็นกระบอกเสียงให้ผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือ

การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมจะต้อง คิดก่อนจะโพสต์ลงสังคมออนไลน์ (Think Before You Post) ใครควรดูก่อนที่จะโพสต์รูปหรือข้อความลงในสื่อออนไลน์ ไม่โพสต์ขณะกำลังอยู่ในอารมณ์โกรธ สื่อสารกับผู้อื่นด้วยเจตนาดี ไม่ใช่จากที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ ไม่นำล้วงข้อมูลส่วนตัว ของผู้อื่น ไม่กลั่นแกล้งผู้อื่นผ่านสื่อดิจิทัล โดยอาจตั้งคำถามกับตัวเองก่อนโพสต์ว่า

- เรื่องที่จะโพสต์ผิดกฎหมายหรือไม่

- เรื่องที่จะโพสต์มีสาระหรือความจำเป็นหรือไม่

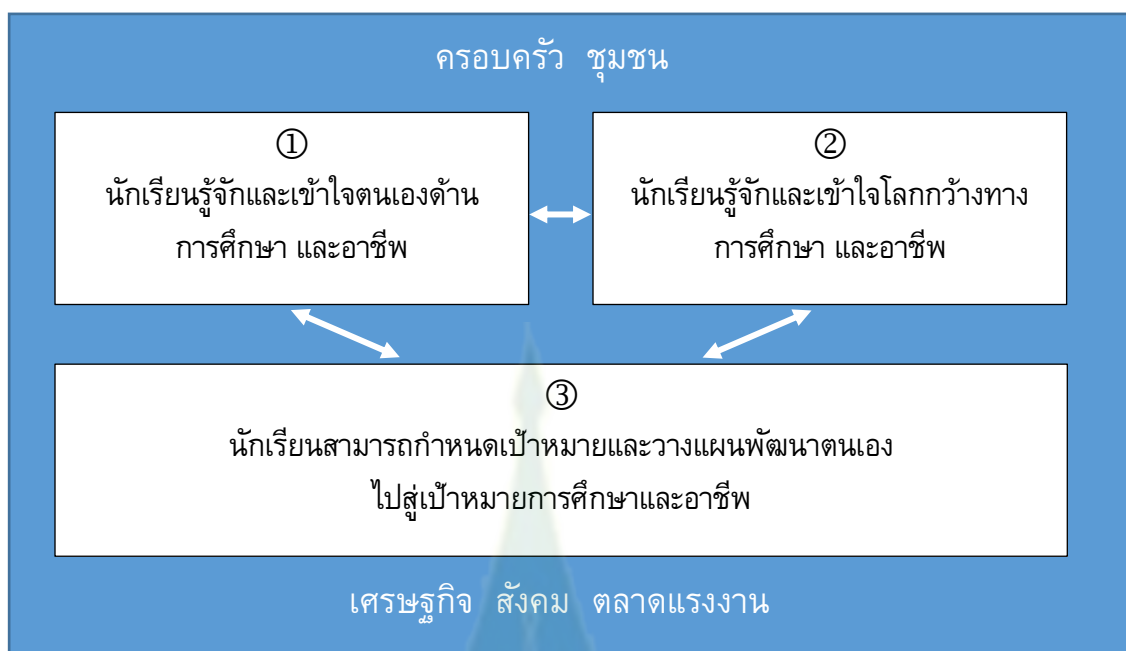
- เรื่องที่จะโพสต์มีเจตนาดีหรือไม่

- เรื่องที่จะโพสต์เป็นเรื่องจริงหรือไม่

- เรื่องที่จะโพสต์ทำใครเดือดร้อนหรือไม่

3.6 การเขียนแผนการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อพัฒนาให้นักเรียน ให้สามารถวางแผนพัฒนาตนเองด้านการศึกษาและอาชีพ

การเขียนแผนการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อพัฒนาให้นักเรียนให้สามารถวางแผนพัฒนาตนเองด้านการศึกษาและอาชีพ อยู่ในกรอบแนวคิด 3 ประการ ดังภาพต่อไปนี้



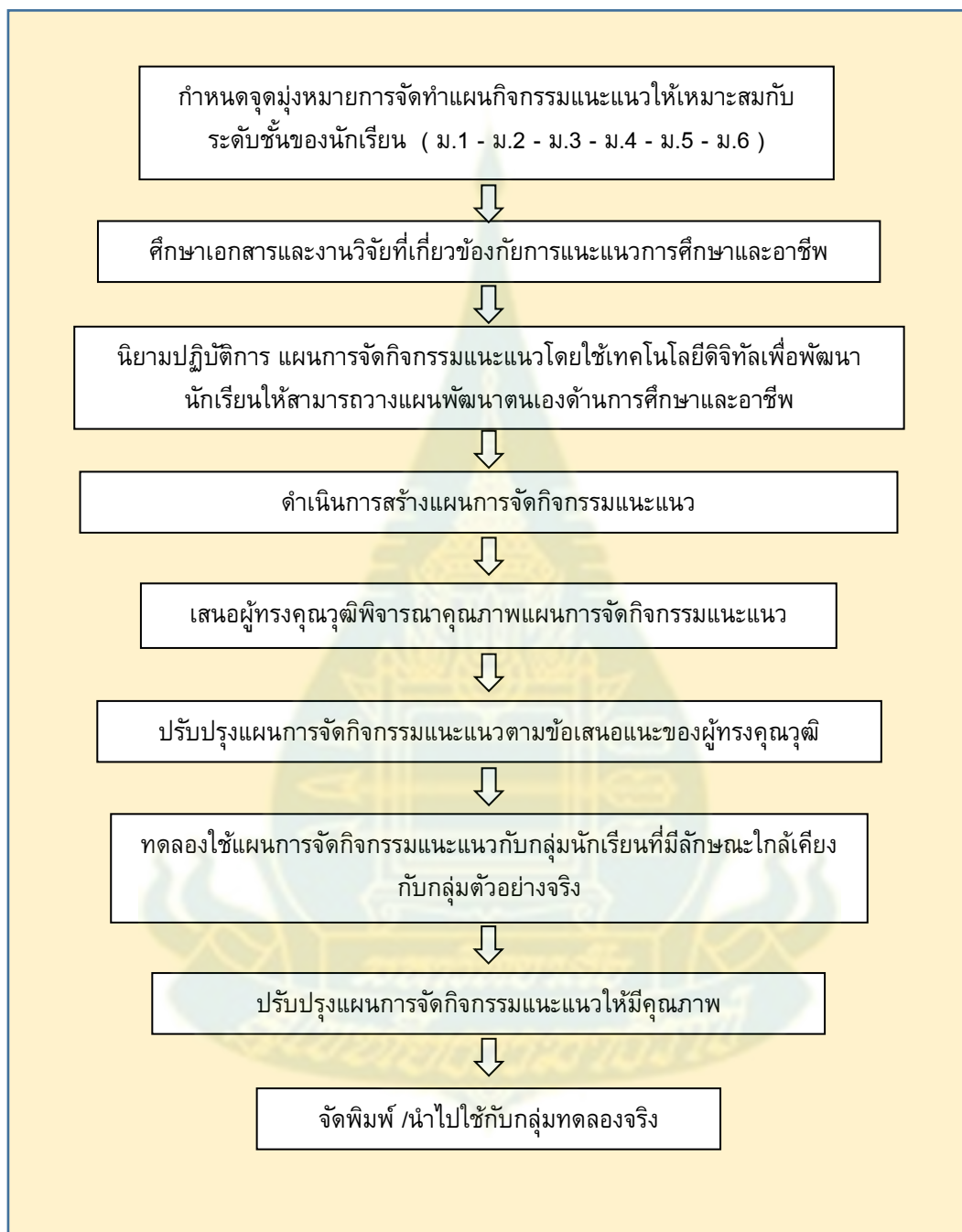
ภาพที่ 2.5 กรอบแนวคิดการเขียนแผนการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนา
นักเรียนให้สามารถวางแผนพัฒนาตนเองด้านการศึกษาและอาชีพ

จากภาพดังกล่าว แผนการการจัดกิจกรรมแนะแนวอยู่ภายใต้จุดมุ่งหมายสำคัญ 3 ประการ
คือ

- 1) นักเรียนรู้จักและเข้าใจตนเองด้านการศึกษา และอาชีพ
- 2) นักเรียนรู้จักและเข้าใจโลกกว้างทางการศึกษา และอาชีพ
- 3) นักเรียนสามารถกำหนดเป้าหมายและวางแผนพัฒนาตนเองไปสู่เป้าหมายการศึกษาและ
อาชีพ

ในแต่ละด้านครูแนะแนวจะต้องคำนึงถึงช่วงวัย และระดับการศึกษาที่นักเรียนกำลังศึกษาอยู่
ซึ่งจะมีความแตกต่างกันในพัฒนาการด้านการศึกษาและอาชีพตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 –
มัธยมศึกษาปีที่ 6

ขั้นตอน การสร้าง และพัฒนา
แผนการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนานักเรียนให้สามารถวางแผน
พัฒนาตนเองด้านการศึกษาและอาชีพ ที่มีคุณภาพ



ตัวอย่าง ประเด็นสำคัญ

แผนการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาให้นักเรียนให้สามารถ
วางแผนพัฒนาตนเองด้านการศึกษาและอาชีพ

กิจกรรมแนะแนวครั้งที่

ชื่อกิจกรรม

ระยะเวลาจัดกิจกรรมในชั้นเรียน ชั่วโมง/หาที่

ระยะเวลาเรียนรู้เพิ่มเติมนอกชั้นเรียน ชั่วโมง/หาที่

แนวคิด/สาระสำคัญ

วัตถุประสงค์

เมื่อนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมแล้ว สามารถ (เชิงพฤติกรรม เช่น)

1. บอก.....ได้

2. ระบุ.....ได้

3. นำเสนอ.....ได้

การดำเนินกิจกรรม

สื่อ/วัสดุอุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้ / แหล่งสืบค้นข้อมูล

การวัดและประเมินผล

ภาคผนวก

กล่าวโดยสรุป การจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการนำเอาคุณสมบัติที่ดีของดิจิทัลดังกล่าวข้างต้น มาใช้ในกระบวนการจัดกิจกรรมแนะแนว ทั้งในเรื่อง การเข้าถึงข้อมูลการศึกษา และอาชีพ เพื่อการสำรวจและรู้จักตนเองด้านการศึกษาโดยผ่านการเข้าถึง แหล่งเครื่องมือทางออนไลน์ ต่างๆ ที่นักเรียนสามารถทำแบบวัด แบบสำรวจ แบบทดสอบเพื่อให้ นักเรียน รู้จักและเข้าใจตนเองด้านการศึกษา และอาชีพ รู้จักและเข้าใจโลกกว้างทางการศึกษา และอาชีพ และ นักเรียนสามารถกำหนดเป้าหมายและวางแผนพัฒนาตนเองไปสู่เป้าหมายการศึกษาและอาชีพได้อย่าง เหมาะสมและสอดคล้องกับนักเรียนแต่ละคน

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมแนะแนว

ภาณุวัฒน์ วรพิทย์เบญจา จำรัส กลิ่นหนู และณรงค์ศักดิ์ ศรีสม (2558). ได้พัฒนา แอปพลิเคชันการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนเสมือนจริงบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เพื่อแก้ปัญหาข้อจำกัด ของระบบบริหารจัดการเรียนการสอนของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBELMS) ให้ สามารถใช้งานผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตได้ แอปพลิเคชันถูกพัฒนาในลักษณะ Responsive Web Design โดยนำวงจรการพัฒนาระบบ (SDLC) มาเป็นแนวทางในการพัฒนา กลุ่ม ตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกลุ่มเครือข่ายโรงเรียนทุ่งผึ้ง สังกัดเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาลำปางเขต 3 ผลการวิจัย พบว่า แอปพลิเคชันสามารถใช้งานผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ได้อย่างมี ประสิทธิภาพ เมื่อนักเรียนใช้แอปพลิเคชันในการทบทวนเนื้อหาวิชาเรียนนอกเหนือจากการเรียนการสอน ในชั้นเรียนปกติ ช่วยให้นักเรียนเข้าใจและสามารถจดจำเนื้อหาวิชาเรียนได้ดียิ่งขึ้น โดยผลการประเมิน ความพึงพอใจของนักเรียนที่ทดลองใช้แอปพลิเคชัน ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย อยู่ที่ 4.10 จาก 5.00 และความพึงพอใจของครูผู้สอนที่ทดลองใช้แอปพลิเคชันในภาพรวมมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.09 จาก 5.00

กัญจนภัส เกตุโรจน์ (2559) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการ ตระหนักรู้ในวุฒิภาวะด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนภูเก็ตวิทยาลัย จังหวัดภูเก็ต ใน ปีการศึกษา 2558 กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบวัดการตระหนักรู้ในวุฒิ ภาวะด้านอาชีพ และ ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ในวุฒิภาวะด้านอาชีพ ผลการวิจัย พบว่า หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ในวุฒิภาวะด้านอาชีพ นักเรียนมีคะแนน เฉลี่ยการตระหนักรู้ในวุฒิภาวะด้านอาชีพเพิ่มขึ้นกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ ระดับ .01 และ นักเรียนกลุ่มทดลองมีการตระหนักรู้ในวุฒิภาวะด้านอาชีพหลังการทดลองกับระยะ ติดตามผล ไม่แตกต่างกัน

เก็จกาญจน์ กนกแก้ว (2559) ได้ทำวิจัยเรื่องผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ศิลปะเป็นสื่อเพื่อส่งเสริมวุฒิภาวะทางอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนรัตนบุรี จังหวัดสุรินทร์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 60 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม แล้วแบ่งโดยการจับฉลากเป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม กลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน นักเรียนกลุ่มทดลองได้ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ศิลปะเป็นสื่อเพื่อส่งเสริมวุฒิภาวะทางอาชีพ ส่วนนักเรียนกลุ่มควบคุมได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ศิลปะเป็นสื่อเพื่อส่งเสริมวุฒิภาวะทางอาชีพ ชุดกิจกรรมแนะแนวปกติ และ แบบสอบวัดวุฒิภาวะทางอาชีพ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีวุฒิภาวะทางอาชีพสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนกลุ่มทดลองมีวุฒิภาวะทางอาชีพสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ศิลปะเป็นสื่อมีวุฒิภาวะทางอาชีพหลังการทดลองและระยะติดตามผลไม่แตกต่างกัน

ปิยวรรณ ปรีชานุกูล (2559) ได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวอาชีพเพื่อพัฒนาการรับรู้ด้านการศึกษาต่อสายอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนโคกตูมวิทยา จังหวัดลพบุรี กลุ่มตัวอย่าง คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 40 คน สุ่มเป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม จำนวน 20 คน เป็นกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่า ระยะหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีการรับรู้ด้านการศึกษาต่อสายอาชีพสูงกว่าระยะก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ระยะหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีการรับรู้ด้านการศึกษาต่อสายอาชีพสูงกว่าของนักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ระยะติดตามผลนักเรียนกลุ่มทดลองมีการรับรู้ด้านการศึกษาต่อสายอาชีพไม่แตกต่างกับระยะหลังการทดลอง

4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

มารุต คล่องแคล่ว (2558) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความต้องการเรียนผ่านดิจิทัล ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา บัณฑิตวิทยาลัยการศึกษาลีเกททรอนิกส์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา บัณฑิตวิทยาลัยการศึกษาลีเกททรอนิกส์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ปีการศึกษา 2557 จำนวน 170 คน ผลการวิจัยพบว่า ความต้องการเรียนผ่านดิจิทัลของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยอัสสัมชัญในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยประเด็นที่ต้องการ คือ ด้านการให้บริการนักศึกษา ด้านเนื้อหา ด้านการเข้าถึงเว็บไซต์ ด้านการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน ซึ่งต้องการให้มีการสื่อสารแบบไม่เป็นทางการ (Informal Communication) เช่น โทรคุยแลกเปลี่ยน และปรึกษากัน SMS ด้วยข้อความใน line Facebook Group คุยผ่าน Video Conference ด้วย Skype เป็นต้น รวมทั้งต้องการให้มีการสื่อสารแบบเป็นทางการ (Formal Communication) เช่น บน Forum ใน LMS หรือการแจ้งนัดหมายระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน โดยกระดานสนทนา (Web board) การส่งข้อความ (Message) ห้องสนทนา (Chat room) การส่งจดหมาย

อิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail) การส่งไฟล์งานต่างๆ รายละเอียดปฏิทินการศึกษา และการส่งการบ้านให้กับผู้สอน

กล่าวโดยสรุป งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษาและอาชีพ โดยส่วนใหญ่เป็นการจัดกิจกรรมแนะแนวที่ครูและนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนโดยมุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการศึกษาและอาชีพ ทั้งนี้ส่วนใหญ่สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมักเป็นใบงาน ใบความรู้ กรณีศึกษา บทบาทสมมติ และเทคนิคต่างๆ ที่เน้นการใช้เอกสาร สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อบุคคลเป็นสื่อหลัก แต่ยังขาดการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดกิจกรรมแนะแนว อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันมีแนวโน้มการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาทดลองใช้ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนอย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น ดังนั้น ในการวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งเน้นการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถวางแผนพัฒนาตนเองด้านการศึกษาและอาชีพ

