



วารสารบรรณศาสตร์ มศว

Library and Information Science Srinakharinwirot University

วารสารบรรณศาสตร์ มศว ปีที่ 15

ฉบับที่ 1 : มกราคม – มิถุนายน 2565

Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot

University Vol. 15 No. 1 January – June 2022

JLIS SWU

ISBN: 0125- 2836

E-ISBN: 2651-0707





วารสารบรรณศาสตร์ มศว ปีที่ 15 ฉบับที่ 1 : มกราคม – มิถุนายน 2565

ISSN: 0125-2836 E-ISSN: 2651-0707

ผู้จัดพิมพ์	คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สำนักงานกองบรรณาธิการ	คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี จันทรเสม คณบดีคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์วิศาล มหาสิทธิวัฒน์ ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รองศาสตราจารย์ ดร.นันทนา วงษ์ไทย รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
บรรณาธิการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดุสิต สี่วงศ์คำ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
กองบรรณาธิการ	ศาสตราจารย์ ดร.กุลธิดา ท้วมสุข, มหาวิทยาลัยขอนแก่น ศาสตราจารย์ ดร.ภุชงค์ วัฒนารณรงค์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ รองศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ วิภาวิน, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช รองศาสตราจารย์ ดร.จุฑารัตน์ ศรีวณะ, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ รองศาสตราจารย์ ดร.ฉันทนา วิริยเวชกุล, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงพันธ์ เจริมประยงค์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิพัทธ์ จงสวัสดิ์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภิมศักดิ์ เอ็งฉ้วน, มหาวิทยาลัยรามคำแหง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤทัย นิ่มน้อย, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรัชมา วิเชียรปัญญา, มหาวิทยาลัยรังสิต ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาจารย์ ดร.ศุภรชตรา แสนวา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาจารย์ ดร.วิภากร วัฒนสินธุ์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาจารย์ ดร.อรรถสิทธิ์ บุญสวัสดิ์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
บรรณาธิการฝ่ายจัดการ	อาจารย์ ดร.ดิษฐ์ สุทธิวงศ์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาจารย์จิตติ คำหอมกุล, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาจารย์โชติมา วัฒนะ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยบรรณาธิการฝ่ายจัดการ	นางสาวปณณิศา ยงศรีปัญญาฤทธิ์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นางสาวณานิศา ลากุล, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นางสาวประภาวัลย์ ตันตระกูล, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นายทรงยศ ชันบุตรศรี, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กำหนดเผยแพร่	2 ฉบับต่อปี (เดือนมกราคม-มิถุนายน และเดือนกรกฎาคม-ธันวาคม)
การเผยแพร่	เผยแพร่ทางออนไลน์ที่เว็บไซต์วารสาร มอบให้ห้องสมุดของสถาบันการศึกษาในประเทศ
ข้อมูลการติดต่อ	กองบรรณาธิการวารสารบรรณศาสตร์ มศว คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 114 ถนนสุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110 โทรศัพท์ 02-649-5000 ต่อ 16292 E-mail: dussadee@swu.ac.th
เว็บไซต์วารสาร	https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JLIS_SWU

นโยบายการจัดพิมพ์

วารสารบรรณศาสตร์ มศว จัดทำโดยคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นวารสารวิชาการ ราย 6 เดือน 2 ฉบับต่อปี (เดือนมกราคม-มิถุนายน และเดือนกรกฎาคม-ธันวาคม) จัดทำขึ้นเพื่อสนับสนุนคณาจารย์ บรรณารักษ์ นิสิต/นักศึกษา ข้าราชการ และนักวิจัย/นักวิชาการทั่วไปในการนำเสนอผลงานวิชาการทางสาขา บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ สารสนเทศศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องด้านสารสนเทศศึกษา ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

เกณฑ์การรับพิจารณาบทความ

1. ผู้นิพนธ์สามารถส่งผลงานทางวิชาการเพื่อเข้ารับการพิจารณาตีพิมพ์ได้ตลอดทั้งปี หรือตามระยะเวลาที่วารสารกำหนดทางระบบวารสารออนไลน์
2. ผลงานทางวิชาการที่นำเสนอต้องอยู่ในรูปแบบของบทความวิชาการ (Academic article) บทความวิจัย (Research article) หรือ บทวิจารณ์หนังสือ (Book review)
3. วารสารบรรณศาสตร์ มศว ขอรับพิจารณาเฉพาะบทความที่ปฏิบัติตามแนวทางหรือเงื่อนไขที่วารสารกำหนดเท่านั้น
4. บทความทุกเรื่องที่ได้รับการตีพิมพ์จะต้องผ่านการประเมินความถูกต้องทางวิชาการ (Peer reviewed) จากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย 2-3 ท่าน โดยเป็นการประเมินแบบปกปิดข้อมูลทั้งสองทาง (Double – blinded) และได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการ
5. ผู้นิพนธ์ต้องรับรองว่าบทความที่ส่งมาพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารบรรณศาสตร์ มศว ต้องเป็นต้นฉบับที่ไม่เคยตีพิมพ์ เผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน รวมทั้งไม่อยู่ในระหว่างการพิจารณาของวารสารอื่น และหากบทความของผู้นิพนธ์ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร ผู้นิพนธ์ต้องรับรองว่าจะไม่นำบทความไปตีพิมพ์เผยแพร่ที่อื่นได้อีก และหากมีความเสียหายใด ๆ เกิดขึ้นผู้นิพนธ์ยินยอรับผิดชอบความเสียหายนั้น และผู้นิพนธ์ยินยอมให้บรรณาธิการแก้ไขบทความเพื่อความสมบูรณ์ได้ในขั้นตอนสุดท้ายก่อนเผยแพร่
6. กรณีที่ผลงานเป็นการศึกษาวิจัยและทำการทดลองในคนหรือสัตว์ทดลอง โดยการทดลองในคนอาจส่งผลกระทบต่อ ศักดิ์ศรี สิทธิ ความเป็นส่วนตัว และสุขภาพของคน ขอให้แนบหนังสือรับรองจริยธรรมจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย ในมนุษย์หรือสัตว์ทดลอง ทั้งนี้ การอนุมัติให้ลงตีพิมพ์ขึ้นอยู่กับพิจารณาจากกองบรรณาธิการวารสารฯ ถือเป็นขั้นสุดท้าย

การตอบแทนผู้นิพนธ์

กองบรรณาธิการจะจัดส่งวารสารฉบับที่ผลงานของผู้นิพนธ์ได้รับการตีพิมพ์ท่านละ 1 ฉบับ ในกรณีที่ผู้นิพนธ์ร่วม กองบรรณาธิการขอจัดส่งให้กับผู้นิพนธ์ชื่อแรก

เกี่ยวกับลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์ของบทความที่ปรากฏในวารสารบรรณศาสตร์ มศว เป็นของผู้นิพนธ์และคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทั้งนี้ บทความทุกเรื่องผ่านการตรวจสอบความถูกต้องทางวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิ ข้อความ และข้อมูลของบทความในวารสารฯ เป็นแนวคิดของผู้นิพนธ์ มิใช่เป็นความคิดเห็นของกองบรรณาธิการและมิใช่ความรับผิดชอบของคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ไม่สงวนลิขสิทธิ์การนำไปใช้ประโยชน์ทางวิชาการ แต่ต้องอ้างอิงแหล่งที่มาและที่อยู่ขอบเขตของกฎหมายลิขสิทธิ์



Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University

Vol. 15 No. 1 (January – June 2022)

ISSN: 0125-2836 E-ISSN: 2651-0707

Publisher	Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University
Editorial Office	Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University
Consulting Editors	Assistant Professor Dr. Anchalee Jansem, Dean, Faculty of Humanities Srinakharinwirot University Assistant Professor Visan Mahasitthiwat, MD., Director, Central Library Srinakharinwirot University Associate Professor Dr. Nuntana Wongthai, Associate Dean for Academic Affairs and research, Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University
Editor-in-Chief	Assistant Professor Dr. Dussadee Seewungkum, Srinakharinwirot University
Editorial Board	Professor Dr. Kulthida Tuamsuk, Khon Kaen University Professor Dr. Krismant Whattananarong, King Mongkut's University of Technology North Bangkok Associate Professor Dr. Namtip Wipawin, Sukhothai Thammathirat University Associate Professor Dr. Chutarat Sarawanawong, Kasetsart University Associate Professor Dr. Chantana Viriyavejakul, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Assistant Professor Dr. Songphan Choemprayong, Chulalongkorn University Assistant Professor Dr. Nipat Jongsawat, Rajamangala University of Technology Thanyaburi Assistant Professor Dr. Peemasak Angchun, Ramkhamhaeng University Assistant Professor Dr. Ruethai Nimnoi, Mahasarakham University Assistant Professor Dr. Jiracha Vicheanpanya, Rangsit University Assistant Professor Dr. Sasipimon Prapinpongsakorn, Srinakharinwirot University Dr. Vipakorn Wattanasin, Srinakharinwirot University Dr. Sumattra Saenwa, Srinakharinwirot University Dr. Attasith Boonsawasd, Srinakharinwirot University
Managing Editor	Dr. Dit Sutthiwong, Srinakharinwirot University Miss Chotima Wattana, Srinakharinwirot University Mr. Thiti Khamhomkun, Srinakharinwirot University
Assistant Managing Editor	Miss Punyisa Yongsripanyarit, Srinakharinwirot University Miss Yanisa Lakool, Srinakharinwirot University Miss Prapawan Tantrakul, Srinakharinwirot University Mr. Songyot Khanbutsri, Srinakharinwirot University

Publication	Bi-annually (January - June and July – December)
Distribution	Free distribution to a selected list of libraries in Thailand and on the website
Contact	Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University 114 Sukhumvit 23 Road, Wattana District, Bangkok 10110 Tel. 662-649-5000 ext. 16292 E-mail: dussadee@g.swu.ac.th
Website	https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JLIS_SWU

Notice to Contributors

Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University aims to promote and encourage the exchange of knowledge in the field of Library and Information Sciences, Information Studies, Information and Innovation Technology, Education Technology, and related subjects, as well as to be as the intimate exchange of knowledge and opinion among researchers, instructors, librarians, students, and others. Contributions may be articles, reports of empirical studies, or review articles. All articles are considered for publication with the understanding that they have not been published elsewhere and are not currently being submitted for consideration in any other journals. All articles are assessed by specialists in their relevant fields by at least two or three expert reviewers via the double – blinded review system and must be approved by the editorial board before being accepted for publication.

Manuscripts

Authors can see guidelines for preparing manuscripts and submitting articles for publication and reference writing examples and table/ illustration presentations. Can be at the back of the journal and the journal website (MANUAL menu)

Copyright Notice

Copyright of articles in the journal of Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University is the author's and the Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University. All articles submitted for publication will be assessed by a group of distinguished reviewers. The Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University and the editorial board claim no responsibility for the contents or views expressed by the authors of Individual articles. Copying is allowed freely, provided acknowledgement is made thereof, and within the scope of copyright law.



บทบรรณาธิการ

วารสารบรรณศาสตร์ มศว ฉบับนี้เป็นปีที่ 15 ฉบับที่ 1 ประจำเดือนมกราคม – มิถุนายน 2565 วารสารบรรณศาสตร์ มศว ยังมีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาและปรับปรุงวารสารให้มีคุณภาพตามเกณฑ์การประเมินคุณภาพวารสารในฐานข้อมูลTCI และเพื่อให้บทความทางวิชาการมีคุณภาพเป็นไปตามเงื่อนไข และกติกาสากล วารสารจึงเปิดโอกาสให้คณาจารย์ นิสิตและนักศึกษา บรรณารักษ์ นักวิจัย นักวิชาการ ตลอดจนผู้สนใจ ได้เผยแพร่บทความทางวิชาการ สำหรับเนื้อหาของบทความในฉบับนี้ ยังคงยึดหลักการที่เกี่ยวข้องกับสาขาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ สารนิเทศศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา ฉบับนี้เข้มข้นด้วยบทความวิชาการ เรื่อง เมื่อโลกไร้พรมแดนเกิดขึ้นโอกาสใหม่และมุมมองใหม่ก็จะเกิดขึ้นตามมา และบทความวิจัยจำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ 1) การออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียน 2) สภาพปัญหาด้านการผลิตกำลังคน ของวิทยาลัยเทคนิคในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก 3) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร 4) พฤติกรรมการใช้และทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร และ 5) การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ โดยทุกบทความได้ผ่านการกลั่นกรองจากกองบรรณาธิการและผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรงสาขาเพื่อตรวจสอบคุณภาพของบทความก่อนลงตีพิมพ์

สุดท้ายนี้ กองบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้อ่านทุกท่าน และจะได้รับการตีพิมพ์ผลงานที่สร้างสรรค์และมีคุณภาพจากคณาจารย์ บรรณารักษ์ นักวิจัย นักวิชาการ นิสิตและนักศึกษา ตลอดจนผู้สนใจ และขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาเป็นผู้ประเมินบทความอย่างมีคุณภาพให้กับวารสารบรรณศาสตร์ มศว และขอเชิญชวนคณาจารย์ บรรณารักษ์ นักวิจัย นักวิชาการ นิสิตและนักศึกษา ตลอดจนผู้สนใจ เสนอบทความเข้ารับการพิจารณาการกลั่นกรองตีพิมพ์เพื่อเผยแพร่สู่สาธารณะและนำไปสู่การใช้ประโยชน์ต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดุษฎี สิวังคำ

บรรณาธิการ



Contents

Academic Article

New Opportunities and New Perspectives When a World Without Borders 1-7

Paitoon Sinlarat, Wasana Wisaruetapa, Sutheera Nimitniwat, Nukrob Meesan

Research Articles

The Design of Vocabulary Exercises from a Synthesis of the Classroom-based Research 8-12

Thoseporn Sophitthammakun

Problems of Manpower Production of Technical Colleges in Eastern Economic Corridor 23-35

Songyot Buaphuean

Online Social Media Literacy Skills of Undergraduates in Autonomous Universities in Bangkok 36-51

Sirikarn Janwitchano, Vipakorn Vadhanasin, Sumattra Sanwa

Usage Behavior and Information Evaluation Skill on Social Media of the Elderly in Bangkok 52-68

Piyada Rachpiboon, Sumattra Saenwa, Jutharat Nokkaew

The Use of Information in the Creation of Fine Arts by Fine and Applied Arts Students 69-89

in Public Universities

Naphaphat Omee, Sasipimol Prapinpongsakorn



สารบัญ

บทความวิชาการ

เมื่อโลกไร้พรมแดนเกิดขึ้นโอกาสใหม่และมุมมองใหม่ก็จะเกิดขึ้นตามมา ไพฑูรย์ สีนลารัตน์, วาสนา วิสฤตาภา, สุธีรา นิมิตรนิวัฒน์, นักรบ หมีแสน	1-7
--	-----

บทความวิจัย

การออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียน ทศพร ไศภิชฐธรรมกุล	8-12
สภาพปัญหาด้านการผลิตกำลังคน ของวิทยาลัยเทคนิคในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ทรงยศ บัวเพื่อน	23-28
ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขต กรุงเทพมหานคร ศิริกาญจน์ จันทร์วิฑู, วิทยากร วัฒนสินธุ์, ศุภรรัชตรา แสนวา	36-51
พฤติกรรมการใช้และทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ ปิยดา ราชพิบูลย์, ศุภรรัชตรา แสนวา, จุฑารัตน์ นกแก้ว	52-68
การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ณปภัช โอมี, ศศิพิมล ประพินพงศกร	69-89

เมื่อโลกไร้พรมแดนเกิดขึ้นโอกาสใหม่และมุมมองใหม่ก็จะเกิดขึ้นตามมา New Opportunities and New Perspectives When a World Without Borders

ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ (Paitoon Sinlarat)¹

วาสนา วิสฤตาภา (Wasana Wisaruetapa)²

สุธีรา นิมิตรนิวัฒน์ (Sutheera Nimitniwat)³

นักรบ หมี่แสน (Nukrob Meesan)⁴

Received: May 10, 2022

Revised: June 21, 2022

Accepted: June 29, 2022

บทคัดย่อ

บทความวิชาการ เรื่อง “เมื่อโลกไร้พรมแดนเกิดขึ้น โอกาสใหม่และมุมมองใหม่ก็จะเกิดขึ้นตามมา” เป็นบทความวิชาการที่มุ่งเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับการเกิดขึ้นของโลกไร้พรมแดน ซึ่งมีปัจจัยหลักที่ประกอบไปด้วย 4 ประการ คือ เทคโนโลยี การค้า การเดินทาง และการท่องเที่ยว นอกจากนี้ได้นำเสนอเกี่ยวกับธรรมชาติของโลกไร้พรมแดน ระบบแข่งขันในโลกไร้พรมแดน มุมมองและโอกาสใหม่ของโลกไร้พรมแดน การจัดการและวัฒนธรรมของโลกไร้พรมแดน ตลอดจนการศึกษาในโลกไร้พรมแดน

เมื่อโลกไร้พรมแดนมาถึงแล้วมนุษย์ทุกคนจะอยู่กับค่านิยมใหม่ ธรรมชาติใหม่ และจิตวิญญาณใหม่ ซึ่งมีทั้งมุมมองบวกและลบผสมผสานกัน เป็นโลกของโอกาส ความหวัง และอุดมคติ ที่สำคัญคือโลกไร้พรมแดนเป็นโลกที่ครบสมบูรณ์ซึ่งมีความคิด จินตนาการและโลกใหม่ที่ยังเปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่สามารถสร้างนวัตกรรมได้อย่างไม่มีข้อจำกัดและไม่มีขีดจำกัด เป็นโลกที่รอคนรุ่นใหม่จะสร้างสิ่งใหม่ๆ ขึ้นเพื่อคนรุ่นเก่าและคนรุ่นใหม่ของเขาเอง ในส่วนของการศึกษาในโลกไร้พรมแดนนั้นจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนให้ทันกับความรวดเร็วของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น มีลักษณะเป็นการศึกษาเพื่อมนุษย์ เพื่ออนาคต เพื่อวัฒนธรรมหลากหลายที่จะสร้างนวัตกรรม มีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ที่จะทำงานร่วมกันได้ เป็นต้น

คำสำคัญ : โลกไร้พรมแดน, การศึกษาในโลกไร้พรมแดน,

¹ ศาสตราจารย์ วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ; Professor, College of Education, Sciences, Dhurakij Pundit University, E-mail: paitoon@dpu.ac.th

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ; Assistant Professor, College of Education Sciences, Dhurakij Pundit University, E-mail: wasana.wia@dpu.ac.th

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ; Assistant Professor, College of Education Sciences, Dhurakij Pundit University, E-mail: nukrob.mee@dpu.ac.th

⁴ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ; Assistant Professor, College of Education Sciences, Dhurakij Pundit University, E-mail: sutheera.nim@dpu.ac.th

Abstract

Academic article on the title of “New opportunities and new perspectives when a world without borders” is an academic paper aiming to present ideas about the emergence of a world without borders which consists of four main factors: technology, trade, transportation, and tourism. In addition, this article presents about the occurring nature of the world without borders, competitive system in a world without borders, new perspectives and opportunities for a world without borders, management and culture of a world without borders all within the scope of education.

In a borderless world, it is necessary for humans to adapt to keep up with the speed of change with characteristics of education preparing for the future and multicultural cultures that will create innovations and the need for analytical thinking skills and creativity for people to work together, etc.

Keyword: a world without borders, education in a world without borders

บทนำ

โลกไร้พรมแดนเป็นการเปลี่ยนแปลงของโลกที่ส่งผลให้คนในโลกอยู่ร่วมกันได้และสื่อสารถึงกันได้ แลกเปลี่ยนข้อมูลและเดินทางไปมาหาสู่กันได้อย่างสะดวกรวดเร็วและคล่องตัวโดยไม่มีข้อจำกัดใดๆ นับเป็นการเปลี่ยนแปลงของโลกที่ส่งผลถึงตัวบุคคลมากที่สุด ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลทั้งบวกและลบได้ทั้งสองด้านแล้วแต่ประสบการณ์และมุมมองของแต่ละคน แต่ไม่ว่าจะเป็นมุมมองบวกหรือลบก็ตาม การเปลี่ยนแปลงเข้าสู่โลกไร้พรมแดนก็จะมีประโยชน์และคุณค่าให้กับคนในโลกได้ในระดับหนึ่ง แต่การที่โลกไร้พรมแดนจะเกิดประโยชน์กับคนในโลกได้อย่างจริงจังและเต็มทีนั้นจำเป็นที่คนในโลกจะต้องมีมุมมองใหม่เกิดขึ้น ซึ่งมุมมองใหม่เหล่านี้คืออะไร ผู้เขียนจะได้เสนอต่อไปในบทความนี้ แยกออกได้เป็น 6 ประเด็น

1. การเกิดขึ้นของโลกไร้พรมแดน
2. ธรรมชาติของโลกไร้พรมแดน
3. ระบบแข่งขันในโลกไร้พรมแดน
4. การจัดการในโลกไร้พรมแดน
5. วัฒนธรรมของโลกไร้พรมแดน
6. การศึกษาในโลกไร้พรมแดน
7. บทสรุป

การเกิดขึ้นของโลกไร้พรมแดน

การเกิดขึ้นของโลกไร้พรมแดนนั้น ปัจจัยหลักคงเป็นเทคโนโลยี แต่เทคโนโลยีไม่ใช่ปัจจัยเดียวหรือองค์ประกอบเดียวเท่านั้น การผสมผสานกันขององค์ประกอบ 4 ประการ ทำให้สภาวะโลกไร้พรมแดนเกิดขึ้นได้จริงบนโลกของเรา ซึ่งประการที่ว่านี้ คือ Technology Trade Transportation and Tourism

Technology

เป็นปัจจัยหรือองค์ประกอบหลักของโลกไร้พรมแดน โดยเฉพาะเทคโนโลยีทางการสื่อสาร เมื่อโลกคอมพิวเตอร์จำเป็นต้องเปิดประเทศทำให้การติดต่อสื่อสารของคนในโลกเป็นไปได้อย่างเสรีไม่มีการกีดกันทางข้อมูลอีกต่อไป (แม้มีบ้าง

ก็ไม่มาก) คนในโลกจึงสามารถสื่อสารถึงกัน รวมถึงการไปมาหาสู่กันได้อย่างอิสระและเสรี อาจกล่าวได้ว่าการที่ประเทศทางคอมมิวนิสต์ยกเลิกหรือเปิดโอกาสให้ผู้คนติดต่อกันได้นี้เอง เป็นจุดเริ่มต้นของโลกไร้พรมแดนอย่างจริงจัง

Trade

การค้าเป็นอีกปัจจัยอีกประการหนึ่งที่ทำให้โลกไร้พรมแดนเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วและมีบทบาทในการส่งเสริมและเชื่อมต่อระหว่างโลกต่างๆ เข้าด้วยกัน เพราะการค้าเป็นกิจกรรมของมนุษย์ที่ทั่วโลกเข้าใจกันและสามารถทำงานด้วยกันได้ในทุกกลุ่ม ทุกเชื้อชาติ ศาสนา เมื่อการค้าขายเกิดขึ้นที่ใดการสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างผู้ขายและผู้ซื้อจะกระชับแน่นมีความสัมพันธ์กันและกันอย่างแนบแน่นก็เกิดขึ้น ยิ่งในระยะหลัง การค้า มีลักษณะเป็นเทคโนโลยียิ่งขึ้น ทั้งค้าขายเทคโนโลยีเองและค้าขายโดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือทำให้การค้าส่งเสริมความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของคนในโลกมากยิ่งขึ้น

Transportation

การเดินทางถึงกันเป็นที่มาของโลกไร้พรมแดนอีกประการหนึ่งที่ทรงอิทธิพลมากโดยระบบของการขนส่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นเติบโตและพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วหลากหลายและไม่หยุดนิ่งนำไปสู่การผลักดันให้เกิดการเชื่อมโยงโลกใบเดียวกันมากขึ้นและรวดเร็วขึ้น โดยเราจะเห็นได้ว่าแต่ก่อนนี้การเดินทางของเราใช้ ม้า เเกวียน ต่อมาใช้เรือพาย เรือแจว ต่อมาเรือกลไฟเข้ามามีบทบาทจนกระทั่งเราเดินทางโดยเครื่องบิน และเครื่องบินเร็วกว่าเสียง ทำให้เราไปมาหาสู่กันอย่างกว้างขวางหลากหลายและรวดเร็ว เป็นการส่งเสริมและเร่งให้โลกเป็นโลกไร้พรมแดนเร็วขึ้น

Tour

การท่องเที่ยวเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งเสริมให้โลกไร้พรมแดนเกิดขึ้นและเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว มนุษย์มีจิตใจและวิญญานรวมถึงการใช้ชีวิตอยู่กับการเดินทางและท่องเที่ยวเป็นอย่างมาก ขนาดอยู่ข้ามซีกโลกกันยังไปเที่ยวอีกซีกโลกหนึ่งได้ ในระยะหลังการท่องเที่ยวเป็นตัวการขนาดใหญ่ที่เชื่อมโลกถึงกันได้อย่างรวดเร็วและหลากหลายมาก บทบาทของการท่องเที่ยวจึงเป็นตัวผลักดันให้วิถีชีวิตแบบโลกไร้พรมแดนเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วตามมา

ธรรมชาติของโลกไร้พรมแดน

โลกไร้พรมแดนมีลักษณะเฉพาะของตนเองที่ไม่เหมือนโลกอื่นๆ ธรรมชาติเหล่านี้จะนำไปสู่สภาพลบและภาพบวกได้ทั้งสองอย่างแล้วแต่ที่เราจะมองไปในทิศทางใดและใช้ประโยชน์ไปในทิศทางใด (Thon Soontrayuth, T., 2011)

ลักษณะของโลกไร้พรมแดนมีลักษณะที่สำคัญ คือ

1. มีระบบหรือเครื่องมือสื่อสารที่จะทำให้คนสามารถสื่อสารถึงกันทั่วโลก ระบบนี้ถ้าเป็นสมัยโบราณก็อาจจะ เป็นพวกม้าเร็ว นกพิราบ แต่ปัจจุบันเป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่จะช่วยให้คนในโลกไร้พรมแดนสื่อสารถึงกันได้อย่างสะดวก และรวดเร็ว คนจะติดต่อกันได้แม้จะอยู่ไกลกันเพียงใดก็ตาม ในสถานการณ์ปัจจุบันการพบปะพูดคุย เกิดช่องทางการสื่อสารที่ใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีเข้ามาใช้เกิดเป็นห้องประชุมออนไลน์ ตัวอย่างโปรแกรมห้องประชุมออนไลน์ที่นิยมใช้ในปัจจุบัน ได้แก่ Zoom Meeting, Google Meet, Microsoft Teams Skype of Business และ Cisco Webex เป็นต้น
2. โลกไร้พรมแดนจะมีระบบกระตุ้นและผลักดันประชากรให้ตื่นตัวอย่างรวดเร็วจะทำให้ประเทศเกาตื้นตัวเร็วขึ้นด้วย พร้อมทั้งประเทศใหม่จะแข่งขันกันเอง ประชากรในโลกไร้พรมแดนจึงต้องไวต่อการเปลี่ยนแปลงของสมาชิกอย่างมาก นอกจากระบบแข่งขันที่มากและมีการแข่งขันสูงแล้ว การแข่งขันที่เกิดขึ้นบ่อยแล้วยังมีผู้แข่งขันใหม่เข้ามาในตลาดของโลกไร้พรมแดนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องอีกด้วย
3. โลกไร้พรมแดนมีวิถีชีวิตที่สามารถเข้าใจกันได้และติดต่อกันได้ แม้คนในโลกไร้พรมแดน จะอยู่โดยมีระยะห่างกันและไกลกันเพียงใดก็ตาม แต่ธรรมชาติของคนในโลกที่อยู่อย่างไร้พรมแดนจะเข้าใจกันได้ง่ายและได้เร็วกว่าธรรมดาเพราะคนที่เดินทางในโลกไร้พรมแดนนั้นพร้อมที่จะรับและเข้าใจคนต่างถิ่นอยู่แล้ว

4. การเรียนรู้ใหม่เกิดขึ้นได้ง่ายกว่าโลกเฉพาะของตนเอง การเรียนรู้สิ่งใหม่เป็นธรรมชาติของมนุษย์โดยทั่วไป แต่ในบางประเทศ บางทวีป ความไม่คุ้นเคยกัน บรรยากาศใหม่ๆ ทำให้การรับของใหม่เกิดขึ้นได้ยาก แต่สำหรับโลกไร้พรมแดน แล้วการรับรู้รับทราบและจับไว้ในของใหม่ อีกซีกโลกหนึ่งเกิดขึ้นได้ง่ายกว่า

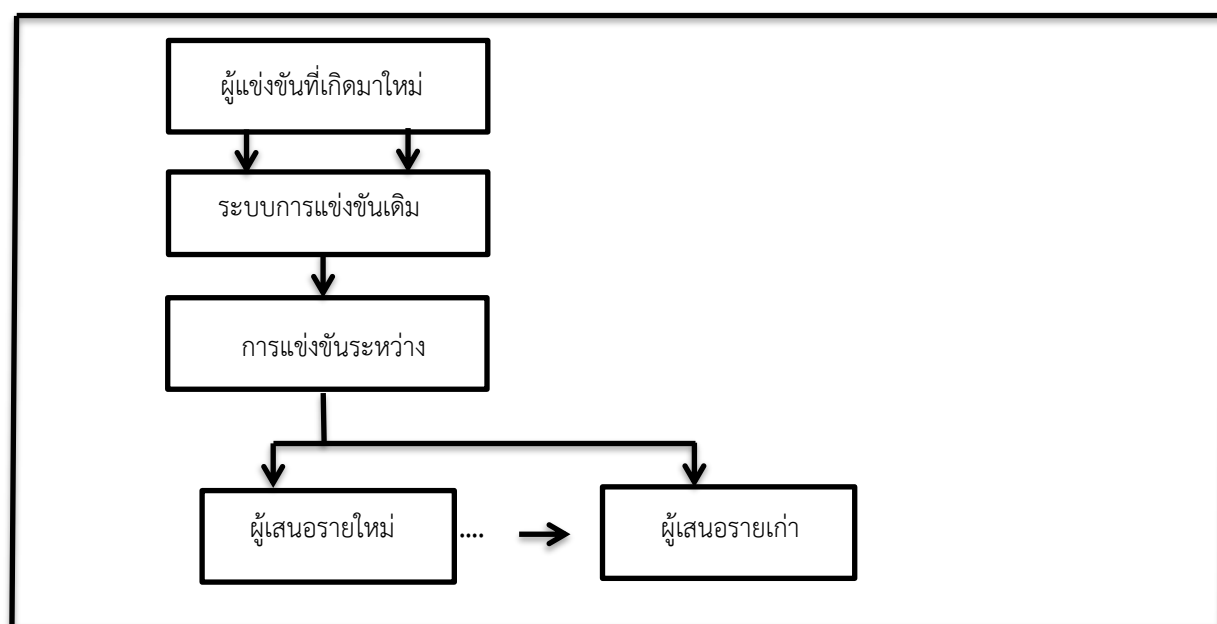
5. โลกไร้พรมแดนเป็นโลกเปิด (Open World) โลกเปิดเกิดขึ้นสำหรับบุคคลที่อยู่ต่างกัน คนในโลกไร้พรมแดน เป็นคนที่มีบุคลิกภาพในเชิงเปิดเผย ยินดีต้อนรับผู้คน บุคลิกภาพ อุปนิสัย วิถีชีวิตรวมถึงภาษา จึงเป็นเครื่องมือเปิดโลกสำหรับ คนในยุคนี้

6. โลกไร้พรมแดนเป็นโลกของโอกาสและความหวังใหม่ โลกไร้พรมแดนจะมีความหวังใหม่ๆ เกิดขึ้นอยู่ตลอด และที่อยู่ที่แตกต่างกันไปจากเดิม หรือคนในพื้นที่เดิมแต่พบโอกาสใหม่ๆ จะเกิดขึ้นได้จากการได้มีชีวิตในวิถีของโลกไร้พรมแดน

7. โลกไร้พรมแดนเป็นโลกของความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ คนในโลกไร้พรมแดน จะมีโอกาสของการคิดและทำอะไรใหม่ๆ ได้ดีกว่าโลกเดิมของตนเองอยู่มาก

ระบบแข่งขันในโลกไร้พรมแดน

ความที่เป็นตลาดเกิดใหม่และเกิดได้อย่างรวดเร็วและเกิดใหม่ได้หลายรูปแบบ โลกไร้พรมแดนจึงต้องตื่นตัวอยู่เสมอ และพร้อมที่จะปรับตัวอยู่ตลอดเวลา (Jitsutthipakorn, T., 2004)



ภาพประกอบ 1 ระบบแข่งขันในโลกไร้พรมแดน

มุมมองและโอกาสใหม่ของโลกไร้พรมแดน

โลกไร้พรมแดนเป็นทั้งโอกาสและความหวัง ทั้งนี้เพราะโลกไร้พรมแดนจะมีทักษะใหม่ๆ เกิดขึ้นมา ซึ่งมุมมองใหม่ๆ ที่จะเกิดขึ้นได้อย่างนึกไม่ถึงของผู้คนในโลกไร้พรมแดน มีดังนี้ (Sinlarat, P. , 2007)

มุมมองใหม่ของโลกไร้พรมแดน คือ โอกาส

โลกไร้พรมแดนเป็นโลกแห่งโอกาส โอกาสที่จะสร้างสิ่งใหม่ๆ โอกาสที่จะทำอะไรใหม่ๆ ที่แตกต่างไปจากเดิมได้ อย่างมากและหลากหลาย คนที่มีความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ มีความคิดสร้างสรรค์ จะสามารถสร้างโอกาสขึ้นได้อย่างไม่มี ขีดจำกัด การเข้าสู่โลกไร้พรมแดนจำเป็นที่จะต้องเป็นคนที่มองหาโอกาสอย่างหลากหลาย การที่เราจะมองหาโอกาสที่ หลากหลายได้นั้นเทคโนโลยีมีส่วนสำคัญในการที่จะสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับเรา เช่น การมองโลกไร้พรมแดนผ่านทาง Instagram YouTube Facebook หรือโปรแกรมโซเชียลมีเดียอื่นที่คนในเกือบทุกประเทศสามารถเข้าถึงได้ง่าย

มุมมองใหม่ประการต่อไป คือ ความร่วมมือ

ในโลกปัจจุบันความร่วมมือระหว่างคนในโลกอาจจะจำกัด เพราะคนชินกับของเดิมๆ แต่เมื่อโลกไร้พรมแดนเกิดขึ้น ได้คนจะพบของใหม่ๆ ซึ่งมีทักษะใหม่ ความเชื่อใหม่ ความร่วมมือจึงเกิดได้ค่อนข้างดีและเกิดขึ้นอย่างหลากหลาย นำมาซึ่ง ผลลัพธ์ใหม่ๆ ของการร่วมมือกัน ในประเด็นนี้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาททำให้เกิดการทำความรู้จักกันผ่านช่องทาง โซเชียลมีเดีย หรือผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ ที่มีการเก็บข้อมูลของผู้ที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันหรือคล้ายๆ กัน เช่นการ รวมตัวกันของคนที่มีความสนใจเหมือนกันใน Facebook Groups LINE WeChat Tik Tok ซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะ ของกลุ่มที่เป็นสาธารณะและกลุ่มเฉพาะสมาชิกที่รับเชิญ เป็นต้น (Support leading digital marketing buddy., 15 September 2020)

มุมมองใหม่ประการต่อไปของโลกไร้พรมแดน คือ นวัตกรรม

โลกที่ต่างคนต่างอยู่ มีความคุ้นชินกับชีวิตเดิม ต่อเมื่อเราได้เดินทางไปยังที่ใหม่ ที่ใหม่จะทำให้วิธีคิดและวิสัยมองของ คนนั้นแตกต่างไป โอกาสของการคิดใหม่ๆ หรือการสร้างนวัตกรรมจะเกิดขึ้นได้โดยง่ายและนวัตกรรมจะเกิดขึ้นได้ก็โดยการ มองเห็นช่องทางของสิ่งใหม่ๆ เหล่านี้ เมื่อคนต่างวัฒนธรรมมาพบปะพูดคุยกันโอกาสของนวัตกรรมจะเกิดขึ้นได้ง่ายและได้มาก ในประเด็นนี้เราจะเห็นถึงความเชื่อมโยงของโลกไร้พรมแดนที่ทำให้ผู้คนเกิดการเรียนรู้ในการดำรงชีวิต เกิดมุมมองในการ ทำงานได้จากการเรียนรู้การเปิดเผยตัวตนไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวชีวิตหรือประสบการณ์ผ่านทางแพลตฟอร์มต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ในลักษณะของรูปภาพ เช่น Pinterest Snapchat Scoop.it เป็นต้น หรือข้อความรู้ผ่านทาง LinkedIn Tumblr หรือ BLOGS ส่วนตัว ที่เปิดเป็นสาธารณะให้ผู้สนใจได้ศึกษาและเรียนรู้

มุมมองใหม่ประการต่อไป คือ ความก้าวหน้า

โลกไร้พรมแดนเป็นโอกาสและความก้าวหน้าของมนุษยชาติที่คุ้นเคยกับที่เดิมของตน เมื่อโลกเข้าสู่ลักษณะของการ ไร้พรมแดนจะทำให้คนที่เคยอยู่กับที่ มีชีวิตที่คุ้นเคยกับที่เดิมของตนมีโอกาสที่จะแสวงหาความก้าวหน้าของเขาได้มากขึ้นและ จะเกิดขึ้นได้อย่างเร็วหลากหลายมากกว่าอยู่กับสภาพเดิม

มุมมองใหม่ประการต่อไป คือ บทบาท

การแสวงหาบทบาทใหม่ๆ ของมนุษยชาติจะเกิดจากการที่คนได้ย้ายที่ย้ายถิ่นและไปมีบทบาทในชุมชนอื่นๆ เมื่อไปสู่ ชุมชนอื่นจะเป็นโอกาสให้คนผู้นั้นได้มีการแสดงตนหรือการเสนอตนของคนผู้นั้นจะเกิดขึ้นได้อย่างน่าทึ่ง

มุมมองใหม่อีกประการหนึ่ง คือ ความเป็นผู้นำ

โลกไร้พรมแดนมีโอกาสดังที่คนจะได้แสดงความเป็นผู้นำของตนเองออกมาซึ่งโอกาสและความสำเร็จจะมีมากกว่าการ เป็นผู้นำในท้องถิ่นของตนเอง โอกาสเหล่านี้เป็นสิ่งที่เราควรคำนึงถึงอย่างมาก และอย่างจริงจัง

การจัดการในโลกไร้พรมแดน

ดังที่กล่าวมาแล้วว่าโลกไร้พรมแดนเปลี่ยนแปลงเร็วไม่ว่าอะไรจะเกิดขึ้นก่อนหลัง เป็นโลกแห่งของ VUCA โลกที่ ไม่มีความแน่นอน คาดเดาไม่ถูก เปลี่ยนแปลงเร็ว ดังนั้นการจัดการในโลกไร้พรมแดนจึงมักนิยมใช้ Agrility Model คือ การจัดการที่รวดเร็วพร้อมจะเปลี่ยนแปลงทำไปปรับไปอาศัยความร่วมมือจากทุกฝ่าย

วัฒนธรรมของโลกไร้พรมแดน

ลักษณะของสังคมใดสังคมหนึ่งย่อมมีวัฒนธรรมที่เป็นแบบแผนของตนเอง วัฒนธรรมของโลกไร้พรมแดนเป็นชุมชนตามที่มีความหลากหลายของรูปแบบ เรามักจะเรียกวัฒนธรรมที่มีวัฒนธรรมเป็นแบบพหุวัฒนธรรม (Multiple Culture) ในความแตกต่างและหลากหลายของคนในความเชื่อที่แตกต่างกัน แต่ก็สามารถอยู่ด้วยกันได้ (Crowder, G., 2013)

การศึกษาในโลกไร้พรมแดน

เมื่อโลกกำลังก้าวสู่โลกไร้พรมแดน การศึกษามีความจำเป็นจะต้องปรับเปลี่ยนให้ทันกับความรวดเร็วของการปรับเปลี่ยนนั้น

ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่าโลกไร้พรมแดนเป็นโลกของความรวดเร็ว การศึกษาในโลกไร้พรมแดนหรือโลกที่กำลังจะเข้าสู่ “ระบบไร้พรมแดน” จะต้องมีลักษณะที่สำคัญ คือ

1. เป็นการจัดการศึกษาเพื่อมนุษย์ โลกไร้พรมแดนเป็นโลกของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่ต่างกัน ต่างที่กัน บางคนยังไม่รู้จักกันมาก่อนและแตกต่างกันก็ต้องคบหากัน การศึกษาจึงต้องให้ผู้เรียนรู้ เพื่อมนุษย์จะได้ เป็นคนที่เข้าใจเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน
2. เป็นการศึกษาเพื่ออนาคต (Future – Focused Education) โลกไร้พรมแดนเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นชัดเจนและรวดเร็วในทุกที่ อนาคตเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ การจัดการจึงต้องเป็นการศึกษาที่เน้นการเรียนรู้และเข้าใจเรื่องอนาคตอย่างชัดเจนถ้วนหน้าและจริงจัง การดำเนินการต้องเป็นเพื่ออนาคตอย่างสำคัญ
3. เป็นการศึกษาเพื่อเรียนรู้วัฒนธรรมที่แตกต่างและหลากหลาย (Multi Cultured Education) โลกไร้พรมแดนเป็นที่มาและที่อยู่ของวัฒนธรรมที่หลากหลาย ผู้เรียนจะพบคนต่างวัฒนธรรม การศึกษาจะสอนให้ผู้เรียนรู้วัฒนธรรมที่แตกต่างกัน เพื่อจะได้มีความเข้าใจที่ตรงกัน
4. ฝึกการเรียนรู้รูปแบบนวัตกรรมใหม่ๆ รูปแบบของนวัตกรรมประกอบไปด้วย โอกาส การคิดใหม่ การขยายของเดิม และการใช้ผลงาน โลกไร้พรมแดนเป็นโอกาสของคนที่จะสร้างนวัตกรรมขึ้นได้อย่างหลากหลาย จึงจำเป็นที่การศึกษาต้องเตรียมความพร้อมของผู้เรียนไว้เพื่อการใช้และพัฒนานวัตกรรมได้
5. ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ ทักษะทั้งสองเป็นทักษะสำหรับคนที่มองอะไรใหม่ๆ แล้วหาโอกาสสร้างงานขึ้นจากโครงการดังกล่าวการสร้างสิ่งใหม่ๆ จึงควรเป็นกระบวนการเรียนรู้ในโลกไร้พรมแดนที่สำคัญ (Chularat, P., 2020)
6. ฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน โลกไร้พรมแดนเป็นโลกร่วมไม่ใช่คนใดคนหนึ่งทำคนเดียวต้องร่วมมือกัน การทำงานร่วมกันจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะพัฒนาให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนให้เขาพร้อมที่จะรับผิดชอบงานร่วมกัน
7. ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามหลายโครงการ โลกไร้พรมแดนเป็นโอกาสของการเป็นผู้นำและผู้ตาม ถ้าเราฝึกคนของเราให้คุ้นเคยกับสิ่งเหล่านี้ไว้ก็ควรสร้างคนของเราที่จะร่วมมือกับคนอื่นๆ มากขึ้นและโอกาสก็จะมากตามไปด้วยเราอยู่ในโลกไร้พรมแดนได้โดยภาวะที่หลากหลาย
8. สอนค่านิยมของความสำเร็จและความล้มเหลว มนุษย์ทุกคนทุกกลุ่มยังประสบกับธรรมชาติของมนุษย์ นั่นคือจะต้องประสบกับความสำเร็จและความล้มเหลว คนเราต้องติดต่อกับมนุษย์ด้วยกันเราจึงควรพัฒนาให้เด็กของเราเรียนรู้ที่จะรู้จักกับความสำเร็จของมนุษย์และความล้มเหลวในสังคมไร้พรมแดนเราจะให้พบกับธรรมชาติเช่นนี้อยู่เสมอ

บทสรุป โลกไร้พรมแดน : โอกาสความหวังและนวัตกรรม

เมื่อโลกไร้พรมแดนมาถึงแล้วมนุษย์ทุกคนจะอยู่กับค่านิยมใหม่ ธรรมชาติใหม่ และจิตวิญญาณใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีทั้งมุมมองบวกและลบผสมผสานกันไป

นอกจากนั้นโลกไร้พรมแดนยังเป็นโลกของโอกาส ความหวัง และอุดมคติของคนยุคใหม่ที่จะอยู่กับความหวังในยุคของเขาได้

ที่สำคัญคือโลกไร้พรมแดนเป็นโลกที่ครอบคลุมซึ่งมีความคิดจินตนาการและโลกใหม่ที่ยังเปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่สามารถสร้างนวัตกรรมได้อย่างไม่มีข้อจำกัดและไม่มีขีดจำกัด

โลกไร้พรมแดนจึงเป็นโลกที่รอคนรุ่นใหม่จะสร้างสิ่งใหม่ๆ ขึ้นเพื่อคนรุ่นเก่าและคนรุ่นใหม่ของเขาเอง ในส่วนของการศึกษาในโลกไร้พรมแดนนั้นจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนให้ทันกับความรวดเร็วของการปรับเปลี่ยนที่เกิดขึ้น มีลักษณะเป็นการศึกษาเพื่อมนุษย์ เพื่ออนาคต เพื่อวัฒนธรรมหลากหลายที่จะสร้างนวัตกรรม มีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ที่จะทำงานร่วมกันได้ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- Thon Soontrayuth, T. (2011). *Management philosophy* . Faculty of Education Burapha University.
- Jitsutthipakorn, T. (2004). *Development of International Program Management Strategies of Thai Higher Education Institutions* . Bangkok : Faculty of Education, Chulalongkorn University.
- Sinlarat, P. (2007) Thai Education : It's time to think big and act right away . Bangkok : College Education, Dhurakij Pundit University.
- Chularat, P. (2020). *Cognitive Psychology*. Bangkok, Chulalongkorn University Press.
- Support leading digital marketing buddy. (15 September 2020). *Social Media Technology*
<https://t.ly/Q-Xsl>
- Crowder, G (2013). *Theory of Multiculturalism MA*. Polity Press.

การออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียน The Design of Vocabulary Exercises from a Synthesis of the Classroom-based Research

ทศพร โศภิตฐธรรมกุล (Thoseporn Sophitthammakun)¹

Received: January 21, 2022

Revised: April 19, 2022

Accepted: June 19, 2022

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนที่เกี่ยวกับการใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในประเด็นการพัฒนาสื่อการสอนที่มุ่งเน้นไปที่แบบฝึกหัดคำศัพท์ เพื่อที่จะใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ วิธีการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลคือรายงานการวิจัยในชั้นเรียนของผู้วิจัย จำนวน 3 เรื่อง เครื่องมือเป็นการสังเคราะห์เชิงคุณภาพ (Qualitative Synthesis) โดยการสังเคราะห์เนื้อหาสาระ เฉพาะส่วนที่เป็นข้อค้นพบของรายงานการวิจัย ได้แก่ รายงานการวิจัยในชั้นเรียนของผู้วิจัย จำนวน 3 เรื่อง กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล โดย 1. ศึกษาและวิเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนโดยการคัดเลือกรายงานวิจัยที่จะนำมาสังเคราะห์, 2. จัดหมวดหมู่ของงานวิจัยที่มีเป้าหมายแบบเดียวกัน, 3 วิเคราะห์เนื้อหาในรายงานวิจัย โดยการจัดวางสาระของเนื้อหาไว้ในหมวดหมู่เดียวกัน และ 4. การนำเสนอข้อมูลผลการสังเคราะห์เชิงคุณภาพ ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้วิธีการวิเคราะห์แบบการสังเคราะห์การวิจัยด้วยวิธีเชิงบรรยายโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัย พบว่า 1) แบบฝึกหัดคำศัพท์ควรเป็นเกมคำศัพท์ เช่น เกมปริศนาอักษรไขว้ (Crossword Puzzles) และเกมหาคำศัพท์ (Word Search) 2) แบบฝึกหัดคำศัพท์ที่หลากหลายสามารถแก้ไขปัญหาของนักเรียนที่จำคำศัพท์ไม่ได้ 3) แบบฝึกหัดคำศัพท์ควรออกแบบเป็นแบบฝึกหัดจับคู่คำศัพท์กับความหมายของคำศัพท์เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับคำศัพท์เฉพาะทางในสาขาวิชาอื่นๆ 4) แบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ไม่สามารถแก้ไขปัญหาของนักเรียนที่ไม่เข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ เนื่องจากนักเรียนยังไม่สามารถเขียนภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง ดังนั้นจึงไม่ควรมีแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์

คำสำคัญ: วิจัยในชั้นเรียน การสังเคราะห์การวิจัยด้วยวิธีเชิงบรรยาย แบบฝึกหัดคำศัพท์

Abstract

This research aimed to synthesize the classroom-based research on using and developing English vocabulary exercises in terms of teaching materials development as a guideline to design vocabulary exercises. An analysis of the resources is from the three classroom-based studies of the researcher. The research instrument was a qualitative synthesis of the specific contents from the findings in the three classroom-based studies of the researcher collected by means of 1. studying and analyzing the classroom-

¹ Bachelor's degree, Bachelor of Education (English) Faculty of Education, Chulalongkorn University

based research to select for a synthesis, 2. categorizing the studies which have the same purpose, 3. analyzing the contents in the studies to categorize the same contents, and 4. presenting the results of this qualitative synthesis. These qualitative data were analyzed by conducting narrative synthesis with content analysis. The findings of the synthesis revealed that: 1) The vocabulary exercises should be game-based design, for example, crossword puzzles and word search. 2) A variety of vocabulary exercises can solve the students' problem of inability to remember the words. 3) The vocabulary exercises should be designed as matching the appropriate meaning (Th.) for each word so that technical terms in other fields can be applied in this kind of vocabulary exercises. 4) The vocabulary exercises of writing one sentence for each of the following words cannot solve the students' problem of inability to understand the words because the students cannot write English correctly. For this reason, this type of vocabulary exercises should be removed.

Keywords: Classroom-based Research, Narrative Synthesis, Vocabulary Exercises

บทนำ

คำศัพท์มีความสำคัญในทักษะภาษาอังกฤษ ไวยากรณ์ คำศัพท์ และเสียง เป็นส่วนประกอบของภาษาที่จะใช้ในการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน การไม่รู้คำศัพท์และความหมายของคำศัพท์จะเป็นอุปสรรคต่อการเรียนภาษา การขาดความรู้ทางไวยากรณ์ไม่มีผลต่อความสำเร็จของการสื่อสาร แต่การสื่อสารจะไร้ความหมายถ้าไม่รู้คำศัพท์ (Wilkins, 1972 as cited in Schmitt, 2010) ดังนั้น การสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่องที่ 1) การใช้แบบฝึกหัดคำศัพท์เพื่อแก้ปัญหาการจำคำศัพท์ไม่ได้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 คน เรื่องที่ 2) การใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์เพื่อแก้ปัญหาการไม่เข้าใจคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และเรื่องที่ 3) การสำรวจความคิดเห็นของนักเรียน ม. 6/1 ที่มีต่อแบบฝึกหัดคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ STAR STEMS “Living a Life without Chemicals” เกี่ยวกับการใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้มาจากการทดลองและการเสนอแนะของนักเรียนเพื่อที่จะออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ที่มีประสิทธิภาพ และเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่จะพัฒนาสื่อการสอนที่มุ่งเน้นไปที่แบบฝึกหัดคำศัพท์

ปัญหาที่พบคือ นักเรียนไม่สามารถจำคำศัพท์ได้ ทั้งนี้เหตุผลหนึ่งคือนักเรียนเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ไม่ใช่ภาษาแรกหรือภาษาที่สอง Rujanawech (2018, p. 262) กล่าวว่า ภาษาไทยและภาษาอังกฤษต่างกันทุกอย่าง ทั้งเสียง คำศัพท์ โครงสร้างภาษา ขนบธรรมเนียมประเพณี และภาษากาย เป็นธรรมดาที่ภาษาอังกฤษจะยากสำหรับคนไทย ด้วยเหตุนี้จึงได้สังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียน 3 เรื่องนั้น เพื่อที่จะออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ที่จะช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้

จึงเป็นที่มาของการสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียน จำนวน 3 เรื่อง เกี่ยวกับการใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์ที่ได้มาจากการทดลองและการเสนอแนะของนักเรียน โดยทำการสังเคราะห์การวิจัยด้วยวิธีเชิงบรรยาย

คำถามการวิจัย

ภาพรวมของผลการวิจัยในชั้นเรียนเกี่ยวกับการใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างไร ในประเด็นการพัฒนาสื่อการสอนที่มุ่งเน้นไปที่แบบฝึกหัดคำศัพท์ เพื่อที่จะใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนที่เกี่ยวกับการใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษในประเด็นการพัฒนาสื่อการสอนที่มุ่งเน้นไปที่แบบฝึกหัดคำศัพท์ เพื่อที่จะใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์

ขอบเขตของวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่

การสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้มีงานในพื้นที่โรงเรียนปัญญาวรคุณ จำนวน 3 เรื่อง

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนที่เกี่ยวกับการใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์ ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการสังเคราะห์ ดังนี้ 1) สภาพปัญหาที่เกิดขึ้น 2) แนวทางการวิเคราะห์ข้อบกพร่อง 3) แนวคิดพื้นฐานในการแก้ไขปัญหา 4) การวางแผนและทดลองแก้ไขปัญหา 5) การเก็บข้อมูลและประเมินผล 6) การสรุปผลการวิจัยและสะท้อนผล 7) สรุปบทเรียนที่ได้เรียนรู้ และเขียนบรรยายสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในแต่ละประเด็นวิจัย ตลอดจนวิธีดำเนินการวิจัย นวัตกรรมทางความคิด หรือสิ่งทดลองที่ครูกำลังคิดขึ้น และผลที่ได้รับจากการวิจัย (Wongwanit, 2010, pp. 140-141)

3. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

การสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำผลงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่

3.1 รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง “การใช้แบบฝึกหัดคำศัพท์เพื่อแก้ปัญหาการจำคำศัพท์ไม่ได้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 คน”

3.2 รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง “การใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์เพื่อแก้ปัญหาการไม่เข้าใจคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6”

3.3 รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง “การสำรวจความคิดเห็นของนักเรียน ม. 6/1 ที่มีต่อแบบฝึกหัดคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ STAR STEMS “Living a Life without Chemicals”

วิธีดำเนินการวิจัย

การสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง การใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ออกแบบวิธีดำเนินการวิจัย ประกอบด้วยหัวข้อต่อไปนี้

แหล่งข้อมูล

การสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำผลการวิจัยเกี่ยวกับการใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์ โดยแหล่งข้อมูลเป็นรายงานการวิจัยในชั้นเรียน จำนวน 3 เรื่องได้แก่

1. รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง “การใช้แบบฝึกหัดคำศัพท์เพื่อแก้ปัญหาการจำคำศัพท์ไม่ได้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 คน”

2. รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง “การใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์เพื่อแก้ปัญหาการไม่เข้าใจคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6”

3. รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง “การสำรวจความคิดเห็นของนักเรียน ม. 6/1 ที่มีต่อแบบฝึกหัดคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ STAR STEMS “Living a Life without Chemicals”

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

สำหรับเครื่องมือในการสังเคราะห์ผู้วิจัยใช้วิธีสังเคราะห์เชิงคุณภาพ (Qualitative Synthesis) โดยการสังเคราะห์เนื้อหาสาระ เฉพาะส่วนที่เป็นข้อค้นพบของรายงานการวิจัย โดยใช้วิธีการสังเคราะห์ด้วยวิธีการบรรยายบทสรุปรวมของสัญญา เคนาภูมิ (Kenaphoom, 2021, pp. 134-135) ข้อค้นพบของรายงานการวิจัย ขั้นตอนสำคัญดังนี้

1. ศึกษาและวิเคราะห์งานวิจัยโดยการคัดเลือกงานวิจัยที่จะนำมาสังเคราะห์
2. จัดหมวดหมู่ของงานวิจัยที่มีเป้าหมายแบบเดียวกัน กล่าวคือ การสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนที่เกี่ยวกับการใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์ในประเด็นที่จะพัฒนาสื่อการสอนที่มุ่งไปที่แบบฝึกหัดคำศัพท์เพื่อที่จะออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์
3. วิเคราะห์เนื้อหาในรายงานวิจัย โดยการจัดวางสาระของเนื้อหา (ประเด็นเดียวกัน) ไว้ในหมวดหมู่เดียวกัน ด้วยขั้นตอนของการสังเคราะห์การวิจัยด้วยวิธีเชิงบรรยายของสุวิมล ร่องวานิช (Wongwanit, 2010, pp. 140-142) เช่น สภาพปัญหาที่เกิดขึ้น แนวทางการวิเคราะห์ข้อบกพร่อง แนวคิดพื้นฐานในการแก้ไขปัญหา การวางแผนและทดลองแก้ไขปัญหาการเก็บข้อมูลและประเมินผล การสรุปผลการวิจัยและสะท้อนผล สรุปบทเรียนที่ได้เรียนรู้ และสังเคราะห์ผลการวิจัยของรายงานการวิจัยในเรื่องที่ 1, 2 และ 3 เข้าด้วยกันโดยชี้ให้เห็นความเหมือน/ ต่างของแนวทางการแก้ปัญหา หรือความเหมือน/ ต่างของบริบทของผู้เรียนหรือห้องเรียน ความสอดคล้องหรือความแตกต่างของข้อค้นพบ อภิปรายปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จหรือความล้มเหลวของแนวทางการแก้ปัญหาที่ใช้ในการวิจัย สรุปให้เห็นสถานการณ์ที่เหมาะสมกับการเลือกใช้วิธีการที่ครูค้นพบหรือพัฒนาขึ้น
4. การนำเสนอข้อมูลผลการสังเคราะห์เชิงคุณภาพใช้วิธีการนำเสนอแบบบรรยาย โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) บรรยายรายละเอียดของแนวคิด หลักการ หรือวิธีการที่ใช้ในการพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในประเด็นการพัฒนาสื่อการสอนที่มุ่งเน้นไปที่แบบฝึกหัดคำศัพท์ เพื่อที่จะใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ ผู้วิจัยแบ่งรายงานวิจัยออกมา 3 เรื่อง แบ่งเป็นตอนๆ และเป็นย่อหน้าของแต่ละเรื่อง และย่อหน้ากล่าวสรุปการสังเคราะห์งานวิจัยทั้ง 3 เรื่อง โดยยังคงสาระของงานวิจัยแต่ละเรื่องไว้ด้วย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมผลการวิจัยในชั้นเรียนเกี่ยวกับการใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่

1. รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง “การใช้แบบฝึกหัดคำศัพท์เพื่อแก้ปัญหาคำศัพท์ไม่ได้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 คน”
2. รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง “การใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์เพื่อแก้ปัญหาคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6” และ
3. รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง “การสำรวจความคิดเห็นของนักเรียน ม. 6/1 ที่มีต่อแบบฝึกหัดคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ STAR STEMS “Living a Life without Chemicals” โดยดำเนินการคัดเลือกดังนี้ กล่าวคือ เป็นรายงานการวิจัยในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับการใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์เท่านั้นของผู้วิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิเคราะห์แบบการสังเคราะห์การวิจัยด้วยวิธีเชิงบรรยายโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์

เรื่องที่ 1 รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง “การใช้แบบฝึกหัดคำศัพท์เพื่อแก้ปัญหาการจำคำศัพท์ไม่ได้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 คน” จากสภาพปัญหาที่เกิดขึ้น นักเรียนจำนวน 3 คน ไม่สามารถจำคำศัพท์ที่เรียนได้ สำหรับแนวทางการวิเคราะห์ข้อบกพร่อง ได้มาจากแบบฝึกหัดคำศัพท์ในหนังสือเรียนและจากการสอบถามนักเรียนห้อง ม. 5/7 รายงานการวิจัยในชั้นเรียนเรื่องนี้มีแนวคิดพื้นฐานในการแก้ไขปัญหาจากการนำคำศัพท์ที่เรียนไปแล้วกลับมาใช้ใหม่ (Recycling) และการใช้แบบฝึกหัดที่หลากหลาย (มีแบบฝึกหัดอื่นก่อนแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์) ด้วยแนวคิดพื้นฐานนี้ ครูผู้วิจัยจึงวางแผนและทดลองแก้ไข้ปัญหา ดังต่อไปนี้: 1. นักเรียนทำ Pretest คำศัพท์ด้วยแบบทดสอบคำศัพท์ จำนวน 18 ข้อ, 2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดคำศัพท์ที่ครูดัดแปลงจากหนังสือเรียน MegaGoal Student Book 5 (Santos & O’Sullivan, 2010) ซึ่งประกอบด้วย 2.1 แบบฝึกหัดการแปลคำศัพท์ (Translation) จำนวน 15 คำ 2.2 แบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ (Make Sentences) จำนวน 15 ข้อ 2.3 แบบฝึกหัดการเติมคำศัพท์ที่ถูกต้องลงในช่องว่างเพื่อทำให้ประโยคมีใจความสมบูรณ์ (Fill in Each Blank with the Correct Word) จำนวน 15 ข้อ 2.4 แบบฝึกหัดการออกเสียง (Pronunciation) จำนวน 10 คำ และ 3. นักเรียนทำ Posttest คำศัพท์ ด้วยแบบทดสอบคำศัพท์ จำนวน 18 ข้อ อีกครั้ง เพื่อที่จะพบผลการวิเคราะห์ของรายงานการวิจัยในชั้นเรียนนี้จากการเก็บข้อมูลและประเมินผล ผลการเปรียบเทียบการแก้ปัญหาการจำคำศัพท์ไม่ได้ของนักเรียนชั้น ม. 5/7 จำนวน 3 คน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกหัดคำศัพท์เพื่อแก้ปัญหาการจำคำศัพท์ไม่ได้ของนักเรียนชั้น ม. 5/7 จำนวน 3 คน ได้แสดงผลการทดสอบดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงผลการเปรียบเทียบการแก้ปัญหาการจำคำศัพท์ไม่ได้ของนักเรียนชั้น ม. 5/7 จำนวน 3 คน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกหัดคำศัพท์เพื่อแก้ปัญหาการจำคำศัพท์ไม่ได้ของนักเรียนชั้น ม. 5/7 จำนวน 3 คน

การเรียนการสอนด้วย แบบฝึกหัดคำศัพท์	N	คะแนนเต็ม	ชื่อ-สกุล			$\bar{x}$
			T.Y.	T.S.	N.W.	
ก่อนเรียน	3	18	3	5	8	5.33
หลังเรียน	3	18	17	17	18	17.33

จากตาราง 1 หลังจากการใช้แบบฝึกหัดคำศัพท์ ผลการทดสอบก่อน ($\bar{x} = 5.33$) และหลังการพัฒนา ($\bar{x} = 17.33$) พบว่านักเรียน 3 คน สามารถจำคำศัพท์ได้

ในการสรุปผลการวิจัยและสะท้อนผล รายงานนี้ประสบความสำเร็จ เพราะสามารถแก้ปัญหาการจำคำศัพท์ไม่ได้ของนักเรียน 3 คนได้ สังเกตได้จากความต่างของคะแนนหลังการพัฒนาและผลการทดสอบก่อนเรียน ดังปรากฏในตาราง 2

ตาราง 2 แสดงผลการเปรียบเทียบความต่างของคะแนนในการแก้ปัญหาการจำคำศัพท์ไม่ได้ของนักเรียนชั้น ม. 5/7 จำนวน 3 คน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกหัดคำศัพท์เพื่อแก้ปัญหาการจำคำศัพท์ไม่ได้ของนักเรียนชั้น ม. 5/7 จำนวน 3 คน

การเรียนการสอนด้วยแบบฝึกหัดคำศัพท์	N	คะแนนเต็ม	ชื่อ-สกุล		
			T.Y.	T.S.	N.W.
ก่อนเรียน	3	18	3	5	8
หลังเรียน	3	18	17	17	18
ความต่างของคะแนน			14	12	10
ร้อยละ (%)			77.77%	66.66%	55.55%

ตามที่กล่าวมาจากรายงานการวิจัยในชั้นเรียนเรื่องนี้ ครูผู้วิจัยสรุปบทเรียนที่ได้เรียนรู้ คือ การนำคำศัพท์ที่เรียนไปแล้วกลับมาใช้ใหม่ (Recycling) และการใช้แบบฝึกหัดที่หลากหลายสามารถแก้ไขปัญหการจำคำศัพท์ไม่ได้ของนักเรียนจำนวน 3 คน

เรื่องที่ 2 รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง “การใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์เพื่อแก้ปัญหาการไม่เข้าใจคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6” จากสภาพปัญหาที่เกิดขึ้น นักเรียนไม่สามารถเข้าใจคำศัพท์ที่เรียนได้ สำหรับแนวทางการวิเคราะห์ข้อบกพร่อง ได้มาจากการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในรายวิชาภาษาอังกฤษอ่านเขียน 5 033201 โดยใช้หนังสือเรียน Weaving It Together 3, 3rd Ed. (Broukal, 2015) พบว่า ปัญหาสำหรับคำศัพท์ในหนังสือเรียน Weaving It Together 3, 3rd ed. คือการนำคำศัพท์กลับมาใช้ใหม่ และการทบทวนคำศัพท์ซึ่งมีไม่เพียงพอ จึงทำให้นักเรียนไม่เข้าใจคำศัพท์ เนื่องจากนักเรียนเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศและภาษาอังกฤษไม่ใช่ภาษาแม่หรือภาษาที่สองสำหรับคนไทย ดังนั้นการท่องศัพท์ภาษาอังกฤษแล้วแปลเป็นไทยอย่างเดียวไม่เพียงพอ และความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษในแต่ละคำมีหลายความหมายและการใช้แตกต่างกัน รายงานการวิจัยในชั้นเรียนเรื่องนี้มีแนวคิดพื้นฐานในการแก้ไขปัญหามาจากการนำคำศัพท์ที่เรียนไปแล้วกลับมาใช้ใหม่ (recycling) และการทบทวนคำศัพท์ ด้วยแนวคิดพื้นฐานนี้ ครูผู้วิจัยจึงวางแผนและทดลองแก้ไขปัญหาดังต่อไปนี้ 1. นักเรียนทำ Pretest คำศัพท์ด้วยแบบทดสอบคำศัพท์ จำนวน 10 ข้อ, 2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ในหนังสือเรียน Weaving It Together 3, 3rd Ed. , “ An American Holiday – Hawaiian Style” ที่ นำ มา จาก <http://blogs.bu.edu/gferrick/files/2015/02/MidC3.doc> (BU Blogs, 2015) จำนวน 10 ข้อ, 3. นักเรียนทำ Posttest คำศัพท์ด้วยแบบทดสอบคำศัพท์ จำนวน 10 ข้อ และ 4. ครูวิเคราะห์จากการตรวจแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ของนักเรียน เพื่อที่จะพบผลการวิเคราะห์ของรายงานการวิจัยในชั้นเรียนนี้จากการเก็บข้อมูลและประเมินผล ผลการเปรียบเทียบการแก้ปัญหาการไม่เข้าใจคำศัพท์ ของนักเรียนชั้น ม. 6/3 จำนวน 21 คน นักเรียนชั้น ม. 6/4 จำนวน 33 คน และนักเรียนชั้น ม. 6/5 จำนวน 31 คน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ เพื่อแก้ปัญหาการไม่เข้าใจคำศัพท์ของนักเรียน 3 ห้องเรียนนี้ ผลการทดสอบดังตาราง 3, 4 และ 5

ตาราง 3 แสดงผลการเปรียบเทียบการแก้ปัญหาการไม่เข้าใจคำศัพท์ของนักเรียนชั้น ม. 6/3 จำนวน 21 คน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ เพื่อแก้ปัญหาการไม่เข้าใจคำศัพท์ของนักเรียนชั้น ม. 6/3 จำนวน 21 คน

การเรียนการสอนด้วยแบบฝึกหัด การแต่งประโยคจากคำศัพท์	N	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	%
ก่อนเรียน	21	10	2.14	21.4
หลังเรียน	21	10	5.67	56.7

จากตาราง 3 พบว่าคะแนนค่าเฉลี่ยความสามารถในการเข้าใจคำศัพท์ของนักเรียน ม.6/3 จากการทดสอบครั้งที่ 1 เท่ากับ 2.14 คิดเป็นร้อยละ 21.4 ทดสอบครั้งที่ 2 คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.67 คิดเป็นร้อยละ 56.7 แสดงให้เห็นว่านักเรียน ม. 6/3 มีความก้าวหน้าในการเข้าใจคำศัพท์สูงขึ้น

ตาราง 4 แสดงผลการเปรียบเทียบการแก้ปัญหาการไม่เข้าใจคำศัพท์ของนักเรียนชั้น ม. 6/4 จำนวน 33 คน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ เพื่อแก้ปัญหาการไม่เข้าใจคำศัพท์ของนักเรียนชั้น ม. 6/4 จำนวน 33 คน

การเรียนการสอนด้วยแบบฝึกหัด การแต่งประโยคจากคำศัพท์	N	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	%
ก่อนเรียน	33	10	3.61	36.1
หลังเรียน	33	10	4.27	42.7

จากตาราง 4 พบว่าคะแนนค่าเฉลี่ยความสามารถในการเข้าใจคำศัพท์ของนักเรียน ม.6/4 จากการทดสอบครั้งที่ 1 เท่ากับ 3.61 คิดเป็นร้อยละ 36.1 ทดสอบครั้งที่ 2 คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 คิดเป็นร้อยละ 42.7 แสดงให้เห็นว่านักเรียน ม. 6/4 มีความก้าวหน้าในการเข้าใจคำศัพท์สูงขึ้น

ตาราง 5 แสดงผลการเปรียบเทียบการแก้ปัญหาการไม่เข้าใจคำศัพท์ของนักเรียนชั้น ม. 6/5 จำนวน 31 คน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ เพื่อแก้ปัญหาการไม่เข้าใจคำศัพท์ของนักเรียนชั้น ม. 6/5 จำนวน 31 คน

การเรียนการสอนด้วยแบบฝึกหัด การแต่งประโยคจากคำศัพท์	N	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	%
ก่อนเรียน	31	10	4.74	47.4
หลังเรียน	31	10	7.77	77.7

จากตาราง 5 พบว่าคะแนนค่าเฉลี่ยความสามารถในการเข้าใจคำศัพท์ของนักเรียน ม.6/5 จากการทดสอบครั้งที่ 1 เท่ากับ 4.74 คิดเป็นร้อยละ 47.4 ทดสอบครั้งที่ 2 คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.77 คิดเป็นร้อยละ 77.7 แสดงให้เห็นว่านักเรียน ม. 6/5 มีความก้าวหน้าในการเข้าใจคำศัพท์สูงขึ้น

ในการสรุปผลการวิจัยและสะท้อนผล รายงานนี้ประสบความสำเร็จเล็กน้อยในข้อสอบ สังเกตได้จากความต่างของคะแนนค่าเฉลี่ยความสามารถในการเข้าใจคำศัพท์ของนักเรียนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ดังปรากฏในตาราง 6

ตาราง 6 แสดงผลการเปรียบเทียบความต่างของคะแนนค่าเฉลี่ยในการแก้ปัญหาการไม่เข้าใจคำศัพท์ของนักเรียนชั้น ม. 6/3 จำนวน 21 คน นักเรียนชั้น ม. 6/4 จำนวน 33 คน และนักเรียนชั้น ม. 6/5 จำนวน 31 คน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ เพื่อแก้ปัญหาการไม่เข้าใจคำศัพท์ของนักเรียน 3 ห้องเรียนนี้

การเรียนการสอนด้วยแบบฝึกหัด การแต่งประโยคจากคำศัพท์	N	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$		ความต่างของ คะแนนค่าเฉลี่ย	%
			ก่อนเรียน	หลังเรียน		
ม. 6/3	21	10	2.14	5.67	3.53	35.30
ม. 6/4	33	10	3.61	4.27	0.66	06.60
ม. 6/5	31	10	4.74	7.77	3.03	30.30

ในส่วนของการสรุปผลจากการตรวจแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ของนักเรียน พบว่า รายงานนี้ไม่ประสบความสำเร็จในแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ นักเรียนผิดไวยากรณ์มาก

ตามที่กล่าวมาจากรายงานการวิจัยในชั้นเรียนเรื่องนี้ ครูผู้วิจัยสรุปบทเรียนที่ได้เรียนรู้ คือ จากการตรวจแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ของนักเรียน นักเรียนยังแต่งประโยคไม่ถูกหลักไวยากรณ์ เพราะนักเรียนไม่รู้รูปประโยคที่ถูกต้อง ดังนั้นแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ควรมีแบบฝึกหัดอื่นๆเริ่มมาก่อน เช่น แบบฝึกหัดการใช้หน้าที่ของคำ (Parts of Speech) และแบบฝึกหัดการเรียงลำดับคำ เพื่อให้ให้นักเรียนมีพื้นฐานก่อนจะมาแต่งประโยค อย่างไรก็ตามแบบฝึกหัดนี้สามารถวิเคราะห์ข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์จากการตรวจแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ของนักเรียนได้

เรื่องที่ 3 รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง “การสำรวจความคิดเห็นของนักเรียน ม. 6/1 ที่มีต่อแบบฝึกหัดคำศัพท์ ในหน่วยการเรียนรู้ STAR STEMS “Living a Life without Chemicals” จากสภาพปัญหาที่เกิดขึ้น โรงเรียนปัญญาวรคุณ เป็นหนึ่งในโรงเรียนที่นำ STAR STEMS (Subcommittee, 2017) มาใช้ในโรงเรียน สำหรับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 หน่วยการเรียนรู้ของมัธยมศึกษาปีที่ 6 คือการใช้ชีวิตโดยปราศจากสารเคมี ซึ่งเป็นการเดาคำศัพท์เฉพาะทางจากการอ่าน บริบทเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เพื่อที่จะพัฒนาแบบฝึกหัดการเดาคำศัพท์เฉพาะทางจากบริบท จึงได้สำรวจความคิดเห็นของนักเรียนหลังจากการทดลองใช้แบบฝึกหัดเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของนักเรียน สำหรับแนวทางการวิเคราะห์ข้อบกพร่อง หน่วยการเรียนรู้ STAR STEMS “Living a Life without Chemicals” มีแบบฝึกหัดการจับคู่คำศัพท์กับความหมายและแบบฝึกหัดการเติมคำศัพท์ที่ถูกต้องลงในช่องว่างเพื่อให้ประโยคมีความสมบูรณ์ เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกหัดคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ จึงได้สำรวจความพึงพอใจและความต้องการของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกหัดคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ รายงานการวิจัยในชั้นเรียนเรื่องนี้มีแนวคิดพื้นฐานในการแก้ไขปัญหา STAR STEMS เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่บูรณา

การกับทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อที่จะสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์อย่างเป็นระบบ STAR STEMS จะสอดคล้องกับสาระที่ 3 ภาษาและความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น: ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน (Office of the Basic Education Commission, 2008, p. 221) ด้วยแนวคิดพื้นฐานนี้ ครูผู้วิจัยจึงการวางแผนและทดลองแก้ไขปัญหาดังต่อไปนี้ 1. ให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ห้อง ม. 6/1 จำนวน 17 คน เขียนข้อเสนอแนะหลังจากได้เรียนคำศัพท์จากแบบฝึกหัดการจับคู่คำศัพท์กับความหมายและแบบฝึกหัดการเติมคำศัพท์ที่ถูกต้องลงในช่องว่างเพื่อให้ประโยชน์ใจความสมบูรณ์ในหน่วยการเรียนรู้ STAR STEMS “Living a Life without Chemicals”, 2. นำข้อเสนอแนะของนักเรียนมาวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อสำรวจความพึงพอใจและความต้องการของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกหัดคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ และ 3. พัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ห้อง ม. 6/1 จำนวน 17 คน จากการเก็บข้อมูลและประเมินผล ข้อเสนอแนะของนักเรียน ม. 6/1 จำนวน 17 คน ที่มีต่อแบบฝึกหัดการจับคู่คำศัพท์กับความหมายและแบบฝึกหัดการเติมคำศัพท์ที่ถูกต้องลงในช่องว่าง เพื่อให้ประโยชน์ใจความสมบูรณ์หลังจากการสอนด้วยแบบฝึกหัดคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ STAR STEMS “Living a Life without Chemicals” มีดังตาราง 7

ตาราง 7 แสดงผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นของนักเรียนชั้น ม. 6/1 จำนวน 17 คน ที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ต่อแบบฝึกหัดคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ STAR STEMS “Living a Life without Chemicals”

แบบฝึกหัดคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ Star STEMS “Living a Life without Chemicals”	N	นักเรียนชั้น ม. 6/1	ร้อยละ (%)
เห็นด้วย	17	9	52.94%
ไม่เห็นด้วย	17	8	47.06%

จากตาราง 7 หลังการสอนด้วยแบบฝึกหัดคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ STAR STEMS “Living a Life without Chemicals” มีนักเรียนเห็นด้วยกับแบบฝึกหัดการจับคู่คำศัพท์กับความหมายและแบบฝึกหัดการเติมคำศัพท์ที่ถูกต้องลงในช่องว่างเพื่อให้ประโยชน์ใจความสมบูรณ์ในหน่วยการเรียนรู้ STAR STEMS “Living a Life without Chemicals” จำนวน 9 คน จาก 17 คน (52.94%) ได้แก่ ข้อเสนอแนะของนักเรียนคนที่ 1, 2, 4, 5, 8, 9, 11, 12, และ 13 อย่างไรก็ตาม นักเรียนห้อง ม. 6/1 จำนวน 8 คน จาก 17 คน (47.06%) ไม่เห็นด้วยกับแบบฝึกหัดการจับคู่คำศัพท์กับความหมายและแบบฝึกหัดการเติมคำศัพท์ที่ถูกต้องลงในช่องว่างเพื่อให้ประโยชน์ใจความสมบูรณ์ในหน่วยการเรียนรู้ STAR STEMS “Living a Life without Chemicals” ข้อเสนอแนะของนักเรียนที่ไม่เห็นด้วย ได้แก่ นักเรียนคนที่ 3, 6, 7, 10, 14, 15, 16, และ 17 นักเรียนคนที่ 3, 6, 7, 10, 14, และ 17 มีข้อเสนอแนะคล้ายกันคือ นักเรียนอยากได้กิจกรรมและสิ่งใหม่ๆ ในแบบฝึกหัดคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีและครบถ้วน นักเรียนเสนอแนะว่ากิจกรรมควรเป็นกิจกรรมทายคำศัพท์และใบคำศัพท์เพื่อให้นักเรียนไม่เบื่อในการเรียนคำศัพท์ ในการสรุปผลการวิจัยและสะท้อนผล จากการสรุปผลการวิจัย มีประเด็นที่ควรปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับข้อเสนอแนะของนักเรียนที่ไม่เห็นด้วยกับแบบฝึกหัดการจับคู่คำศัพท์กับความหมายและแบบฝึกหัดการเติมคำศัพท์ที่ถูกต้องลงในช่องว่างเพื่อให้ประโยชน์ใจความสมบูรณ์ในหน่วยการเรียนรู้ STAR STEMS “Living a Life without Chemicals” ดังนั้นจึงได้ออกแบบแบบฝึกหัดในรูปแบบเกม Crossword Puzzle และ Word Search แทนแบบฝึกหัดคำศัพท์เดิมนี้นี้จากความต้องการของนักเรียนที่อยากได้กิจกรรมที่น่าสนใจใหม่ๆ ซึ่งเป็นกิจกรรมทาย

คำศัพท์และใบคำศัพท์ แบบฝึกหัดในรูปแบบเกม Crossword Puzzle และ Word Search นี้จึงออกแบบมาใหม่โดยใช้เนื้อหา คำศัพท์เดิมจาก www.puzzle-maker.com (Crossword Puzzle Maker, 2017) ตามที่กล่าวมาจากรายงานการวิจัยในชั้นเรียนเรื่องนี้ ครูผู้วิจัยสรุปบทเรียนที่ได้เรียนรู้ คือ แบบฝึกหัดในรูปแบบเกม Crossword Puzzle และ Word Search จากเนื้อหาคำศัพท์เดิมในหน่วยการเรียนรู้ STAR STEMS “Living a Life without Chemicals” สามารถนำมาทำวิจัยในชั้นเรียนอีกครั้งเพื่อประกอบกับผลการศึกษานี้ในการพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาต่อไป

การสังเคราะห์งานวิจัยทั้ง 3 เรื่องแล้วนั้น จะพบว่า เกี่ยวกับวิธีวิจัย รายงานวิจัยเรื่องที่ 1 เป็นแบบศึกษากลุ่มเดียว วัดสองครั้ง (The One-Group Pretest-Posttest Design) รายงานวิจัยเรื่องที่ 2 เป็นแบบศึกษา 3 กลุ่มวัดสองครั้ง (Three-Group Pretest-Posttest Design) และเป็นการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์ซึ่งเป็นการวิเคราะห์เนื้อหา รายงานวิจัยเรื่องที่ 3 เป็นแบบการวิจัยเชิงสำรวจความคิดเห็นของนักเรียน รายงานวิจัยสองแบบแรกจะไม่พบความคิดเห็นของนักเรียน ในรายงานวิจัยเรื่องที่ 2 สามารถแก้ไขปัญหานักเรียนเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มได้ในภายหลัง เพราะสามารถวิเคราะห์ข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์ที่เป็นข้อผิดพลาดระหว่างภาษา (Interlingual Errors) และข้อผิดพลาดในภาษาเดียวกัน (Intralingual Errors) จากการตรวจแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ของนักเรียนได้ การวิเคราะห์ข้อผิดพลาดเหล่านี้สามารถนำมาออกแบบเป็นไวยากรณ์แบบเฉพาะประเด็น (Discrete Grammar) เพื่อแก้ไขนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มได้ รายงานวิจัยเรื่องที่ 3 จะเป็นรายงานวิจัยเชิงคุณภาพซึ่งจะให้ข้อมูลเชิงลึกจากการสำรวจความคิดเห็นของนักเรียน โดยนักเรียนอยากให้แบบฝึกหัดคำศัพท์เป็นเกมคำศัพท์ เช่น เกมปริศนาอักษรไขว้ (Crossword Puzzles) และเกมหาคำศัพท์ (Word Search)

ในด้านของแนวทางการแก้ปัญหา รายงานการวิจัย 2 เรื่องแรกใช้แนวทางการนำคำศัพท์ที่เรียนไปแล้วกลับมาใช้ใหม่ และการทบทวนคำศัพท์ (Recycling) ความแตกต่างระหว่างรายงานวิจัย 2 เรื่องแรกคือรายงานวิจัยเรื่องที่ 1 ใช้แบบฝึกหัดที่หลากหลายในขณะที่รายงานวิจัยเรื่องที่ 2 ใช้แบบฝึกหัดเดียว จากการสังเคราะห์ ค่าความต่างระหว่าง Pretest และ Posttest ของงานวิจัยทั้ง 2 เรื่อง พบว่า ไม่ควรใช้แบบฝึกหัดเดียวในการแก้ไขปัญหานักเรียน ในรายงานวิจัยเรื่องที่ 1 การใช้แบบฝึกหัดคำศัพท์ที่หลากหลายสามารถแก้ไขปัญหการจำคำศัพท์ไม่ได้ของนักเรียน เพราะค่าความต่างระหว่าง Pretest กับ Posttest สูงกว่ามากเมื่อเปรียบเทียบกับรายงานวิจัยเรื่องที่ 2 ซึ่งใช้แบบฝึกหัดเดียว สำหรับรายงานวิจัยเรื่องที่ 3 จะใช้หลักการ STAR STEMS มาออกแบบเป็นแบบฝึกหัดจับคู่คำศัพท์กับความหมายของคำศัพท์ซึ่งสามารถใช้ในคำศัพท์เฉพาะทางได้

สำหรับบริบทผู้เรียนหรือห้องเรียน รายงานวิจัยเรื่องที่ 1 แก้ไขปัญหานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 คน รายงานวิจัยเรื่องที่ 2 แก้ไขปัญหานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 ห้อง งานวิจัยเรื่องที่ 3 สำรวจความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 ห้องที่มีต่อแบบฝึกหัดคำศัพท์ งานวิจัย 2 เรื่องแรกเป็นแบบฝึกหัดคำศัพท์ทั่วไปจากหนังสือเรียน ส่วนงานวิจัยเรื่องที่ 3 เป็นแบบฝึกหัดจับคู่คำศัพท์เฉพาะทางกับความหมายของคำศัพท์ที่ออกแบบมาจากหลักการ STAR STEMS ดังนั้นตัวอย่างในงานวิจัยเรื่องที่ 3 หน่วยการเรียนรู้ STAR STEMS ‘Living a Life without Chemicals’ สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับคำศัพท์เฉพาะทางในสาขาวิชาอื่นๆได้ เช่น ฟิสิกส์ เคมี ชีววิทยา วิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ ฯลฯ สำหรับงานวิจัยเรื่องที่ 2 แบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์อย่างเดียวไม่เหมาะสมสำหรับนักเรียน เนื่องจากนักเรียนยังไม่สามารถเขียนภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง จึงไม่ควรใช้แบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ ดังนั้นแบบฝึกหัดนี้ควรจะต้องตัดออกเพราะไม่สามารถแก้ไขปัญหานักเรียนได้ แต่ควรใช้แบบฝึกหัดจับคู่คำศัพท์กับความหมายของคำศัพท์ในงานวิจัยเรื่องที่ 3 แทน ทั้งนี้แบบฝึกหัดการแปลคำศัพท์จากรายงานวิจัยเรื่องที่ 1 ควรจะเปลี่ยนมาใช้แบบฝึกหัดจับคู่กันด้วยเช่นกัน แบบฝึกหัดจับคู่จะง่ายกว่าแบบฝึกหัดการแปลคำศัพท์ของรายงานวิจัยเรื่องที่ 1 เพราะแบบฝึกหัดจับคู่คำศัพท์กับความหมายของคำศัพท์ของรายงานวิจัยเรื่องที่ 3 มีความหมายของคำศัพท์เป็นภาษาอังกฤษและภาษาไทยพร้อมทั้ง

ตัวอย่างประโยคมาให้แล้ว จึงอำนวยความสะดวกให้กับนักเรียนได้มาก นักเรียนไม่ต้องค้นคว้า แปลคำศัพท์ และแต่งประโยคเอง

จากข้อค้นพบ ในการแก้ไขปัญหาคำศัพท์ไม่ได้ของนักเรียน แบบฝึกหัดคำศัพท์ควรเป็นแบบฝึกหัดที่หลากหลายเหมือนผลงานวิจัยของรายงานวิจัยเรื่องที่ 1 เพราะฉะนั้นไม่ควรใช้แบบฝึกหัดคำศัพท์ที่เป็นแบบเดียวและเป็นแบบฝึกหัดการเขียนแต่งประโยคที่นักเรียนยังไม่ชำนาญในการเขียนภาษาอังกฤษเหมือนผลงานวิจัยของรายงานวิจัยเรื่องที่ 2 ที่ใช้แบบฝึกหัดคำศัพท์แบบเดียวที่เป็นกรเขียนแต่งประโยค และควรจะเป็นแบบฝึกหัดจับคู่คำศัพท์กับความหมายที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับคำศัพท์เฉพาะทางได้ดังผลการวิจัยของรายงานวิจัยเรื่องที่ 3 อีกทั้งเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของนักเรียน แบบฝึกหัดคำศัพท์ควรจะเป็นเกมคำศัพท์ เช่น เกมปริศนาอักษรไขว้ (Crossword Puzzles) หรือเกมหาคำศัพท์ (Word Search)

ในการอภิปรายปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จหรือความล้มเหลวของแนวทางการแก้ไขปัญหาคำศัพท์ที่ใช้ในการวิจัยรายงานวิจัยเรื่องที่ 1 สำเร็จ เพราะสามารถแก้ไขปัญหาคำศัพท์ไม่ได้ของนักเรียน เนื่องจากมีการนำคำศัพท์ที่เรียนไปแล้วกลับมาใช้ใหม่ (Recycling) และทบทวนอีกครั้งรวมถึงการใช้แบบฝึกหัดคำศัพท์ที่หลากหลายอีกด้วย รายงานวิจัยเรื่องที่ 2 สำเร็จเล็กน้อยในแบบทดสอบหลังเรียนเมื่อเปรียบเทียบกับแบบทดสอบก่อนเรียน รวมทั้งในแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ นักเรียนจะทำได้เพราะว่านักเรียนไม่ชำนาญในการเขียนภาษาอังกฤษ อย่างไรก็ตามประโยคที่นักเรียนเขียนผิวนั้นสามารถนำมาวิเคราะห์ข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์ (An Analysis of Grammatical Errors) เพื่อแก่นักเรียนเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มได้ในภายหลัง จึงไม่ควรใช้แบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์กับนักเรียนที่ยังไม่ชำนาญการเขียนภาษาอังกฤษถ้าไม่ทำการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของนักเรียนเพื่อที่จะออกแบบแบบฝึกหัดการจัดกระทำ (Process) ในการแก้ไขปัญหาคำศัพท์ผิดพลาดทางไวยากรณ์ (Discrete Grammar) ที่พบมากที่สุดของนักเรียนในแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ รายงานวิจัยเรื่องที่ 3 ไม่ได้แก้ไขปัญหานักเรียน แต่ถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกหัดคำศัพท์ สำหรับแบบฝึกหัดจับคู่คำศัพท์กับความหมายของคำศัพท์ในรายงานวิจัยเรื่องที่ 3 สามารถนำมาแทนแบบฝึกหัดการแปลคำศัพท์ในรายงานวิจัยเรื่องที่ 1 และแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ในรายงานวิจัยเรื่องที่ 2 ได้ เพราะแบบฝึกหัดจับคู่คำศัพท์กับความหมายของคำศัพท์นี้ได้อำนวยความสะดวกโดยมีความหมายภาษาอังกฤษและความหมายภาษาไทยพร้อมทั้งตัวอย่างประโยคมาให้ นักเรียนแล้ว นักเรียนจึงไม่ต้องเขียนแปลคำศัพท์หรือแต่งประโยคใดๆ และเพื่อให้ประสบความสำเร็จตรงตามความต้องการและความสนใจของนักเรียน แบบฝึกหัดจับคู่คำศัพท์สามารถนำมาดัดแปลงเป็นเกมคำศัพท์ เช่น เกมปริศนาอักษรไขว้ (Crossword Puzzles) และเกมหาคำศัพท์ (Word Search) ได้

สถานการณ์ที่เหมาะสมกับการเลือกใช้วิธีการที่ครูค้นพบหรือพัฒนาขึ้นสามารถสรุปให้เห็นได้ว่า แม้ว่ารายงานวิจัยเรื่องที่ 1 และรายงานวิจัยเรื่องที่ 2 จะเป็นการนำคำศัพท์ที่เรียนไปแล้วกลับมาใช้ใหม่ (Recycling) และการทบทวนคำศัพท์ แต่แบบฝึกหัดคำศัพท์ที่หลากหลายของรายงานวิจัยเรื่องที่ 1 สามารถแก้ไขปัญหาคำศัพท์ไม่ได้ของนักเรียน ซึ่งดีกว่าแบบฝึกหัดที่เป็นแบบเดียวของรายงานวิจัยเรื่องที่ 2 และในรายงานวิจัยเรื่องที่ 3 แบบฝึกหัดจับคู่คำศัพท์กับความหมายของคำศัพท์สามารถนำมาออกแบบเป็นเกมคำศัพท์ได้ เช่น เกมปริศนาอักษรไขว้ (Crossword Puzzles) และเกมหาคำศัพท์ (Word Search) เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของนักเรียน อย่างไรก็ตามแบบฝึกหัดการจับคู่คำศัพท์กับความหมายของคำศัพท์ในรายงานวิจัยเรื่องที่ 3 และแบบฝึกหัดการเติมคำศัพท์ที่ถูกต้องลงในช่องว่างเพื่อทำให้ประโยคมีความสมบูรณ์ของทั้งรายงานวิจัยเรื่องที่ 1 และรายงานวิจัยเรื่องที่ 3 จะคล้ายกับหนังสือแบบฝึกหัดคำศัพท์ทั้งหลาย ตัวอย่างเช่น หนังสือ Word Building ของศุภวัฒน์ พุกเจริญ ที่ประกอบไปด้วยแบบฝึกหัดการจับคู่คำศัพท์กับความหมายของคำศัพท์และแบบฝึกหัดการเติมคำศัพท์ที่ถูกต้องลงในช่องว่างเพื่อทำให้ประโยคมีความสมบูรณ์ (Pookcharoen, 2021)

สรุปผลการวิจัย

การสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ แหล่งข้อมูลวิจัยได้แก่ รายงานการวิจัยในชั้นเรียน จำนวน 3 เรื่อง ที่เกี่ยวกับการใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์ของผู้วิจัย เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบ คือ การสังเคราะห์เชิงคุณภาพของผลการวิจัยในชั้นเรียนเกี่ยวกับการใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์ จำนวน 3 เรื่อง กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการดังนี้ 1. ศึกษาและวิเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนโดยการคัดเลือกงานวิจัยที่จะนำมาสังเคราะห์ 2. จัดหมวดหมู่ของงานวิจัยที่มีเป้าหมายแบบเดียวกัน 3. วิเคราะห์เนื้อหาในรายงานวิจัย โดยการจัดวางสาระของเนื้อหา (ประเด็นเดียวกัน) ไว้ในหมวดหมู่เดียวกัน 4. การนำเสนอข้อมูลผลการสังเคราะห์เชิงคุณภาพ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยดังนี้ ภาพรวมของวัตถุประสงค์การวิจัย พบว่า ในการออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบฝึกหัดควรเป็นเกมคำศัพท์ เช่น เกมปริศนาอักษรไขว้ (Crossword Puzzles) และเกมหาคำศัพท์ (Word Search) เพื่อให้นักเรียนจะได้ไม่เบื่อกับการเรียนคำศัพท์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ควรหลากหลายเนื่องจากแบบฝึกหัดคำศัพท์ที่หลากหลายสามารถแก้ไขปัญหานักเรียนที่จำคำศัพท์ไม่ได้ นอกจากนั้น เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับคำศัพท์เฉพาะทางในสาขาวิชาอื่นๆ แบบฝึกหัดคำศัพท์ควรออกแบบเป็นแบบฝึกหัดการจับคู่คำศัพท์กับความหมายของคำศัพท์ อีกทั้งแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ควรจะต้องออกแบบฝึกหัดการแต่งประโยคจากคำศัพท์ที่ไม่สามารถแก้ไขปัญหานักเรียนที่ไม่เข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ ทั้งนี้ นักเรียนยังไม่สามารถเขียนภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง

อภิปรายผล

การสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง การใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีประเด็นที่น่าสนใจนำมาอภิปรายผล ดังนี้

การออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษนี้ใช้ได้เฉพาะนักเรียนในกลุ่มที่อยู่ในรายงานการวิจัยในชั้นเรียน 3 เรื่องนี้เท่านั้น การออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนนี้ไม่สามารถสรุปทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์สำหรับนักเรียนทั้งหมดได้ การออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์นี้จึงจำกัดเฉพาะนักเรียนจำนวนไม่มากในโรงเรียนปัญญาวรคุณ เนื่องจากข้อจำกัดของกลุ่มตัวอย่างหรือบริบทที่ใช้ในการทำรายงานการวิจัยในชั้นเรียนนี้มีลักษณะเฉพาะและเป็นงานวิจัยขนาดเล็ก (Wongwanit, 2010, p. 143) ดังนั้นการออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์จากการสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนนี้จึงไม่สามารถสรุปอ้างอิงไปยังประชากรได้

จากการสรุปผลการวิจัยซึ่งเป็นสิ่งที่สังเคราะห์มาจากรายงานการวิจัยในชั้นเรียน จำนวน 3 เรื่องนี้ คือ ในการออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบฝึกหัดควรเป็นเกมคำศัพท์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ควรหลากหลาย และเพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับคำศัพท์เฉพาะทางในสาขาอื่นๆ แบบฝึกหัดคำศัพท์ควรออกแบบเป็นแบบฝึกหัดการจับคู่คำศัพท์กับความหมายของคำศัพท์ การสรุปผลการวิจัยนี้สามารถนำไปออกแบบเป็นชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ถึงแม้ว่าแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษนี้ไม่สามารถสรุปทั่วไปสำหรับนักเรียนทั้งหมดได้ แต่ชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษนี้สามารถนำไปขยายเพิ่มเติม เพื่อที่จะครอบคลุมและบูรณาการในการออกแบบหน่วยการเรียนรู้ต่างๆ ได้

ในแนวทางการสังเคราะห์งานวิชาการ สัญญา เคนาภูมิ (Kenaphoom, 2021, pp. 137-138) กล่าวว่า มีนักวิชาการได้นำเสนอแนวทางการสังเคราะห์งานวิชาการที่หลากหลาย เช่น 1. Cooper & Lindsay (1997) ได้เสนอขั้นตอนในการสังเคราะห์งานวิชาการ 5 ขั้นตอน คือ 1) การกำหนดหัวข้อปัญหา 2) การเสาะค้นงานวิจัย 3) การประเมินข้อมูลหลังจากที่ได้เก็บรวบรวมงานวิจัยมาแล้ว 4) การวิเคราะห์และแปลความหมายข้อมูล 5) การนำเสนอข้อมูล, 2. Jamaramarn, Uthumporn (1988) เสนอขั้นตอนการสังเคราะห์งานวิชาการ 7 ขั้นตอน คือ 1) การกำหนดปัญหาการวิจัย 2) การตั้ง

วัตถุประสงคงานวิจัย 3) การสร้างเครื่องมือที่เก็บรวบรวมข้อมูล 4) การเก็บรวบรวมข้อมูล 5) การวิเคราะห์ข้อมูล (วิธีการแจกแจงนับคะแนนเสียง) 6) การนำเสนอผลการวิเคราะห์ (การบรรยาย การเสนอด้วยค่าสถิติ การเสนอด้วยตารางประกอบการบรรยาย) 7) การนำเสนอผลการวิจัย (การสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ), 3. Wiratchai, Nonglak (1999) ได้เสนอการสังเคราะห์งานวิจัย 5 ขั้นตอน คือ 1) การกำหนดหัวข้อปัญหา 2) การวิเคราะห์ปัญหา 3) การเสาะค้นการคัดเลือกและรวบรวมงานวิจัย 4) การวิเคราะห์เพื่อสังเคราะห์ผลการวิจัย 5) การเสนอรายงานการสังเคราะห์งานวิจัย และ 4. Wongwanit, Suwimon (2002a, 2002b) อธิบายขั้นตอนการสังเคราะห์งานวิชาการ 5 ขั้นตอน คือ 1) ศึกษาและวิเคราะห์งานวิจัย 2) จัดหมวดหมู่ของงานวิจัยที่มีเป้าหมายแบบเดียวกัน 3) วิเคราะห์เนื้อหาในรายงานวิจัยแต่ละเรื่องดังนี้ (1) สภาพปัญหาที่เกิดขึ้น (2) วิธีการที่ใช้ในการวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาเพื่อนำไปสู่การคิดวิธีการแก้ไข (3) แนวคิด หลักการ หรือวิธีการที่ใช้ในการพัฒนา (4) ขั้นตอนการวางแผนและทดลองแก้ไขปัญา (5) วิธีการเก็บข้อมูลและประเมินผล (6) ผลการวิจัย (7) บทเรียนที่ได้เรียนรู้ จากการวิจัยเรื่อง “การออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียน” นี้ ได้เลือกขั้นตอนการสังเคราะห์งานวิชาการ 5 ขั้นตอนของสุวิมล ว่องวานิช (Wongwanit, 2010, pp. 140-142) เพราะมีการจัดหมวดหมู่ของงานวิจัยที่มีเป้าหมายแบบเดียวกัน กล่าวคือ การสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนที่เกี่ยวกับการใช้และพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษในประเด็นการพัฒนาสื่อการสอนที่มุ่งเน้นไปที่แบบฝึกหัดคำศัพท์ เพื่อที่จะใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์

ทศพร ไชยธรรมกุล (Sopitthammakun, 2018) ได้ทำวิจัยเรื่อง “การสังเคราะห์ผลของรายงานการวิจัยในชั้นเรียนเพื่อออกแบบหน่วยการเรียนรู้จากการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และพัฒนานักเรียน” เพื่อออกแบบหน่วยการเรียนรู้ ได้ใช้วิธีการสังเคราะห์งานวิจัยในชั้นเรียนของอุทุมพร จามรมาน (Jamaramarn, 2004, pp. 14-25) โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (วิธีแก้ปัญหา หรือผลการแก้ปัญหา) ก่อน จึงหาว่ามีสิ่งใดร่วมกันบ้าง จึงสรุปออกมาจากปัญหาเดียวหลายสาเหตุ ระดับชั้นเดียว และหลายเรื่อง โดยใช้การอ่านเป็นแกนหลักในการออกแบบหน่วยการเรียนรู้ แต่การออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนนี้ใช้วิธีการสังเคราะห์งานวิจัยในชั้นเรียนของสุวิมล ว่องวานิช (Wongwanit, 2010, pp. 140-142) เนื่องจากมีการจัดหมวดหมู่ของงานวิจัยที่มีเป้าหมายแบบเดียวกัน คือแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และมีรายละเอียดในเชิงเนื้อหาเกี่ยวกับกระบวนการที่ใช้ในการแก้ไขปัญหาคำศัพท์

สำหรับความทันสมัย การสังเคราะห์งานวิจัยจะมีลักษณะสำคัญที่มีความทันสมัย ในแง่ของการนำแนวคิด ทฤษฎี และหลักการของศาสตร์ที่หลากหลายในหัวข้อเรื่องเดียวกันมาทำการสรุปให้เห็นเป็นแนวคิด ทฤษฎีตัวแบบใหม่ขึ้นมา เช่นจากการสังเคราะห์ผลการวิจัยของรายงานวิจัยเรื่องที่ 1, 2 และ 3 การนำผลการวิจัยเรื่องที่ 1, 2 และ 3 มาสังเคราะห์เข้าด้วยกัน โดยชี้ให้เห็นความเหมือน/ ความต่างของแนวทางการแก้ปัญหา หรือความเหมือน/ ความต่างของบริบทของผู้เรียนหรือห้องเรียน ความสอดคล้องหรือความแตกต่างของข้อค้นพบ อภิปรายปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จหรือความล้มเหลวของแนวทางการแก้ปัญหาที่ใช้ในการวิจัย สรุปให้เห็นสถานการณ์ที่เหมาะสมกับการเลือกใช้วิธีการที่ครูค้นพบหรือพัฒนาขึ้นได้ทันสมัย

คุณค่าจากข้อค้นพบเกี่ยวกับการสังเคราะห์งานวิจัยจะเป็นการสังเคราะห์มาจากผลงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิจัยทั้งหมด 3 เรื่องที่ทันสมัย เป็นการตกผลึกความคิดที่ได้มาจากผลงานวิจัยหลายๆชิ้น และการมุ่งหาข้อสรุปหรือข้อเสนอแนะทั่วไป (Generalization) ในหัวข้อที่ศึกษา โดยใช้เหตุผลเชิงอุปมาน (Induction Reasoning) ที่ดี ทำให้ได้ข้อความรู้ตามหลักการสังเคราะห์รายงานการวิจัย วิธีการสังเคราะห์ที่นิยมใช้กันมี 2 วิธี วิธีแรกคือการสังเคราะห์เนื้อหาสาระที่ประกอบด้วยส่วนที่เป็นลักษณะงานวิจัย รายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัย และผลงานวิจัย โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์อภิมาน (Meta-analysis) ซึ่งเป็นวิธีการสังเคราะห์เชิงปริมาณ ที่ต้องใช้ระเบียบวิธีทางสถิติ เป็นการนำเสนอข้อค้นพบจากงานวิจัยทุกเรื่องในหน่วยมาตรฐานเดียวกัน และบูรณาการข้อค้นพบของรายงานการวิจัยที่นำมาสังเคราะห์ทั้งหมด พร้อมทั้งแสดงให้เห็นความ

เกี่ยวข้องกับระหว่างลักษณะงานวิจัย สามารถดำเนินการแบบง่าย ๆ โดยใช้วิธีการแฉ่งนับ วิธีที่สองคือการสังเคราะห์เนื้อหาสาระเฉพาะส่วนที่เป็นข้อค้นพบของรายงานการวิจัย โดยใช้วิธีการสังเคราะห์ด้วยวิธีการบรรยาย จะได้บทสรุปรวมข้อค้นพบของรายงานการวิจัยที่นำมาสังเคราะห์ โดยอาจจะยังคงสาระของงานวิจัยแต่ละเรื่องไว้ด้วย หรืออาจจะนำเสนอบทสรุปรวมและลักษณะภาพรวมโดยไม่คงสาระของงานวิจัยแต่ละเรื่อง วิธีการวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลคือรายงานการวิจัยในชั้นเรียนของผู้วิจัย จำนวน 3 เรื่องนั้นเป็นวิธีที่สอง คือ การสังเคราะห์เนื้อหาสาระ เฉพาะส่วนที่เป็นข้อค้นพบของรายงานการวิจัย ได้แก่ รายงานการวิจัยในชั้นเรียนของผู้วิจัย จำนวน 3 เรื่อง โดยใช้วิธีการสังเคราะห์ด้วยวิธีการบรรยาย อย่างไรก็ตามรายงานการวิจัยในชั้นเรียนของผู้วิจัย จำนวน 3 เรื่อง ที่มาทำการสังเคราะห์ยังถือว่าน้อย หากจะนำผลมาสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการนำมาออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ คุณค่าจากข้อค้นพบเกี่ยวกับการสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนของผู้วิจัย จำนวน 3 เรื่องนั้นจึงมีไม่มากนักเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างงานวิจัยมีจำนวนน้อยเกินไป

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ คือ ผลที่ได้จากการสังเคราะห์รายงานการวิจัย จะเป็นรายงานในกระบวนการที่นำไปสู่การสร้างข้อสรุปเกี่ยวกับผลการวิจัยในรายงานต่างๆ ที่มีการศึกษาภายใต้ประเด็นวิจัยเดียวกัน แต่อาจมีความแตกต่างในวิธีการดำเนินการ หรือแนวทางการแก้ไขปัญหา หรือสภาพบริบทเงื่อนไขที่ต่างกัน จุดมุ่งหมายของการสังเคราะห์การวิจัย เพื่อให้ได้ข้อความรู้ในเชิงสรุปผลการวิจัยที่มีอยู่กระจัดกระจาย ให้มีความชัดเจนและได้ข้อยุติยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

จากกรณีการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ควรมีการศึกษาเพื่อการทำวิจัยในอนาคตดังนี้

1. การวิจัยในชั้นเรียนใหม่สามารถทำความเข้าใจกับผลการออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนนี้ เพื่อที่จะปรับปรุงและพัฒนาแบบฝึกหัดคำศัพท์
2. การออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนสามารถใช้รายงานการวิจัยในชั้นเรียนมากกว่าจำนวน 3 เรื่อง เพื่อที่จะออกแบบแบบฝึกหัดคำศัพท์
3. การวิจัยในชั้นเรียนใหม่สามารถทำความเข้าใจกับแบบฝึกหัดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ออกแบบแล้วจากการสังเคราะห์รายงานการวิจัยในชั้นเรียนนี้ เพื่อทดสอบประสิทธิภาพ E_1/E_2 ของแบบฝึกหัดคำศัพท์

เอกสารอ้างอิง

- Broukal, M. (2015). *Weaving it together 3*. Bangkok: Thai Watana Panich.
- BU Blogs. (2015). *Vocab. # 3 Core Mid C Weaving It Together 3, 3rd ed.*, "An American Holiday – Hawaiian Style". Retrieved from <http://blogs.bu.edu/gferrick/files/2015/02/MidC3.doc>
- Cooper, H. & Lindsay, J. J. (1997). Research Synthesis and Meta-Analysis. In Bickman, L. & Rog, D.J. (Eds.), *Handbook of Applied Social Research Methods*, pp. 315-337, California: Sage Foundation.
- Crossword Puzzle Maker. (2017). *Living a Life without Chemicals*. Retrieved 15 October 2017, from <https://www.puzzle-maker.com/crossword/FreePuzzle.cgi>
- Jamaramarn, U. (1988). *Synthesis of research: quantitative*. Bangkok: Chulalongkorn University. (In Thai)

- , U. (2004). *The methods of a classroom-based research synthesis*. Bangkok: Funny Publishing. (In Thai)
- Kenaphoom, S. (2021). *Guidelines and techniques for writing the academic papers [Research report: research article: academic article: textbook]*. Bangkok: Chulalongkorn University Press. (In Thai)
- Office of the Basic Education Commission. (2008). *Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008)*. Bangkok: Ministry of Education. (In Thai)
- Pookcharoen, S. (2021). *Word Building*. Bangkok: Samlada Printing House. (In Thai)
- Rujanawech, G. (2018). *Fully smart English in one book by Dr. Gordon*. Bangkok: Se-Education. (In Thai)
- Santos, M. D., & O'Sullivan, J. K. (2010). *MegaGoal student book 5*. Bangkok: Thai Watana Panich.
- Schmitt, N. (2010). *Researching vocabulary: a vocabulary research manual*. New York: Palgrave Macmillan.
- Sophitthammakun, T. (2018). A synthesis of the results of the classroom-based research for unit design from solving Matthayomsuksa 5 students' problems and develop them. *Proceedings of the 8th PIM National Conference*, pp. 88-102. Panyapiwat Institute of Management. June 21, 2018, Nonthaburi.
- Subcommittee on the Propulsion of Learning System Reforms in the Commission for Learning System Reforms in the Education Reform Commission for Education Reform Council. (2017). *Guidelines for the use of the model of cultivating "Good citizenship, dominant discipline": Good people with discipline, love and pride in the nation, ability to master the aptitude, and responsibility for family, community, society and nation with learning management according to the concept of "STAR STEMS"*. Nonthaburi: P. & P. Printing Prepress. (In Thai)
- Wiratchai, N. (1999). *Meta-analysis*. Bangkok: Faculty of Education, Chulalongkorn University. (In Thai)
- Wongwanit, S. (2002a). A synthesis of needs assessment techniques used in students' theses of Faculty of Education, Chulalongkorn University. *Journal of Research Methodology: JRM*, 15(2), 255-277. (In Thai)
- , S. (2002b). *Tips for doing the classroom research*. Bangkok: Thai typewriter. (In Thai)
- , S. (2010). *Classroom action research (14th ed.)*. Bangkok: Chulalongkorn University Press. (In Thai)

สภาพปัญหาด้านการผลิตกำลังคน ของวิทยาลัยเทคนิคในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก¹

Problems of Manpower Production of Technical Colleges in Eastern Economic Corridor

ทรงยศ บัวเผื่อน (Songyot Buaphuean)²

Received: May 02, 2022

Revised: July 03, 2022

Accepted: July 03, 2022

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง “สภาพปัญหาด้านการผลิตกำลังคนของวิทยาลัยเทคนิคในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก” เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของคณะทำงานประสานงานด้านการพัฒนาบุคลากรในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ที่มีต่อปัญหาด้านการผลิตกำลังคนของวิทยาลัยเทคนิคจังหวัดชลบุรี ฉะเชิงเทรา และระยอง ผลการศึกษาแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น ได้แก่ 1. กำลังคนไม่เพียงพอ เนื่องจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นนิยมเลือกศึกษาต่อระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมากกว่าที่จะเลือกศึกษาต่อระดับอาชีวศึกษา และ อาจารย์ที่สอนโรงเรียนมัธยมศึกษาตระหนักถึงบทบาทการเตรียมนักเรียนให้จบออกไปประกอบอาชีพน้อย 2. บัณฑิตตกงาน แบ่งออกเป็น 2 ประเด็นย่อย ได้แก่ สถานประกอบการขาดแคลนกำลังคน ทว่าบัณฑิตไม่มีงานทำ และ บัณฑิตด้อยคุณภาพ 3. บัณฑิตทำงานไม่ตรงตามสาขาวิชาที่เรียน แบ่งออกเป็น 2 ประเด็นย่อย ได้แก่ สถาบันการศึกษาไม่ได้ให้สถานประกอบการเข้ามีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตร และ ระบบการศึกษาเหลื่อมล้ำ 4. กฎหมายและระเบียบราชการไม่เอื้อต่อการพัฒนา แบ่งออกเป็น 2 ประเด็นย่อย ได้แก่ กระบวนการของระบบราชการไม่คล่องตัว และ ระบบการศึกษาไม่เอื้อต่อการพัฒนากำลังคนในศตวรรษที่ 21

คำสำคัญ: คณะทำงานประสานงานด้านการพัฒนาบุคลากร เขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก วิทยาลัยเทคนิค

Abstract

The study on “Problems of Manpower Production of Technical Colleges in Eastern Economic Corridor” was qualitative research aiming at studying the working group’s views towards problems of manpower production at technical colleges in Eastern Economic Corridor. The study could be presented in 4 areas. First, there were not enough students as only a small number of junior high school-graduated

¹ “ ได้รับทุนอุดหนุนจากสภาการวิจัยแห่งชาติ รหัสโครงการ 53425 ประจำปีงบประมาณ 2564 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² อาจารย์ประจำภาควิชานิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา; Assistant Professor, Department of Communication Arts, Faculty of Humanity and Social Sciences, Burapha University, E-mail: songyot_b@yahoo.com.

students furthered their studies at technical colleges. Second, there were unemployed graduates, divided into 2 points, personnel shortages in workplaces; however, the graduates were unemployed. Third, most BA graduates worked in the areas irrelevant to their major studies. This could be described as the universities did not provide chances for companies to take part in developing the curricula, and there was inequality in education. Fourth, laws and regulations never supported personnel development. because the bureaucratic management was not flexible, and the education system did not support the personnel development in the 21st century.

Keyword: Working group on personnel development, Eastern Economic Corridor, Technical college.

บทนำ

คณะทำงานประสานงานด้านการพัฒนาบุคลากรในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก เป็นหน่วยงานที่เลขาธิการคณะกรรมการนโยบายเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก มีคำสั่งแต่งตั้งเมื่อวันที่ 7 ตุลาคม พ.ศ. 2563 ให้มีบทบาทกำกับดูแลการพัฒนาบุคลากร และศึกษาภาคปฏิบัติการของสถาบันการศึกษาในพื้นที่จังหวัดชลบุรี ฉะเชิงเทรา และระยอง เพื่อให้สถาบันการศึกษาผลิตบุคลากรตอบสนองการดำเนินโครงการในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก คณะทำงานชุดดังกล่าวได้สรุปความต้องการกำลังคน 10 ประเภท ในพื้นที่จังหวัดชลบุรี ฉะเชิงเทรา และระยอง ว่า กำลังคนที่ภาคอุตสาหกรรมต้องการในระหว่างปี พ.ศ. 2562–2566 มีจำนวน 475,793 อัตรา ในจำนวนดังกล่าวนี้เป็นความต้องการกำลังคนระดับอาชีวศึกษา 253,114 อัตรา ต้องการกำลังคนที่จบปริญญาตรี 214,069 อัตรา ต้องการกำลังคนระดับปริญญาโท - เอก รวมกัน 8,610 อัตรา โดยเฉพาะอุตสาหกรรมยานยนต์แห่งอนาคต ต้องการกำลังคนระดับต่ำกว่าปริญญาตรี 44,492 อัตรา ต้องการกำลังคนระดับปริญญาตรี 9,155 อัตรา ส่วนอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ ต้องการกำลังคนระดับต่ำกว่าปริญญาตรี 65,940 อัตรา และต้องการกำลังคนระดับปริญญาตรี 43,970 อัตรา ด้านอุตสาหกรรมบริการขนส่งระบบราง ต้องการกำลังคนระดับต่ำกว่าปริญญาตรี 20,589 อัตรา กำลังคนระดับปริญญาตรี 3,230 อัตรา อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวกลุ่มรายได้ดี และการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ต้องการกำลังคนระดับต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 15,179 อัตรา กำลังคนระดับปริญญาตรี 1,741 อัตรา (Eastern Economic Corridor Human Development Center, 12 S – Curve, Draft Final Report, (2020).

Viyapone (2019) ระบุว่า แรงงานที่ปฏิบัติงานอยู่ในสถานประกอบการเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ยังขาดทักษะการทำงานในสถานประกอบการ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจำเป็นต้องเร่งพัฒนาแรงงานให้มีฝีมือเพื่อพัฒนาคุณภาพในการผลิตสินค้าให้ดียิ่งขึ้น ข้อความดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาของ Buapliansee (2018) ที่ระบุว่า การพัฒนากำลังคนในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออกเกิดปัญหาประการหนึ่งคือ สถาบันการศึกษาในพื้นที่ยังไม่สามารถผลิตบุคลากรที่มีความรู้ มีคุณลักษณะที่ตรงกับความต้องการของภาคอุตสาหกรรมเป้าหมายได้ จากปัญหาที่เกิดขึ้น รัฐจะต้องส่งเสริมให้นักเรียนเข้าศึกษาต่อระดับอาชีวศึกษาให้มากขึ้น เพราะแรงงานระดับอาชีวศึกษาเป็นกลไกสำคัญที่จะขับเคลื่อนการเติบโตทางเศรษฐกิจในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ภาครัฐ ภาคเอกชน และสถาบันการศึกษาในพื้นที่จำเป็นต้องร่วมมือกันวางแผนและพัฒนา กำลังคน เพื่อให้สถาบันการศึกษาผลิตกำลังคนที่มีคุณสมบัติตรงตามที่สถานประกอบการในพื้นที่ต้องการ ไมเช่นนั้นสถานประกอบการในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก จะขาดแคลนกำลังคนทักษะดีเข้าทำงาน เนื่องจากนักเรียนและผู้ปกครองของนักเรียนมีค่านิยมต้องการศึกษาต่อระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมากกว่าที่จะศึกษาต่อระดับอาชีวศึกษา

Prachathai (2017) นำเสนอว่า ศูนย์ข้อมูลและข่าวสืบสวนเพื่อสิทธิพลเมือง ระบุว่า อาจารย์โรงเรียนมัธยมศึกษา 60.24 % ส่งเสริมให้นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 เข้าศึกษาต่อระดับมัธยมปลาย มีอาจารย์เพียง 39.76 % ที่สนับสนุนให้นักเรียนศึกษาต่อระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ข้อมูลนี้สอดคล้องกับ Salika (2021) ที่ระบุว่า ปัจจุบันนักเรียนที่สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมปีที่ 3 จำนวน 70 – 80 % มุ่งเข้าศึกษาต่อระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อมูลข้างต้น แสดงให้เห็นว่าจำนวนนักเรียนที่ศึกษาต่อระดับอาชีวศึกษามีน้อยกว่านักเรียนที่ศึกษาต่อระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในสัดส่วนที่แตกต่างกันมาก ขณะที่ภาคอุตสาหกรรมในจังหวัดชลบุรี ฉะเชิงเทรา และระยอง ต้องการกำลังคนสำเร็จการศึกษาจากวิทยาลัยเทคนิคจำนวนมาก ดังที่ Pankam (2021) ระบุว่า ภาคอุตสาหกรรมในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ต้องการกำลังคนเข้าทำงานจำนวนมาก ประกอบกับรัฐบาลกำหนดเป้าหมายไว้ว่าภายใน 10 ปี ข้างหน้า สถาบันอาชีวศึกษาในประเทศไทยจะต้องผลิตกำลังคนระดับอาชีวศึกษาให้ได้ 12 ล้านคน ตัวเลขนี้ไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงที่ดำรงอยู่ในปัจจุบัน นี่จึงเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในขณะนี้

เมื่อเกิดปัญหา วิทยาลัยเทคนิคซึ่งเป็นสถาบันอาชีวศึกษาในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ผลิตกำลังคนได้น้อยกว่าความต้องการกำลังคนของสถานประกอบการในพื้นที่ จึงจำเป็นต้องหาหนทางแก้ไขปัญหานี้ ไม่เช่นนั้นปัญหาที่วิทยาลัยเทคนิคขาดแคลนผู้เรียนจะนำไปสู่ปัญหาอื่น ๆ อีกหลากหลายตามมา อาทิ ปัญหาการขาดแคลนแรงงานที่จะทวีความรุนแรงมากขึ้น ปัญหาการไม่มีงานทำของบัณฑิตจะมีจำนวนมากขึ้น และอาจนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมในรูปแบบต่าง ๆ อีกหลากหลาย ผู้ศึกษาซึ่งเป็นนักวิชาการในพื้นที่เขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ต้องการศึกษาว่า สภาพปัญหาด้านการผลิตกำลังคนที่ดำรงอยู่ในจังหวัดชลบุรี ฉะเชิงเทรา และระยอง ในความคิดเห็นของคณะกรรมการประสานงานด้านการพัฒนาบุคลากรในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก นั้นมีอะไรบ้าง และแต่ละปัญหานั้นมีรายละเอียดอย่างไร

วัตถุประสงค์การศึกษา

เพื่อศึกษาสภาพปัญหาด้านการผลิตกำลังคนของวิทยาลัยเทคนิคในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ตามทัศนะของคณะกรรมการประสานงานด้านการพัฒนาบุคลากรในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “สภาพปัญหาด้านการผลิตกำลังคนของวิทยาลัยเทคนิคในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก” มีรายละเอียดวิธีการศึกษาดังต่อไปนี้

รูปแบบการวิจัย

เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Study) ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลคนสำคัญ (Key Informants) ที่ดำรงตำแหน่งคณะกรรมการประสานงานด้านการพัฒนาบุคลากรในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ซึ่งมีบทบาทในการประสานงานเพื่อพัฒนากำลังคนให้กับสถาบันการศึกษาในจังหวัดชลบุรี ฉะเชิงเทรา และระยอง

การเลือกตัวอย่าง

ประชากรในงานศึกษาชิ้นนี้ ได้แก่ คณะกรรมการประสานงานด้านการพัฒนาบุคลากรในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ซึ่งมีจำนวน 17 ท่าน ตามที่คณะกรรมการสำนักงานคณะกรรมการนโยบายเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ได้มีคำสั่งแต่งตั้งขึ้นตามคำสั่งเลขที่ 90/2563 ซึ่งระบุไว้ในพระราชบัญญัติเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก พ.ศ. 2561

ผู้ศึกษาใช้การเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลคนสำคัญ คือเจาะจงสัมภาษณ์ผู้ที่มีตำแหน่งบริหาร ประกอบด้วย ประธานคณะกรรมการพัฒนาบุคลากรในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก รองประธานคณะกรรมการพัฒนาบุคลากรในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก และ รองอธิการบดีฝ่ายกิจการเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพา ซึ่งได้รับแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งคณะกรรมการพัฒนาบุคลากรในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก รวมทั้งสิ้นจะสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลคนสำคัญ จำนวน 3 ท่าน

ทั้งนี้ จะสัมภาษณ์ในประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นในการผลิตกำลังคนของวิทยาลัยเทคนิคในพื้นที่โครงการพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก โดยศึกษาว่าในความคิดเห็นของผู้บริหารคณะกรรมการพัฒนาบุคลากรในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ที่ทำงานคลุกคลีอยู่กับสถาบันการศึกษาในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออกมายาวนานนั้น เขามองเห็นปัญหาด้านการผลิตกำลังคนในพื้นที่ดังกล่าวอย่างไรบ้าง แต่ละปัญหาที่มองเห็นนั้นมีรายละเอียดอย่างไร โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการศึกษา

จากการศึกษาสภาพปัญหาการผลิตกำลังคนของวิทยาลัยเทคนิคในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ผู้ศึกษาแบ่งผลการศึกษาออกเป็น 4 ประเด็น ดังภาพ 2



ภาพประกอบ 1 แสดงปัญหาการผลิตกำลังคนของวิทยาลัยเทคนิคในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก

จากภาพประกอบ 1 แสดงสภาพปัญหาที่เกิดขึ้น 4 ประเด็นข้างต้น ได้แก่ ประเด็นแรกกำลังคนไม่เพียงพอ ประเด็นที่สอง บัณฑิตตกงาน ประเด็นที่สาม บัณฑิตทำงานไม่ตรงสาขาวิชาที่เรียน ประเด็นที่สี่ ระบบราชการไม่เอื้อต่อการพัฒนา ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. กำลังคนไม่เพียงพอ

ปัญหา “กำลังคนไม่เพียงพอ” เป็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการผลิตกำลังคนของวิทยาลัยเทคนิคในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ปัญหาด้านกำลังคนไม่เพียงพอนี้แบ่งออกเป็น 2 ประเด็นย่อย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นนิยมเลือกศึกษาต่อระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมากกว่าที่จะเลือกศึกษาต่อระดับอาชีวศึกษา และ อาจารย์ที่สอนโรงเรียนมัธยมศึกษาตระหนักถึงบทบาทการเตรียมนักเรียนให้พร้อมจะออกไปประกอบอาชีพยังไม่มากพอ ดังต่อไปนี้

1.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นนิยมเลือกศึกษาต่อระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมากกว่าที่จะเลือกศึกษาต่อระดับอาชีวศึกษา

ทั้งนักเรียน ผู้ปกครองของนักเรียน และอาจารย์ที่สอนในโรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก จะมีภาพลักษณ์ของนักเรียนอาชีวศึกษาว่าเป็นนักเรียนที่มีผลการเรียนไม่ดี ไม่ตั้งใจเรียน ที่เป็นเช่นนี้สาเหตุหนึ่งมาจากสื่อมวลชน มักจะนำเสนอข่าวสารเกี่ยวกับนักเรียนอาชีวศึกษาในทิศทางลบมากกว่านำเสนอในทิศทางบวก เช่น นำเสนอข่าวนักเรียนอาชีวศึกษา พวกทำร้ายร่างกายนักเรียนอาชีวศึกษาต่างสถาบันการศึกษา บ้างก็นำเสนอสารคดีที่นักเรียนอาชีวศึกษาเคยก่อเหตุทะเลาะวิวาท บ้างก็นำเสนอว่านักเรียนอาชีวศึกษาเป็นกลุ่มเยาวชนที่มักจะใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา

ทัศนคติเช่นนี้อยู่ในการรับรู้ของคนในสังคม ทำให้นักเรียนมัธยมศึกษาจำนวนมากไม่นิยมเรียนต่อระดับอาชีวศึกษา ซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้วิทยาลัยเทคนิคผลิตกำลังคนเข้าทำงานในสถานประกอบการจังหวัดชลบุรี ฉะเชิงเทรา และระยอง น้อยตามไปด้วย ดังข้อความ

“อาชีวศึกษานี้ตลาดแรงงานต้องการมาก ขณะที่อุดมศึกษานี้มีความต้องการน้อยกว่า แต่เราผลิตอุดมศึกษามากกว่า สาเหตุมาจากสื่อที่มักจะนำเสนอเด็กอาชีวศึกษาในด้านลบ ขอบยกพวกทำร้ายร่างกายกัน ตีกัน เป็นเด็กหัวไม่ดีบ้าง เกเรบ้าง” (Kurukitkoson, Interview, April 30, 2021)

1.2 อาจารย์ที่สอนโรงเรียนมัธยมศึกษาตระหนักถึงบทบาทการเตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะออกไปประกอบอาชีพยังไม่มากพอ

บทบาทประการหนึ่งของโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาคือ การเตรียมความพร้อมให้นักเรียนจบการศึกษาออกไปแล้ว มีงานทำ การที่นักเรียนจะมีงานทำเร็วหรือช้าขึ้นขึ้นอยู่กับอาจารย์ด้วยว่าจะสนับสนุนให้นักเรียนเข้าศึกษาต่อระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือสนับสนุนให้ศึกษาต่อวิทยาลัยเทคนิค หรือที่เรียกกันทั่วไปว่า “อาชีวศึกษา” ทั้งนี้ ผู้ให้ข้อมูลคนสำคัญ กล่าวว่า อาจารย์ที่สอนโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาควรส่งเสริมให้นักเรียนได้รับรู้ถึงประโยชน์ของการศึกษาต่อวิทยาลัยเทคนิคให้มากกว่าที่เป็นอยู่ ควรแจ้งให้นักเรียนได้รับรู้ว่าการประกอบอาชีพหลายแห่งในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ยินดีที่จะสนับสนุนค่าบำรุงการศึกษาให้แก่ นักเรียน ทว่า สิ่งที่เกิดขึ้นคือ อาจารย์ที่สอนโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา มักจะไม่สนับสนุนให้นักเรียนในสังกัดย้ายไปศึกษาต่อที่วิทยาลัยเทคนิค ดังข้อความ

“เป้าหมายที่แท้จริงของโรงเรียนก็คือการเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีงานทำ เพื่ออนาคตของนักเรียน แต่สิ่งที่เกิดขึ้นคือ โรงเรียนไม่ได้เตรียมความพร้อมให้กับกำลังคนในอนาคต ถ้าโรงเรียนไม่ทำหน้าที่นี้แล้วใครจะต้องเตรียมความพร้อมให้เด็กไปเรียนอาชีวศึกษา” (Kurukitkoson, Interview, April 30, 2021)

ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นคือ ในห้องเรียนหนึ่งจะมีนักเรียนไม่มากนักที่เลือกศึกษาต่อระดับอาชีวศึกษาที่วิทยาลัยเทคนิค ทั้งนี้ เพราะอาจารย์ไม่รู้จักข้อมูล และไม่ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาต่อวิทยาลัยเทคนิคให้แก่ นักเรียน ทั้ง ๆ ที่ในจังหวัดหนึ่ง ๆ นั้น มีวิทยาลัยเทคนิคตั้งอยู่หลายแห่ง คำกล่าวนี้สอดคล้องกับผู้ที่ให้ข้อมูลคนสำคัญอีกรายหนึ่งที่กล่าวว่า ปัจจุบันมีสถานประกอบการหลายแห่งพร้อมสนับสนุนค่าบำรุงการศึกษา และค่าใช้จ่ายระหว่างฝึกงานให้แก่ นักเรียนที่ศึกษาอยู่ในวิทยาลัยเทคนิค ครั้นเมื่อนักเรียนเหล่านั้นจบการศึกษาแล้ว สถานประกอบการจะรับเข้าทำงานทันที สถานประกอบการบางแห่งให้เงินเดือนบัณฑิตจากวิทยาลัยเทคนิคสูงกว่าบัณฑิตที่จบปริญญาตรีด้วย ดังข้อความ

“เดี๋ยวนี้ไม่เหมือนเมื่อก่อนแล้ว มันเปลี่ยนไปเยอะมาก อาชีวศึกษาเดี๋ยวนี้มีโอกาสมาก การที่อาจารย์มัธยมเขาไม่ส่งเสริมให้เด็กของเขาเรียนต่ออาชีวศึกษา เพราะเขาไม่รู้ว่าการเรียนอาชีวศึกษาแล้วจะมีโอกาสอะไรบ้าง” (Laowattana, Interview, August 21, 2021)

2. บัณฑิตตกงาน

บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาแล้วหางานทำไม่ได้นั้นส่วนใหญ่มักจะเป็นบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัย เนื่องจากในแต่ละปีนั้นมีมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ผลิตบัณฑิตออกสู่สังคมจำนวนมาก ส่วนบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษา

จากวิทยาลัยเทคนิคนั้นมักจะไม่ได้ทำงาน ในประเด็นนี้แบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ประเด็นย่อย ได้แก่ สถานประกอบการขาดแคลนกำลังคน ทว่าบัณฑิตไม่มีงานทำ และ บัณฑิตด้อยคุณภาพ ดังต่อไปนี้

2.1 สถานประกอบการขาดแคลนกำลังคน ทว่าบัณฑิตไม่มีงานทำ

ทั้งผู้บริหารประเทศและครูบาอาจารย์ต่างก็รับรู้ปัญหาที่บัณฑิตไม่มีงานทำ เนื่องจากไม่มีสถานประกอบการแห่งใดรับเข้าทำงาน ในขณะที่สถานประกอบการในจังหวัดชลบุรี ฉะเชิงเทรา และระยอง ขาดแคลนกำลังคนที่มีทักษะตรงตามลักษณะงานที่สถานประกอบการดำเนินกิจการอยู่ ผู้ประกอบการเห็นว่าหากรับบัณฑิตที่ทักษะไม่ดีพอเข้าทำงานก็จะเป็นภาระของสถานประกอบการ ไม่คุ้มค่าที่จะทำเช่นนั้น ปัญหาบัณฑิตเรียนจบแล้วไม่มีงานทำนั้นเกิดขึ้นมายาวนาน และยังคงเกิดขึ้นอยู่ในปัจจุบัน ดังข้อความ

“เราสร้างความสูญเสียเปล่าทางการศึกษามานาน เด็กตกงานอยู่แสนคน แต่ก็ยังผลิออกมาอีกเป็นแสน ๆ คน ตอนนี้ตกงานอยู่หลายแสนคน สูญเสียมูลค่าทางเศรษฐกิจมาก” (Thongyou, Interview, June 21, 2021)

ความสูญเสียเปล่าที่ว่านี้หมายความว่า สถาบันการศึกษาในประเทศไทยผลิตกำลังคนทั้งในระดับให้ปริญญา และระดับที่ไม่ได้ให้ปริญญา รวมกันแล้วมากกว่า 400,000 คน บัณฑิตที่จบการศึกษาจำนวนมากหางานทำไม่ได้ ในขณะที่ภาคอุตสาหกรรมขาดแคลนกำลังคน สิ่งที่เกิดขึ้นแสดงให้เห็นว่าการจัดการด้านการศึกษาของรัฐบาลไทยกำลังประสบปัญหาใหญ่ สะท้อนให้เห็นถึงการบริหารจัดการที่ผิดพลาด ดังข้อความ

“ปัจจุบันมีบัณฑิตตกงานหลายแสนคน ระบบการศึกษผลิตคนออกมาแล้วไม่มีงานทำ ในขณะที่อุตสาหกรรมจำนวนมากขาดแคลนแรงงาน บ่งบอกถึงความสูญเสียเปล่าทางการศึกษา เห็นได้ชัดว่ามีบางอย่างผิดพลาด” (Kurukitkoston, Interview, April 30, 2021)

2.2 บัณฑิตด้อยคุณภาพ

ปัญหาที่เกิดขึ้นปัจจุบันไม่ใช่ปัญหานักเรียนเข้าไม่ถึงระบบการศึกษา แต่เป็นปัญหาในด้านคุณภาพของนักเรียน ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดสภาวะบัณฑิตตกงาน ผู้บริหารสถานประกอบการเห็นว่าบัณฑิตมีศักยภาพในการทำงานยังดีพอ ไม่คุ้มค่ากับการจ้างให้ทำงาน ประกอบกับสาขาวิชาที่บัณฑิตเรียนจบมานั้นไม่ได้เป็นที่ต้องการของสถานประกอบการ นี่คือนิยามสำคัญที่จะต้องเร่งพัฒนา ดังข้อความ

“ตอนนี้ปัญหาไม่ได้อยู่ที่ว่าคนเราเข้าไม่ถึงระบบการศึกษา แต่เป็นปัญหาเรื่องคุณภาพของคน เรียนจบมาแล้วแต่หางานทำไม่ได้ สิ่งเหล่านี้ที่ทีมงานในอีอีซีเห็นตรงกันว่ามีความท้าทายทางเดียวคือต้องเปลี่ยนการศึกษาใหม่” (Kurukitkoston, Interview, April 30, 2021)

สถาบันการศึกษามักจะเปิดหลักสูตรที่เปิดสอนได้ง่าย ใช้ต้นทุนน้อย เปิดหลักสูตรแล้วจึงทำการตลาดชักจูงให้สมัครเข้าเรียน ปรากฏการณ์นี้เกิดขึ้นทั้งในสถาบันการศึกษาของรัฐและสถาบันการศึกษาเอกชน ผู้ที่มีบทบาทเกี่ยวข้องยังแก้ไขปัญหานี้ไม่ได้ จึงทำให้มีบัณฑิตตกงานมากขึ้นเรื่อย ๆ ดังข้อความ

“เราพยายามจะปฏิรูปการศึกษามาเกือบ 2 ทศวรรษ ยิ่งปฏิรูปก็ยิ่งเลอะ ไม่รู้ทิศทาง แต่ที่เห็นก็คือบัณฑิตตกงานเต็มไปหมด กระบวนการที่เรียกว่า บัณฑิต (Bureaucrat) ทั้งหมดนี้ใช้ไม่ได้ แต่ประเทศจะต้องก้าวหน้า” (Thongyou, Interview, June 21, 2021)

3. บัณฑิตทำงานไม่ตรงสาขาวิชาที่เรียน

ปัญหาที่พบอีกประการหนึ่งคือบัณฑิตที่จบการศึกษาไปแล้ว ทำงานไม่ตรงตามสาขาวิชาที่เรียน ประเด็นนี้แบ่งออกได้ 2 ประเด็นย่อย ได้แก่ สถาบันการศึกษาไม่ได้ให้สถานประกอบการเข้ามีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตร และ ระบบการศึกษา เหลื่อมล้ำ ดังต่อไปนี้

3.1 สถาบันการศึกษาไม่ได้ให้สถานประกอบการเข้ามีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตร

ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ สถาบันการศึกษามิได้ให้สถานประกอบการเข้ามีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตร เพราะในขณะที่เขียนหลักสูตรนั้น สถาบันการศึกษาไม่ได้ให้บุคคลที่ปฏิบัติงานอยู่ในสถานประกอบการร่วมพัฒนาหลักสูตร เมื่อเปิดสอนนักเรียนไปแล้วปรากฏว่านักเรียนมีคุณสมบัติไม่ตรงตามที่สถานประกอบการต้องการ เมื่อบัณฑิตทำงานทำไม่ได้ ก็จำเป็นต้องไปประกอบอาชีพอื่นที่สร้างรายได้ให้กับตนเอง สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นนี้แสดงให้เห็นถึงการสูญเสียค่าใช้จ่ายมหาศาลในการผลิตกำลังคนที่ไม่ตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน ดังข้อความ

“ปัญหาอีกอย่างหนึ่งคือ บัณฑิตที่เรียนจบไปเขาไม่ได้ทำงานตรงตามสาขาที่เขาเรียนจบมา เราเสียเงิน เสียเวลาผลิตคนออกไป แต่เขากลับไปทำงานอย่างอื่น” (Thongyou, Interview, June 21, 2021)

สถาบันการศึกษามิได้ผลิตบัณฑิตออกมาแล้ว บัณฑิตมีทักษะไม่ตรงตามที่สถานประกอบการต้องการนั้น มีทั้งสถาบันการศึกษาของรัฐ สถาบันการศึกษาของเอกชน มหาวิทยาลัยราชภัฏ รวมถึงมหาวิทยาลัยราชภัฏด้วย เมื่อผลิตบัณฑิตออกมาแล้ว สถานประกอบการไม่รับเข้าทำงาน ทั้ง ๆ ที่สถานประกอบการหลายแห่งในจังหวัดชลบุรี ฉะเชิงเทรา และระยอง ต้องการกำลังคนที่สำเร็จการศึกษาจากวิทยาลัยเทคนิคจำนวนมาก ดังข้อความ

“ปัญหาเรื่องบัณฑิตทำงานไม่ตรงตามสาขาที่เรียนก็เป็นปัญหาอยู่ ในบางสาขาวิชา ตลาดแรงงานต้องการน้อย แต่สถาบันการศึกษามิได้กำลังคนออกไปเยอะมาก ในขณะที่บางสาขาวิชาตลาดแรงงานต้องการคนเข้าทำงานมาก แต่สถาบันการศึกษาแทบจะไม่ผลิตเลย” (Kurukitkoston, Interview, April 30, 2021)

3.2 ระบบการศึกษาเหลื่อมล้ำ

การออกแบบระบบการศึกษาของประเทศไทยกับระบบการศึกษาในต่างประเทศนั้นไม่เหมือนกัน หากเปรียบเทียบระบบการศึกษาของประเทศไทยกับระบบการศึกษาของประเทศเยอรมันจะเห็นว่า สังคมเยอรมันจะให้คุณค่าของกำลังคนในโรงงานอุตสาหกรรมมากกว่าสังคมไทย เห็นได้จากการจัดการศึกษาที่ให้นักเรียนอาชีวะในประเทศเยอรมันสามารถเข้าทำงานเป็น “ลูกมือฝึกหัด” (Apprenticeship) ในโรงงานอุตสาหกรรมได้ ทำให้นักเรียนอาชีวะมีโอกาสได้ทำงานร่วมกับบุคลากรที่ชำนาญงานในสถานประกอบการ ได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการทำงาน ขณะที่ยังเป็นนักเรียนอาชีวะ และยังได้รับโอกาสให้เข้าฝึกอบรมเพิ่มเติมในระหว่างที่ทำงานเป็นลูกมือฝึกหัดอีกด้วย

การออกแบบเช่นนี้จะทำให้นักเรียนได้ความรู้ มีทักษะในการทำงานจากการที่ได้ทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญในสถานประกอบการ อีกทั้งยังมีส่วนผู้เชี่ยวชาญในภาคอุตสาหกรรมที่ทำหน้าที่เสมือนครูจัดฝึกอบรมบุคลากรในสถานประกอบการให้มีความรู้ ความชำนาญมากขึ้น โดยใช้แผนการฝึกอบรมที่ได้รับการยอมรับจากสถาบันการศึกษาและได้รับการยอมรับจากคนในสังคม ดังข้อความ

“ที่เยอรมัน ระบบการศึกษาเขาเชื่อมโยงกับภาคอุตสาหกรรม เขาเรียกเด็กว่า Apprenticeship เด็กเป็นของโรงงาน โรงงานเทรนเด็ก เทรนเหมือนเป็นพนักงานของเขา เขาจะมีคนเก่ง ๆ มีความรู้ เชี่ยวชาญ ที่เรียกว่า ไมสเตอร์ (Meister) เขาออกแบบระบบแบบนี้ เรียนในโรงงาน 70 - 80 เปอร์เซ็นต์ แล้วไปเรียนในสถาบันการศึกษาต่ออีก” (Thongyou, Interview, June 21, 2021)

สอดคล้องกับผู้ให้ข้อมูลคนสำคัญอีกรายหนึ่ง ที่กล่าวว่า สังคมเยอรมันจะให้คุณค่ากับพนักงานในโรงงานอุตสาหกรรม เพราะเห็นว่าเป็นบุคลากรที่ทำงานได้จริง มีทักษะดี เนื่องจากโรงงานได้พัฒนาทักษะให้กับพนักงานโดยใช้หลักสูตรการฝึกอบรมที่เชื่อมโยงต่อเนื่องกับหลักสูตรที่ใช้ในสถาบันการศึกษา

ตัวชี้วัดหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงการให้คุณค่าแก่พนักงานของตนเองคือ การให้ค่าตอบแทนที่สูง ให้สวัสดิการที่ดีแก่พนักงาน สังคมของเขาจะให้คุณค่ากับคนที่เรียนสายอาชีพ ซึ่งพวกเขาเหล่านั้นได้ถูกฝึกฝนทั้งจากสถานประกอบการและจากสถาบันการศึกษามีความเชี่ยวชาญในการทำงาน ค่านิยมนี้จะไม่เหมือนกับค่านิยมของคนไทยที่ให้คุณค่านักเรียนอาชีวน้อยกว่านักเรียนที่จบจากมหาวิทยาลัย ดังข้อความ

“ที่เยอรมัน เขาให้คุณค่าคนที่เรียนอาชีวะ เขาไม่ได้ด้อยค่าอาชีวะเหมือนคนไทย เขาออกแบบระบบที่ให้คุณค่ากับคนที่เลือกเรียนสายอาชีพมาก หลักสูตรที่เชื่อมโยงกับหลักสูตรที่สอนในสถาบันการศึกษา” (Thongyou, Interview, June 21, 2021)

4. ระเบียบราชการไม่เอื้อต่อการพัฒนา

ผลการศึกษาในประเด็นนี้แบ่งออกเป็น 2 ประเด็นย่อย ได้แก่ ประเด็นแรก กระบวนการของระบบราชการไม่คล่องตัว ประเด็นที่สอง ระบบการศึกษาที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนากำลังคนในศตวรรษที่ 21 ดังต่อไปนี้

4.1 กระบวนการของระบบราชการไม่คล่องตัว

กฎ ระเบียบ ขั้นตอนต่าง ๆ ของระบบราชการ ที่เกี่ยวข้องกับการจะพัฒนายังคงยึดติดกับรูปแบบเดิม เป็นรูปแบบที่ก้าวไม่ทันต่อความเปลี่ยนแปลงของค่านิยม และการดำเนินชีวิตของคนในสังคม กล่าวได้ว่าวิธีการทำงานและแบบแผนการทำงานในระบบราชการนั้นหย่อนประสิทธิภาพ โดยเฉพาะระบบราชการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการศึกษาเพื่อพัฒนากำลังคน

ถึงแม้ว่าที่ผ่านมาจะมีความพยายามที่จะปรับปรุงด้วยการลดขั้นตอน พัฒนาแบบแผนการทำงานของระบบราชการให้รวดเร็วมากขึ้นก็ตาม แต่ก็ยังคงยึดถือแนวปฏิบัติแบบเดิม ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาทุกด้าน เมื่อเปรียบเทียบกับวิธีการทำงานของภาคเอกชนที่เขามีวิธีการบริหารจัดการที่คล่องตัวมากกว่า มีการนำเอาวิธีการทำงานมีประสิทธิภาพมากกว่าเข้ามาใช้ในองค์กร ทำให้ประสิทธิผลในการทำงานของภาคเอกชนดีกว่าการทำงานของหน่วยงานรัฐอย่างเห็นได้ชัด ดังข้อความ

“ระบบราชการแก้ปัญหาที่เป็นอยู่ไม่ได้ ล้าหลัง วิธีการทำงาน ขั้นตอน กระบวนการมันเป็นปัญหา เป็นอุปสรรค โดยเฉพาะการแก้ไขระบบการศึกษา นอกจากเราสร้างคนผิดทิศผิดทางแล้ว เรายังสร้างระบบ ระเบียบ ที่มันไม่เอื้อต่อการพัฒนาประเทศขึ้นมาอีก” (Thongyou, Interview, June 21, 2021)

4.2 ระบบการศึกษาไม่เอื้อต่อการพัฒนากำลังคนในศตวรรษที่ 21

หน่วยงานที่มีบทบาทในการจัดอันดับการศึกษาหลายแห่งระบุว่า ระบบการศึกษาในประเทศไทยมีประสิทธิภาพน้อยกว่าการจัดระบบการศึกษาของหลายประเทศ ดังปัญหาที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นบัณฑิตขาดทักษะในการสื่อสารที่ดี และขาดทักษะในการสื่อสารภาษาต่างประเทศ ประเด็นการขาดทักษะในการสื่อสารที่ดีนั้น พบว่า บัณฑิตมักเขียนภาษาไทยผิดพลาด โดยเฉพาะคำง่าย ๆ ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ดังข้อความ

“เด็กเดี๋ยวนี้เขียนภาษาไทยผิดเพี้ยน คำง่าย ๆ ที่พูดกันก็เขียนผิด สะกดผิดบ้าง เอววรรณยุกต์ไปไว้ผิดที่ผิดทางบ้าง มันสะท้อนให้เห็นถึงการสื่อสารที่มีปัญหา สะท้อนให้เห็นถึงระบบการศึกษาที่เป็นอยู่” (Laowattana, Interview, August 21, 2021)

ในด้านทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษนั้น เด็กและเยาวชนไทยเรียนภาษาอังกฤษกันมาตั้งแต่ชั้นอนุบาล ทว่าพวกเขาเหล่านั้นกลับไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษกับชาวต่างประเทศได้ สิ่งที่เกิดขึ้นสะท้อนให้เห็นถึงการสื่อสารที่ขาดประสิทธิภาพ ดังข้อความ

“ภาษาอังกฤษก็เหมือนกัน เดียวนี้ย่ำว่าแต่เขียนไม่ได้เลย พูดก็ไม่ได้ เรียนมาตั้งแต่ชั้นอนุบาล เรียนจนจบแล้วแต่กลับพูดไม่ได้ เขียนไม่ได้ นี่คือการสื่อสารใช้ใหม่ ภาษาต่างประเทศสำคัญนะ นับวันจะยิ่งสำคัญ” (Laowattana, Interview, August 21, 2021)

นอกจากปัญหามันติดขัดทักษะในการสื่อสารแล้ว สังคมไทยยังเผชิญกับปัญหาการขาดประสิทธิภาพของบัณฑิตอีกหลากหลายประการ โดยเฉพาะปัญหามันติดขัดเรียนจบแล้วหางานทำในสาขาที่เรียนจบมาไม่ได้ เหล่านี้ล้วนแสดงให้เห็นถึงการจัดการศึกษาที่ผ่านมาไม่ประสบความสำเร็จ ดังข้อความ

“เด็กตกงาน 5 แสนคน มันแสดงถึงความล้มเหลวของระบบการศึกษา เด็กที่ได้ทำงาน กว่าครึ่งหนึ่งเขาไม่ได้ทำงานตรงตามสาขาที่เขาเรียนเลย แสดงว่าเจ๋งใช้ใหม่ คุณจะทำแกงเนื้อขาย ทำออกมา มันเป็นตัวล้มหมดเลย คนทั้งโลกเขารอกินแกงเนื้อคุณ แต่ไม่ได้กิน ผู้ประกอบการเขาบอกว่าสอนมาอย่างไร สอนมาแล้วต้องมาสอนใหม่ ต้องมาเทรนใหม่” (Thongyou, Interview, June 21, 2021)

บัณฑิตหลายคนมีคุณภาพไม่ดี สถานประกอบการหลายแห่งจ้างบัณฑิตที่จบการศึกษาระดับปริญญาตรีเข้าทำงานเป็นช่างฝีมือ ช่างเทคนิค นายจ้างต้องจัดฝึกอบรมบุคลากรก่อนที่จะเข้าทำงาน เพื่อให้คนเหล่านี้สามารถทำงานในสถานประกอบการได้ การจัดฝึกอบรมเพิ่มทักษะให้กำลังคนนั้น สถานประกอบการจะต้องเสียค่าใช้จ่าย ซึ่งไม่ควรจะเกิดขึ้น แสดงให้เห็นว่าระบบการศึกษาที่เป็นอยู่นั้นมีปัญหา ดังข้อความ

“ระบบการศึกษาที่เป็นอยู่ก้าวไม่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม พูดง่าย ๆ ว่า ระบบการศึกษาของเรากำลังถูกดิสรัปชั่น ยังจมอยู่กับมายด์เซตเดิม ๆ อยู่ในสภาพเดิม ๆ ทั้งที่โลกเขาก้าวหน้าไปแล้ว เราปฏิรูปการศึกษามา 2 ทศวรรษ ยังปฏิรูปก็ยังไม่รู้ทิศทาง กระบวนการที่ทำอยู่ใช้ไม่ได้ ก้าวตามเขาไม่ทัน แต่ประเทศจะต้องก้าวหน้า” (Thongyou, Interview, June 21, 2021)

ภาคอุตสาหกรรมเป็นกลุ่มธุรกิจที่แข่งขันกันสูงมาก ทั้งการแข่งขันด้านการผลิตสินค้า การแข่งขันด้านการตลาด การแข่งขันด้านการขนส่ง และการแข่งขันกันในการสรรหาบุคลากรทักษะดีเข้าทำงาน สถานประกอบการในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ต่างต้องการกำลังคนที่มีทักษะดี สถานประกอบการแห่งใดที่มีกำลังคนทักษะดีก็จะมักหวงแหนกำลังคนเหล่านั้น เนื่องจากถ้าหากกำลังคนเหล่านั้นลาออกไปทำงานกับบริษัทคู่แข่งก็จะทำให้ประสิทธิภาพในการผลิตและการทำงานส่วนอื่นในองค์กรด้อยคุณภาพลง ปรัชญาการณ์เหล่านี้เป็นปัญหาที่เกี่ยวกับการจัดการศึกษาโดยตรง

คำกล่าวข้างต้น สอดรับกับความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลคนสำคัญอีกรายหนึ่ง ที่กล่าวว่า การที่วิทยาลัยเทคนิคผลิตกำลังคนออกไปนั้น มีเพียงกำลังคนส่วนหนึ่งเท่านั้นที่ได้เข้าทำงานตรงตามสาขาวิชาที่เขาเรียน ส่วนกำลังคนอีกจำนวนมากเปลี่ยนอาชีพไปทำงานด้านอื่น กำลังคนบางส่วนประกอบอาชีพตามอาชีพของผู้ปกครอง สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นความเสียหายของประเทศไทย เนื่องจากการจะสร้างบัณฑิตให้จบออกมาในแต่ละปีนั้น รัฐจะต้องเสียค่าใช้จ่ายในการผลิตบัณฑิตเป็นเงินจำนวนมาก แต่ผลที่ได้กลับมามีคุณภาพไม่ดี ก็ถือว่าไม่ประสบความสำเร็จ ดังข้อความ

“ที่ประเทศเราเป็นแบบนี้ เพราะเราสร้างความสูญเปล่าทางการศึกษามาก มีเด็กตกงานจำนวนมาก รัฐ สถาบันการศึกษาผลิตเด็กออกมาแล้วตกงานกันเยอะ สมมุติว่าต้นทุนการสร้างเด็กคนหนึ่ง เรียนจนจบมีต้นทุนคนละ 1 ล้านบาท แต่แต่ละปีเด็กจบมาเป็นแสนคน ก็เสียไปเป็นแสนล้าน นี่คือนโยบายทางเศรษฐกิจที่เราเสียไป” (Thongyou, Interview, June 21, 2021)

ทั้งนี้ ยังไม่รวมถึงเวลาที่ใช้ในการผลิตบัณฑิตเหล่านั้น สถาบันการศึกษาจะต้องใช้เวลาในการผลิตกำลังคนที่มีทักษะไม่ตรงตามความต้องการของสถานประกอบการมาเป็นระยะเวลายาวนาน เวลาที่สูญเสียไปในการผลิตบัณฑิตออก

มาแล้วทำงานไม่ได้ นั่นถือเป็นความสูญเสียอย่างยิ่งใหญ่ที่ไม่สามารถเรียกกลับคืนมาได้ สิ่งที่เกิดขึ้นเป็นความเสียหายทางเศรษฐกิจที่ประเมินค่าไม่ได้ ดังข้อความ

“เราเสียหายที่คิดเป็นมูลค่าทางเศรษฐกิจไปแล้ว แต่ยังไม่รวมถึงความเสียหายจากการเสียเวลาที่เรารสร้างคนผิดทิศผิดทาง นี่คือมวลของความสูญเสียเปล่าที่เป็นอยู่” (Thongyou, Interview, June 21, 2021)

อภิปรายผลการศึกษา

จากการศึกษาเรื่อง “สภาพปัญหาด้านการผลิตกำลังคนของวิทยาลัยเทคนิคในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก” ผู้ศึกษามีประเด็นที่จะนำมาอภิปรายผล ดังต่อไปนี้

ผลการศึกษาพบว่า กำลังคนที่สำเร็จการศึกษาจากวิทยาลัยเทคนิคในจังหวัดชลบุรี ฉะเชิงเทรา และระยอง มีจำนวนไม่เพียงพอต่อความต้องการของสถานประกอบการ ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่เลือกศึกษาต่อระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มากกว่าที่จะเข้าเรียนต่อวิทยาลัยเทคนิค ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นเกิดจากผู้ปกครองของนักเรียนมีค่านิยมที่ต้องการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าศึกษาต่อระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เนื่องจากเห็นว่าเป็นแนวทางที่เหมาะสมมากกว่าในการเตรียมสอบเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาในอนาคต ประกอบกับอาจารย์ที่สอนนักเรียนระดับมัศึกษามักจะไม่สนับสนุนให้นักเรียนย้ายไปศึกษาต่อวิทยาลัยเทคนิค เนื่องจากมีทัศนคติต่อนักเรียนอาชีวะในทิศทางที่ไม่ดี ที่สำคัญคืออาจารย์ไม่รู้สภาพการณ์จริงที่เกิดขึ้น กล่าวคือ สถานประกอบการหลายแห่งยินดีจะให้เงินสนับสนุนนักเรียนที่เลือกศึกษาต่อระดับอาชีวศึกษา ทั้งสนับสนุนค่าบำรุงการศึกษา ค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน และค่าใช้จ่ายระหว่างที่นักเรียนฝึกงาน อีกทั้งเมื่อนักเรียนจบการศึกษาแล้ว สถานประกอบการยินดีที่จะรับเข้าทำงานทันที การที่อาจารย์ไม่รู้ข้อมูลเหล่านี้เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้อาจารย์ที่สอนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาไม่สนับสนุนให้นักเรียนย้ายไปศึกษาต่อระดับอาชีวศึกษา ซึ่งมีส่วนสำคัญที่ทำให้วิทยาลัยเทคนิคในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ผลิตกำลังคนได้ไม่มากนัก

ผลการศึกษาในประเด็นนี้สอดคล้องกับวรรณกรรมของ Thummapant (2022) ซึ่งนำเสนอเป็นบทความใน Bangkokbiznews (2022) ระบุว่า คณะกรรมการนโยบายเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคลากรในจังหวัดชลบุรี ฉะเชิงเทรา และระยอง เห็นได้จากการจัดสรรงบประมาณใช้จ่ายประจำปีให้งบประมาณกว่า 3,000 ล้านบาท ในการพัฒนากำลังคนให้มีความรู้ มีทักษะตรงตามที่สถานประกอบการในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ต้องการ

ผลการศึกษาพบว่า สถานประกอบการหลายแห่งในจังหวัดชลบุรี ฉะเชิงเทรา และระยอง ขาดแคลนกำลังคนทักษะดี แต่กลับมีบัณฑิตไม่มีงานทำจำนวนมาก บัณฑิตหลายคนทำงานไม่ตรงตามสาขาวิชาที่พวกเขาเหล่านั้นจบการศึกษา คณะทำงานประสานงานด้านการพัฒนาบุคลากรในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก เห็นว่า ที่เป็นเช่นนี้ เพราะอาจารย์ไม่ได้เปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการเข้ามีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตร ความเห็นข้างต้นนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ Wananant (2019) ที่ระบุว่า สถาบันการศึกษาจะต้องเปิดโอกาสให้ภาคเอกชนได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตรที่สอนในสถาบันการศึกษา และให้นักศึกษาได้มีโอกาสเข้าไปเรียนรู้การใช้เครื่องมือ เทคโนโลยี ที่ใช้ในสถานประกอบการ ผลการศึกษาดังกล่าวอธิบายได้ด้วยแนวคิดการพัฒนาการอาชีวศึกษาของ Prosser (1929) ที่ระบุว่า สถาบันการศึกษามีความจำเป็นต้องจัดหาเทคโนโลยี เครื่องจักรกลที่ทันสมัยให้นักเรียนอาชีวะได้ใช้ในระหว่างเรียน เพื่อให้นักเรียนคุ้นเคยกับเครื่องมือ เครื่องจักรกลต่าง ๆ เพราะการจะพัฒนาการอาชีวศึกษาให้ประสบผลสำเร็จนั้น จะต้องให้นักเรียนได้ใช้เครื่องมือ เครื่องจักรกลที่เหมือนกับเครื่องมือ เครื่องจักรกล ที่ใช้ในสถานประกอบการ

ความข้างต้น สอดคล้องกับคำกล่าวของ Barlow (1984) อ้างถึงใน Watananarong (2014) ที่ระบุว่า ไม่ว่าสังคมจะพัฒนาก้าวหน้าไปสักเพียงใดก็ตาม การจัดการอาชีวศึกษาจะต้องมีการปรับปรุงหลักสูตรและออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสถานประกอบการ ผู้บริหารสถาบันอาชีวศึกษาจะต้องสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้มีลักษณะคล้ายกับสภาพการณ์จริงที่เกิดขึ้นในสถานประกอบการ ดังเช่นผลการศึกษาค้นคว้าที่พบว่า ปัญหาที่เกิดขึ้นประการหนึ่งคือ มีบัณฑิตจำนวนมากที่ไม่มีความรู้ เพราะไม่สามารถทำงานในสถานประกอบการจริงในโรงงานอุตสาหกรรมได้ ไม่คุ้นเคยกับเครื่องจักรกล เทคโนโลยี ในสถานประกอบการ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องยังไม่สามารถแก้ไขปัญหานี้ได้ ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นสอดคล้องกับการจัดอันดับการศึกษาที่ดำเนินการโดยบริษัท เพียร์สัน จำกัด ซึ่งได้ประเมินคุณภาพการจัดการศึกษาของประเทศต่าง ๆ 40 ประเทศ โดยมีเกณฑ์การประเมิน คือ ผลการสอบทางวิชาการระดับนานาชาติ ผลการประเมินพบว่า ประเทศฟินแลนด์ ได้รับการประเมินว่ามีการจัดการศึกษาที่ดีที่สุด ส่วนประเทศในกลุ่มเอเซียนั้น เกาหลีใต้ได้รับคะแนนการประเมินดีที่สุดในรองลงมาคือ ฮองกง ญี่ปุ่น สิงคโปร์ ส่วนประเทศไทยได้รับการจัดอันดับอยู่ที่ 37 (Post Today, 2022)

ผลการจัดอันดับการศึกษาข้างต้นสอดคล้องในทิศทางเดียวกับการจัดอันดับด้านการศึกษาของ International Institute for Management Development (2022) ซึ่งจัดอันดับความสามารถในการแข่งขันทางวิชาการของประเทศต่าง ๆ ในปี พ.ศ. 2564 มีประเทศเข้าร่วมทั้งสิ้น 64 ประเทศ การศึกษาของประเทศไทยถูกจัดให้อยู่ในอันดับที่ 56 จาก 64 ประเทศ ลดลงไปจากการจัดอันดับในปี พ.ศ. 2563 ที่อยู่อันดับ 55 (Bangkokbiznews, 2022)

กล่าวโดยสรุป ปัญหาที่คณะทำงานประสานงานด้านการพัฒนาบุคลากรในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก กล่าวถึงนั้น ประกอบด้วย กำลังคนไม่เพียงพอ บัณฑิตไม่มีความรู้ บัณฑิตทำงานไม่ตรงตามสาขาวิชาที่จบการศึกษา และระเบียบราชการไม่เอื้อต่อการพัฒนา เหล่านี้ล้วนแสดงให้เห็นถึงการจัดการศึกษาที่ด้อยประสิทธิภาพ ถ้าหากหน่วยงานที่มีบทบาทรับผิดชอบหลักแก้ไขปัญหานี้ไม่สำเร็จ สภาพการณ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นตามมาในอนาคตคือ สถานประกอบการในพื้นที่ที่จะขาดแคลนกำลังคนทักษะดีรุนแรงมากขึ้น บัณฑิตไม่มีความรู้มากขึ้นเรื่อย ๆ และอาจเกิดอาชญากรรมในรูปแบบต่าง ๆ มากขึ้น ดังที่ผู้ให้ข้อมูลคนสำคัญ กล่าวว่า ปรากฏการณ์ที่เป็นอยู่นี้สะท้อนให้เห็นว่าระบบการศึกษาในประเทศไทยมีความผิดพลาด ไม่เช่นนั้นจะไม่เกิดสภาวะการณ์เช่นนี้ วิธีการแก้ไขจะต้องเริ่มจากการที่คนในสังคมตระหนักถึงปัญหาการผลิตกำลังคนของสถาบันการศึกษา ทั้งการผลิตกำลังคนของวิทยาลัยเทคนิค สถาบันอาชีวศึกษาอื่น ๆ ไม่เพียงเฉพาะในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก เท่านั้น แต่รวมไปถึงสถาบันอาชีวศึกษาทั่วประเทศไทย และรวมไปถึงการผลิตกำลังคนของมหาวิทยาลัยทั่วประเทศด้วย

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “การสื่อสารเพื่อผลิตกำลังคนระดับอาชีวศึกษาในภาคตะวันออก รองรับความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอีอีซี” ได้รับทุนอุดหนุนจากสภาการวิจัยแห่งชาติ รหัสโครงการ 53425 ประจำปีงบประมาณ 2564

ข้อเสนอแนะ

ผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ ดังนี้

1. จากผลการศึกษาที่พบว่าการพัฒนาหลักสูตรที่เปิดสอนในวิทยาลัยเทคนิคนั้น ผู้พัฒนาหลักสูตรยังเปิดโอกาสให้ผู้แทนจากสถานประกอบการเข้ามีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตรไม่มากนัก โดยเฉพาะการร่วมออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยังคงปฏิบัติตามรูปแบบเดิมที่ทำสืบต่อกันมา ทว่าปัญหาคือบัณฑิตตกงาน บัณฑิตทำงานไม่ตรงกับสาขาวิชาที่ศึกษาในสถาบันการศึกษา และการขาดแคลนกำลังคนทักษะดี ยังคงเกิดขึ้นในพื้นที่ 3 จังหวัดนี้ ผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะต่อการแก้ไขปัญหานี้ โดยให้กรมอุตสาหกรรม ซึ่งมีสำนักงานตั้งอยู่ในพื้นที่เขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ได้มีบทบาทเชื่อมโยง ผลักดันให้สถานประกอบการที่ต้องการกำลังคน ไม่ว่าจะเปิดดำเนินการอยู่แล้ว และสถานประกอบการที่มีแผนงานจะเปิดดำเนินการในพื้นที่จังหวัดชลบุรี ฉะเชิงเทรา และระยอง ให้เข้ามาคัดเลือกนักเรียนอาชีวศึกษาจากสถาบันอาชีวศึกษาในพื้นที่ ให้ทุนสนับสนุนการศึกษาแก่นักเรียน ไม่ว่าจะเป็ค่าบำรุงการศึกษา ค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน ค่าตอบแทนจากการฝึกงาน ทำข้อตกลงร่วมกันว่าเมื่อนักเรียนสำเร็จการศึกษาแล้ว จะต้องเข้าทำงานในสถานประกอบการดังกล่าวเป็นระยะเวลาเท่าใด ทั้งนี้ สถานประกอบการจะให้ค่าตอบแทนที่สมเหตุสมผล วิธีการเช่นนี้จะทำให้สถานประกอบการได้กำลังคนที่มีทักษะดี มีความกระตือรือร้นเข้าทำงาน

2. การที่จะทำให้นักเรียนจากวิทยาลัยเทคนิคมีทักษะการใช้เครื่องจักรกลที่ทันสมัยตรงตามทีสถานประกอบการใช้อยู่ นั้น จะต้องเขียนหลักสูตรที่เปิดสอนให้เชื่อมโยงกับหลักสูตรที่เปิดอบรมในภาคอุตสาหกรรม โดยเปลี่ยนระบบการศึกษาของวิทยาลัยเทคนิคจากเดิมที่นักเรียนเข้าเรียนในสถาบันการศึกษา จากนั้นฝึกงานในสถานประกอบการ เป็นการให้สถานประกอบการได้มีโอกาสคัดเลือกนักเรียนที่เห็นว่ามีหน่วยก้านดี สนับสนุนค่าใช้จ่าย ให้เข้าเป็นสมาชิกของสถานประกอบการ ตั้งแต่พวกเขาเหล่านั้นยังเป็นนักเรียนอยู่ โดยให้ทำงานในสถานประกอบการ และเรียนในหลักสูตรที่สถานประกอบการและสถาบันอาชีวศึกษาร่วมกันออกแบบขึ้น ซึ่งหลักสูตรดังกล่าวได้รับการยอมรับจากภาครัฐ อาจจะทำให้เรียนตามหลักสูตรของสถานประกอบการราว 70 เปอร์เซ็นต์ เรียนในสถาบันการศึกษา 30 เปอร์เซ็นต์ ดังเช่นการจัดการศึกษาของสถาบันอาชีวศึกษาในประเทศเยอรมัน สิงคโปร์ การจัดการศึกษารูปแบบนี้จะทำให้เด็กมีทักษะการใช้เครื่องจักรกล เครื่องมือที่ตรงกับที่สถานประกอบการใช้ จะทำให้นักเรียนมีประสบการณ์ในการทำงานในสถานประกอบการดีกว่าการจัดการเรียนการสอนในระบบที่ดำเนินการอยู่ ที่สำคัญ เป็นวิธีที่ทำให้สถานประกอบการในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ได้กำลังคนที่มีทักษะตรงตามที่ต้องการ

เอกสารอ้างอิง

- Barrow, R. (1984). *Giving teaching back to teacher; A Critical Introduction to Curriculum Theory*. Brighton Sussex.
- Bangkokbiznews. (2022). *Man development and Education in EEC: Driving Direction*. Retrieved from <https://www.bangkokbiznews.com/business/940037>.
- Buapliansee, N. (2018). Personal Development model in the Eastern Economic Corridor to Support Future Target Industries. *Journal of Suvarnnabhum Institute of Technology Humanity and Social Sciences*. 4(1), (303-315). (In Thai).
-, (2020). Eastern Economic Corridor Human Development Center, (2020). *12 S – Curve, Draft Final Report*, 1-9. October 2, 2020, Burapha University.

- International Institute for Management Development (2022). *Ranking Results in education 2021, Thailand fall down*. Retrieved from <https://www.bangkokbiznews.com/social/985467>.
- Prachathai (2017). *Thai Civil Rights and Investigative Journalism*. Search October 10, 2017.
[https://prachatai.com/category_\(In Thai\)](https://prachatai.com/category_(In Thai)).
- Post today. (2022). Thailand: Last of The World Education System. Retrieved from
<https://www.posttoday.com/world/190587>.
- Pankam, S. (2021). Vocational Education Management Responding to Changes of the Future World. *CSNP Journal*. 6(1), 9-22. (In Thai).
- Prosser, C. (1929). *Vocational Education In Democracy*. New York. Century.
- Salika. (2021). *Move forward to Produce Vocation College' students*. Retrived from <http://Salika news.com>.
- Thummapant, P. (2022). Meteorological department people and Education development for EEC. Guideline drive. February, 15. <https://www.bangkokbiznews.com/business/940037>. (In Thai).
- Viyapone, N. (2019). Development Administration of the Project in economic corridor Case study: Eastern Economic Corridor (EEC). *Mahachula Academic Journal*, 6(2), (95-109).
- Wattananarong, K. (2014). *Innovation and Technical Education Technological*. King Mongkut 's University of Technology North Bangkok. (In Thai).
- Wananun P. (2019). *Pattern of Production Corporation and workforce development in Vocational College in Eastern Economic Corridor*. Office of the permanent secretary, Ministry Of Education. (In Thai).

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
สถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร¹
**Online Social Media Literacy Skills of Undergraduates
in Autonomous Universities in Bangkok**

ศิริกาญจน์ จันทร์วิชช์ (Sirikarn Janwitchano)²

วิภากร วัฒนสินธุ์ (Vipakorn Vadhanasin)³

ศุภรชตรา แสนวา (Sumattra Sanwa)⁴

Received: June 07, 2022

Revised: June 20, 2022

Accepted: June 23, 2022

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐ ในเขตกรุงเทพมหานคร (2) ประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐ ในเขตกรุงเทพมหานคร และ (3) เปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐ ในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามตัวแปรเพศ ชั้นปี คณะแผนกเรียน และรายได้รวมของผู้ปกครอง ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐ ในเขตกรุงเทพมหานคร 8 แห่ง จำนวน 400 คน ได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบโควตา เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยแจกแจงความถี่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติ T-Test และ F-test ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า (1) นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้แอปพลิเคชัน YouTube เป็นประจำ และนักศึกษาส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ 6-10 ชั่วโมงต่อวัน (2) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง (3) ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อของ

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งจากวิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต เรื่อง “ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร” สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2564 Article from master's thesis in Information Studies. Srinakharinwirot University in academic year 2021

² นิสิตระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ: M.A. student in Information Studies. Srinakharinwirot University. E-mail: sirikarn.jan@g.swu.ac.th

³ วท.ด. อาจารย์ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ: Ph.D., Lecturer. Information Studies Program. Faculty of Humanities. Srinakharinwirot University. E-mail: vipakorn@g.swu.ac.th

⁴ ป.ด. อาจารย์ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ: Ph.D., Lecturer. Information Studies Program. Faculty of Humanities. Srinakharinwirot University. E-mail: sumattra@g.swu.ac.th

นักศึกษาจำแนกตามตัวแปรเพศ ระดับชั้นปี เกรดเฉลี่ยสะสม และรายได้ผู้ปกครองต่อเดือน พบว่า นักศึกษาที่มีเพศแตกต่างกัน มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่แตกต่างกัน นักศึกษาที่ชั้นปีต่างกัน คะแนนเฉลี่ยสะสมต่างกัน และรายได้รวมของผู้ปกครองต่างกัน มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมและรายด้านแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สื่อสังคมออนไลน์ นักศึกษาระดับปริญญาตรี

Abstract

The purposes of this research are as follows: (1) to study the behavior of using social media of undergraduates in autonomous universities in Bangkok; (2) to assess the social media literacy skills of undergraduates in autonomous universities in Bangkok; and (3) to compare social media literacy skills of undergraduates in autonomous universities in Bangkok classified by gender, education year level, GPA and parental income. By using quantitative research methods, the sample group in this research consisted of 400 undergraduates in autonomous universities in Bangkok. The data collection tools included quota sampling and social media literacy skill quizzes. The statistics used for data analysis were frequency, mean, percentage standard deviation and the testing of the hypothesis with a t-test and an f-test at a 0.05 level of statistical significance. The results revealed the following: (1) most of the students frequently used YouTube application and most used social media from six to ten hours per day; (2) the overall media literacy skills of the students were at a medium level; (3) the analysis of the hypothesis testing revealed that gender did not significantly affect social media literacy skills, while factors such as education year level, GPA, and parental income significantly impacted social media literacy skills at a 0.05 level of significance.

Keyword: Media literacy skill, Social media, Undergraduates.

บทนำ

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นช่องทางการสื่อสารดิจิทัลรูปแบบหนึ่งผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้ใช้งานสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์หรือโต้ตอบระหว่างกันได้ด้วยการสร้างชุมชนออนไลน์ขึ้นมา ทำให้สามารถแพร่กระจายข้อมูลข่าวสารระหว่างผู้คนได้อย่างรวดเร็ว การเชื่อมต่อระหว่างบุคคลหรือกลุ่มต่าง ๆ สามารถกระทำได้ง่าย ผ่านรูปแบบข้อมูลทั้งข้อความ ภาพ เสียง และวิดีโอ ที่สำคัญสิ่งที่ทำให้สื่อสังคมออนไลน์เป็นที่แพร่หลายคือ ไม่มีค่าใช้จ่ายในการใช้งาน มีวิธีการใช้งานที่ง่าย เพียงแค่มีการเชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้งานสามารถสร้างเนื้อหาได้ด้วยตนเอง และมีหลากหลายรูปแบบ โดยในยุคปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อผู้คนเป็นอย่างมากในการเรียน การทำงาน และการใช้ชีวิตประจำวัน พฤติกรรมการเสพสื่อเปลี่ยนรูปแบบจากสิ่งพิมพ์ดั้งเดิมเป็นสื่อออนไลน์ที่ใช้งานได้สะดวก รวดเร็ว จึงเกิดการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ผลสำรวจจากสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA) ใน พ.ศ. 2564 แสดงให้เห็นว่าคนไทยใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันอยู่ที่ 10 ชั่วโมง 36 นาที โดยกิจกรรมที่อยู่บนระบบออนไลน์มากขึ้นเมื่อเทียบกับ พ.ศ. 2563 ได้แก่ การติดต่อสื่อสาร การอ่านโพสต์/ข่าว/บทความ/หนังสือ และการทำธุรกรรมทางการเงิน โดยกลุ่มคนที่มีชั่วโมงออนไลน์สูงสุดต่อวันคือเจนเอเรชั่นแซดซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในวัยเรียน มีการใช้อินเทอร์เน็ตวันละ 12 ชั่วโมง 5 นาที ส่วนใหญ่เป็นการใช้เพื่อการศึกษา รองลงมาคือการดูหนังฟังเพลงและการติดต่อสื่อสารออนไลน์ ทั้งนี้แพลตฟอร์มสื่อ

สังคมออนไลน์ที่นิยมใช้ ได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook) ยูทูบ (YouTube) ไลน์ (Line) อินสตาแกรม (Instagram) และทวิตเตอร์ (Twitter) ตามลำดับ (Electronic Transactions Development Agency, 2021)

การรู้เท่าทันสื่อ มาจากภาษาอังกฤษว่า “Media Literacy” ยูเนสโก (UNESCO, 2013) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อ เป็นความสามารถ ทักษะในด้านต่าง ๆ ของตัวบุคคลนั้น ๆ เพื่อใช้ในการตีความ การตัดสินใจ เป็นความเชี่ยวชาญหรือความชำนาญด้านใดด้านหนึ่งในการตัดสินใจหรือประเมินว่าสิ่งที่ได้รับจากสื่อเป็นความจริงหรือไม่ โดยสังเกตจากประสบการณ์ที่ผ่านมา จากเดิมที่สถานศึกษามีการส่งเสริมให้นักเรียน นักศึกษา มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ จึงต้องปรับตัวตามเทคโนโลยีให้มุ่งเน้นการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (Social media literacy) ในยุคที่แวดล้อมไปด้วยข้อมูลขนาดใหญ่ (Big data) บนสังคมดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้อย่างเสรี เพื่อสร้างวิจักษณ์ญาณของนักศึกษาในการแยกแยะข้อมูลที่เป็นข่าวจริงและข่าวปลอมบนสื่อสังคมออนไลน์ ไม่แชร์ข่าวสารต่อทันทีที่เพียงเพราะเนื้อหาตรงกับความรู้สึกหรือความคิดเห็นของตนเอง พิจารณาที่มาของข่าว ตรวจสอบข้อเท็จจริงรวมทั้งความเกี่ยวข้องกับข่าวอื่น ๆ ที่นำเสนอโดยสื่อที่เชื่อถือได้ (Syam & Nurrahmi, 2020, pp. 92-105) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เป็นทักษะที่จำเป็นในยุคศตวรรษที่ 21 เพราะการเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นจากในห้องเรียนหรือตำราเท่านั้น ในยุคความปรกติใหม่ที่มีข้อมูลข่าวสารที่การเพิ่มในอัตราที่รวดเร็วมากกว่าในอดีต ผู้เรียนต้องการความยืดหยุ่น สถานบันการศึกษามีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือหลักในการจัดการเรียนการสอน (Lekhakula, 2021, pp. 111-125) จึงต้องพัฒนาทักษะของผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ ทักษะการสืบค้น การวิเคราะห์ การประเมินค่า และสร้างสรรค์ผลงานจากสื่อ (Huguet et al., 2021, pp. 1-2) ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็น ไม่ตกเป็นเหยื่อของข่าวปลอมที่ผู้ผลิตสารมุ่งนำเสนอข้อมูลอย่างบิดเบือนจากความเป็นจริง (Sairattanain, 2021, pp. 180-193)

สื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน เพราะสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว การมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์จะทำให้สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีสติ สามารถเข้าใจบริบททั้งฝั่งของผู้รับสารและผู้ส่งสารว่าข้อมูลที่กำลังใช้งานอยู่นั้นกำลังจะสื่อถึงสิ่งใด มีจุดประสงค์ใดแอบแฝงหรือไม่ และต้องการเผยแพร่ข้อมูลไปยังกลุ่มเป้าหมายใดบ้าง ในปัจจุบัน กลุ่มนิสิต นักศึกษา มีค่านิยมและพฤติกรรมในการบริโภคสื่อสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว สื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งเสมือนปัจจัยที่ 5 ในการดำเนินชีวิต (Duangkajee et al., 2020, pp. 10-21) ผู้เสพสื่อกลุ่มนักศึกษาเป็นผู้ที่กำลังก้าวเข้าสู่วัยผู้ใหญ่จึงมีความคิดเป็นของตนเอง มีความเชื่อแตกต่างออกไปจากวัยเด็กและยังสามารถถูกชักนำความคิดได้ง่ายขึ้นเนื่องจากสื่อในปัจจุบันไม่มีการควบคุม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแสดงออกทางความคิดเห็นหรือการสนับสนุนข้อความของบุคคลอื่นบนสื่อสังคมออนไลน์ ที่ทุกคนสามารถสร้างข้อมูลและแชร์ออกไปได้อย่างรวดเร็ว รวมไปถึงมีการใช้นามแฝง ทำให้ไม่สามารถทราบถึงแหล่งที่มาของสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังชี้ให้เห็นถึงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ค่อนข้างมีปัญหา เนื่องจากนักศึกษามีอิสระและการเปิดกว้างในการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ นอกจากนี้ ในด้านการเรียนการสอนยังพบว่าครูผู้สอนยังขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ รวมไปถึงหลักสูตรการสอนในประเทศไทยยังมุ่งเน้นให้ผู้เรียนท่องจำ แต่ขาดการฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักตั้งคำถาม หรือมีการคิด วิเคราะห์ที่มากพอ จึงทำให้นักศึกษาขาดทักษะการคิดไตร่ตรองว่าข้อเท็จจริงหรือที่มาของข้อมูลนั้นเป็นอย่างไร ทำให้มีการส่งต่อข้อมูลที่บิดเบือนไปยังสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งหากนักศึกษามีไม่มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ อาจส่งผลกระทบในด้านลบต่อตัวบุคคลเหล่านี้ได้ ไม่ว่าจะเป็นการถูกชักจูงทางความคิด การแสดงออกต่าง ๆ การหลงเชื่อข้อมูลที่ผิด ๆ แล้วทำไปเผยแพร่ต่อ ทำให้เกิดผลกระทบในวงกว้างได้ (Changkwanyun, 2018, pp.188-197; TNN ONLINE, 2021; Wiwatpanitch, 2015, pp. 209-219)

จากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้นนี้จะเห็นได้ว่าปัจจุบันเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อเป็นประเด็นที่สังคมกำลังให้ความสนใจ การศึกษาเกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาจะทำให้เห็นว่านักศึกษาสามารถทำความเข้าใจ

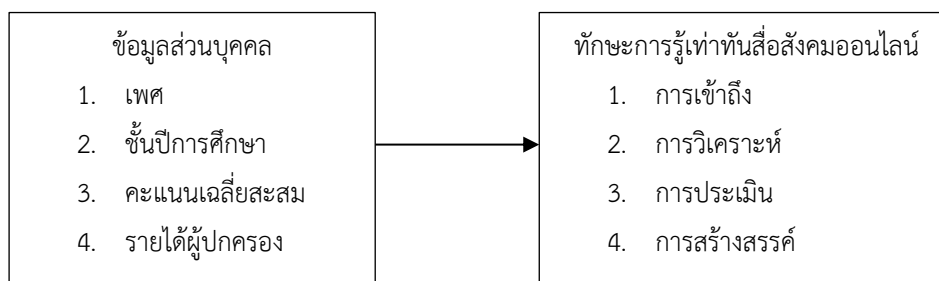
แยกแยะ กลั่นกรอง และประเมินเนื้อหาจากสื่อสังคมออนไลน์ได้ในระดับใด โดยวิธีการที่จะทำให้ทราบถึงทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาจะต้องมีการประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งศูนย์การรู้เท่าทันสื่อ (Center for Media Literacy, 2008) ได้กล่าวถึงคำถามสำคัญ 5 ข้อ ของการรู้เท่าทันสื่อ ได้แก่ 1) ใครเป็นเจ้าของผลงาน 2) รูปแบบของผลงาน 3) ผู้รับสาร 4) เนื้อหา และ 5) วัตถุประสงค์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดสำคัญที่สามารถนำไปใช้วิเคราะห์เนื้อหาที่สื่อนำเสนอได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเรื่องการประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐ ในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อต้องการทราบว่านักศึกษามีความรู้ด้านทักษะการเท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อย่างไร นอกจากนี้กลุ่มนักศึกษายังเป็นกลุ่มที่มีสถิติการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่สูงกว่ากลุ่มอื่น ๆ จึงทำให้มีความน่าสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว ทั้งนี้ การวิจัยเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐ ในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อให้บุคคลที่สนใจเกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีหรือผู้ที่ทำธุรกิจที่มุ่งเน้นนักศึกษาที่ส่วนใหญ่ใช้สื่อออนไลน์เป็นหลัก สามารถนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสำหรับเยาวชน สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา รวมถึงหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งช่วยปลูกฝังให้ผู้คนตระหนักถึงความสำคัญในการรู้เท่าทันสื่อ มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สามารถแยกแยะเข้าใจสิ่งที่สื่อต่าง ๆ นำเสนอได้เป็นอย่างดี และไม่ตกเป็นเหยื่อจากสื่อสังคมออนไลน์ รวมทั้งเพื่อเป็นประโยชน์มากยิ่งขึ้นต่อผู้ที่ต้องการจะศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐ ในเขตกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐ ในเขตกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐ ในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามตัวแปรเพศ ชั้นปี คณะแผนกเฉลี่ยสะสม และรายได้รวมของผู้ปกครอง

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร เก็บข้อมูลผ่านแบบทดสอบออนไลน์ โดยกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. นักศึกษาที่มีเพศต่างกันมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน
2. นักศึกษาที่มีชั้นปีต่างกันมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน
3. นักศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่างกัน มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน
4. นักศึกษาที่มีรายได้รวมของผู้ปกครองต่างกัน มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานครที่กำลังศึกษาอยู่ใน 8 มหาวิทยาลัย ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และมหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวน 140,214 คน (Office of the Ministry of Higher Education Science Research and Innovation, 2021) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางของเครซีและมอร์แกน ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 (Krejcie & Morgan, 1970, pp. 607-610) ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างไม่ต่ำกว่า 400 คน สุ่มตัวอย่างแบบโควตา เลือกนักศึกษาแบบเฉพาะเจาะจงมหาวิทยาลัยละ 50 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากการทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย 3 ตอน ได้แก่ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นลักษณะคำถามให้เลือกตอบ ลักษณะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เป็นลักษณะคำถามให้เลือกตอบ และทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เป็นลักษณะแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยเป็นข้อคำถามจากสถานการณ์ แบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการเข้าถึง ด้านการวิเคราะห์ ด้านการประเมินค่า และด้านการสร้างสรรค์ แบบทดสอบผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและความสอดคล้องของข้อคำถาม โดยพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of consistency: IOC) มากกว่า 0.50 โดยผลที่ได้อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 จากนั้นปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิมาทดลองใช้ (Try-out) กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความยากง่ายเป็นรายข้อพบว่า มีข้อสอบไม่อยู่ในเกณฑ์ความยากง่ายที่เหมาะสมจำนวน 2 ข้อ (p ไม่อยู่ระหว่าง 0.20-0.80) จึงตัดข้อที่ไม่ผ่านเกณฑ์ออก (Pattanasombutsook, 2021, pp. 329-343) เหลือข้อสอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ที่มีค่าความยากง่ายผ่านเกณฑ์ระหว่าง 0.20-0.80 จำนวน 28 ข้อ ทดสอบความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้ค่าความเชื่อมั่นของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (KR-20) ได้ค่าได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.810 ซึ่งถือว่าแบบทดสอบมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง (Prasithrathsint, 2003, pp. 259-262)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล งานวิจัยนี้ได้รับพิจารณาว่าข้อเสนอการวิจัยมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล กฎหมาย ข้อบังคับ และข้อกำหนดภายในประเทศ หมายเลขการรับรอง SWUEC/E/G-322/2564 เมื่อวันที่ 30 สิงหาคม 2564 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านแบบทดสอบออนไลน์ ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ถึงเมษายน พ.ศ. 2565 โดยส่งลิงค์แบบทดสอบไปยังอาจารย์ผู้สอนในมหาวิทยาลัย และนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยตรง ได้ข้อมูลจำนวน 400 ชุด

4. การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลจากแบบทดสอบออนไลน์มาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ดังนี้

4.1 สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่อให้บรรยายลักษณะข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบทำแบบทดสอบ

4.2 สถิติพื้นฐานโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผลระดับคะแนน เพื่อวิเคราะห์ระดับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมและรายด้าน โดยมีเกณฑ์แปลผลคะแนน ดังนี้ (Kajornsinsin, 2000, pp. 75-84)

ร้อยละ 80-100	หมายถึง	ดีมาก
ร้อยละ 70-79	หมายถึง	ดี
ร้อยละ 60-69	หมายถึง	ปานกลาง
ร้อยละ 50-59	หมายถึง	น้อย
ร้อยละ 0-49	หมายถึง	น้อยมาก

4.3 สถิติเชิงอนุมานเพื่อทดสอบสมมติฐานทางสถิติโดยใช้ค่า T-test และ F-test เพื่อวิเคราะห์ความแปรปรวนทดสอบสมมติฐานของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่ม ได้แก่ เพศ ชั้นปีการศึกษา คะแนนเฉลี่ยสะสม และรายได้รวมของผู้ปกครอง

สรุปผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบทดสอบดังแสดงในตาราง 1 พบว่า ผู้ตอบแบบทดสอบส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 316 คน (ร้อยละ 79.0) ศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 3 จำนวน 293 คน (ร้อยละ 73.3) ได้รับคะแนนเฉลี่ยสะสมระหว่าง 3.01-3.50 จำนวน 250 คน (ร้อยละ 62.5) และมีรายได้รวมของผู้ปกครองอยู่ในช่วงมากกว่า 60,000 บาท จำนวน 206 คน (ร้อยละ 51.5)

ตาราง 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบทดสอบ

สถานภาพ	จำนวน (ก)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	84	21.0
หญิง	316	79.0
รวม	400	100.0
ชั้นปี		
ชั้นปีที่ 1	9	2.3
ชั้นปีที่ 2	57	14.3
ชั้นปีที่ 3	293	73.3
ชั้นปีที่ 4 หรือสูงกว่า	41	10.3
รวม	400	100.0
คะแนนเฉลี่ยสะสม		
2.00-2.50	4	1.0
2.51-3.00	111	27.8
3.01-3.50	250	62.5

สถานภาพ	จำนวน (n)	ร้อยละ
3.51-4.00	35	8.8
รวม	400	100.0
รายได้รวมของผู้ปกครอง		
ต่ำกว่า 20,000 บาท	25	6.3
20,000 - 40,000 บาท	38	9.5
40,001 – 60,000 บาท	131	32.8
มากกว่า 60,000 บาท	206	51.5
รวม	400	100.0

2. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานครของผู้ตอบแบบทดสอบ สรุปได้ดังนี้

เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้เป็นประจำดังแสดงในตาราง 2 พบว่า เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้เป็นประจำ ที่มีการเลือกตอบมากที่สุด 3 อันดับ ได้แก่ YouTube จำนวน 274 คน (ร้อยละ 68.5) รองลงมาคือ Line จำนวน 258 คน (ร้อยละ 64.5) และ มีการเลือกตอบ Facebook และ Instagram จำนวนตัวเลือกละ 241 คน (ร้อยละ 60.3)

ตาราง 2 เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้เป็นประจำ

เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้เป็นประจำ	จำนวน (n)	ร้อยละ
YouTube	274	68.5
Line	258	64.5
Facebook	241	60.3
Instagram	241	60.3
Pantip	163	40.8
Twitter	155	38.8
WeChat	152	38.0
Clubhouse	131	32.8
TikTok	113	28.3
Pinterest	112	28.0
Bloggang	18	4.5

ระยะเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อวันดังแสดงในตาราง 3 พบว่า มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นระยะเวลา 6-10 ชั่วโมงต่อวันมากที่สุด จำนวน 332 คน (ร้อยละ 83.0)

ตาราง 3 ระยะเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อวัน

ระยะเวลาที่ท่านใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อวัน	จำนวน (n)	ร้อยละ
6-10 ชั่วโมง	332	83.0
มากกว่า 10 ชั่วโมง	35	8.8
3-5 ชั่วโมง	32	8.0
น้อยกว่า 3 ชั่วโมง	1	0.3
รวม	400	100.0

3. ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานครของผู้ตอบแบบทดสอบ สรุปได้ดังนี้

คะแนนจากการทำแบบทดสอบเพื่อวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาแสดงในตาราง 4 โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง (ร้อยละ 69.04) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่อยู่ในระดับดีมาก คือ ด้านการวิเคราะห์ (ร้อยละ 82.5) ระดับดี คือ ด้านการสร้างสรรค์ (ร้อยละ 74.7) ระดับปานกลาง คือ ด้านการประเมินค่า (ร้อยละ 65.5) และระดับน้อย คือ ด้านการเข้าถึง (ร้อยละ 54.0)

ตาราง 4 คะแนนทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษา

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	เต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	ระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	ลำดับ
ด้านการเข้าถึง (access)	8	4.32	1.06	54.0	น้อย	4
ด้านการวิเคราะห์ (analyze)	8	6.60	3.13	82.5	ดีมาก	1
ด้านการประเมินค่า (evaluate)	6	3.93	0.87	65.5	ปานกลาง	3
ด้านการสร้างสรรค์ (create)	6	4.48	1.13	74.7	ดี	2
รวม	28	19.33	4.68	69.04	ปานกลาง	

4. การเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานครของผู้ตอบแบบทดสอบ สรุปได้ดังนี้

การเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาจำแนกตามตัวแปรเพศดังแสดงในตาราง 5 ค่า Sig. เท่ากับ 0.16 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 ($0.16 > 0.05$) หมายความว่า นักศึกษาที่มีเพศต่างกันมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

ตาราง 5 การเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาจำแนกตามตัวแปรเพศ

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	เพศชาย		เพศหญิง		t	Sig.
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
ด้านการเข้าถึง (access)	4.18	1.03	4.36	1.06	-1.38	0.17
ด้านการวิเคราะห์ (analyze)	5.25	1.54	5.36	1.28	-0.66	0.51
ด้านการประเมินค่า (evaluate)	3.85	0.77	3.95	0.90	-0.97	0.33
ด้านการสร้างสรรค์ (create)	4.37	1.12	4.51	1.13	-1.04	0.30
รวม	17.64	3.20	18.18	3.06	-1.41	0.16

* $p < .05$

การเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาจำแนกตามตัวแปรชั้นปีดังแสดงในตาราง 6 ค่า Sig. โดยรวมเท่ากับ 0.00 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 ($0.00 < 0.05$) ค่า Sig. รายด้านทุก ๆ ด้านเท่ากับ 0.00 ($0.00 < 0.05$) หมายความว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีต่างกันมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2

ตาราง 6 การเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาจำแนกตามตัวแปรชั้นปี

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	f	Sig.
ด้านการเข้าถึง (access)	ระหว่างกลุ่ม	69.03	3	23.01	24.10	0.00*
	ภายในกลุ่ม	378.01	396	0.96		
	รวม	447.04	399			
ด้านการวิเคราะห์ (analyze)	ระหว่างกลุ่ม	446.50	3	148.83	17.07	0.00*
	ภายในกลุ่ม	3451.89	396	8.72		
	รวม	3898.39	399			
ด้านการประเมินค่า (evaluate)	ระหว่างกลุ่ม	13.94	3	4.65	6.37	0.00*
	ภายในกลุ่ม	288.96	396	0.73		
	รวม	302.90	399			
ด้านการสร้างสรรค์ (create)	ระหว่างกลุ่ม	46.71	3	15.57	13.43	0.00*
	ภายในกลุ่ม	459.17	396	1.16		
	รวม	505.88	399			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	624.48	3	208.16	10.15	0.00*
	ภายในกลุ่ม	8123.27	396	20.51		
	รวม	8747.75	399			

* $p < .05$

การเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาจำแนกตามตัวแปรคะแนนเฉลี่ยสะสมแสดงในตาราง 7 ค่า Sig. โดยรวมเท่ากับ 0.00 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 ($0.00 < 0.05$) หมายความว่า นักศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่างกันมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ค่า Sig. รายด้าน ด้านการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์ มีค่าน้อยกว่า 0.05 หมายความว่า นักศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่างกันมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้านการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3

ตาราง 7 การเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาจำแนกตามตัวแปรคะแนนเฉลี่ยสะสม

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	f	Sig.
ด้านการเข้าถึง (access)	ระหว่างกลุ่ม	71.58	3	23.86	25.16	0.00*
	ภายในกลุ่ม	375.46	396	0.95		
	รวม	447.04	399			
ด้านการวิเคราะห์ (analyze)	ระหว่างกลุ่ม	277.46	3	92.49	10.11	0.00*
	ภายในกลุ่ม	3620.94	396	9.14		
	รวม	3898.39	399			
ด้านการประเมินค่า (evaluate)	ระหว่างกลุ่ม	7.88	3	2.63	3.53	0.02*
	ภายในกลุ่ม	295.02	396	0.74		
	รวม	302.90	399			
ด้านการสร้างสรรค์ (create)	ระหว่างกลุ่ม	22.46	3	7.49	6.13	0.00*
	ภายในกลุ่ม	483.42	396	1.22		
	รวม	505.88	399			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	624.20	3	208.07	10.14	0.00*
	ภายในกลุ่ม	8123.55	396	20.51		
	รวม	8747.75	399			

* $p < .05$

การเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาจำแนกตามตัวแปรรายได้รวมของผู้ปกครองดังแสดงในตาราง 8 ค่า Sig. โดยรวมเท่ากับ 0.00 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 ($0.00 < 0.05$) หมายความว่า นักศึกษาที่มีรายได้รวมของผู้ปกครองต่างกันมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ค่า Sig. รายด้าน ด้านการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการสร้างสรรค์ มีค่าน้อยกว่า 0.05 ส่วนด้านการประเมินค่า มีค่ามากกว่า 0.05 หมายความว่า นักศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่างกันมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้านการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการสร้างสรรค์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4

ตาราง 8 การเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาจำแนกตามตัวแปรรายได้รวมของผู้ปกครอง

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	f	Sig.
ด้านการเข้าถึง (access)	ระหว่างกลุ่ม	77.03	3	25.68	27.48	0.00*
	ภายในกลุ่ม	370.01	396	0.93		
	รวม	447.04	399			
ด้านการวิเคราะห์ (analyze)	ระหว่างกลุ่ม	781.834	3	260.61	33.11	0.00*
	ภายในกลุ่ม	3116.56	396	7.87		
	รวม	3898.39	399			
ด้านการประเมินค่า (evaluate)	ระหว่างกลุ่ม	5.05	3	1.68	2.24	0.08
	ภายในกลุ่ม	297.84	396	0.75		
	รวม	302.90	399			
ด้านการสร้างสรรค์ (create)	ระหว่างกลุ่ม	53.49	3	17.83	15.61	0.00*
	ภายในกลุ่ม	452.38	396	1.14		
	รวม	505.88	399			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	1065.25	3	355.09	18.30	0.00*
	ภายในกลุ่ม	7682.50	396	19.40		
	รวม	8747.75	399			

* $p < .05$

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษาวิจัย เรื่อง ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐบาลในเขตกรุงเทพมหานคร สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐบาลในเขตกรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ที่อยู่ในระดับดีมาก คือ ด้านการวิเคราะห์ (analyze) ระดับดี คือ ด้านการสร้างสรรค์ (create) ระดับปานกลาง คือ ด้านการประเมินค่า (evaluate) ส่วนทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ที่อยู่ในระดับ ระดับน้อย คือ ด้านการเข้าถึง (access) ตามลำดับ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง สอดคล้องกับ Yimprasert et al. (2016) ที่พบว่า นักศึกษามีความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อในระดับปานกลาง แต่ก็สามารถตระหนักถึงสื่อที่นำเสนอเกินจริงได้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า (1) ทักษะการวิเคราะห์สื่อสังคมออนไลน์อยู่ระดับดีมาก สอดคล้องกับ Sansomedang (2014) พบว่า วัยรุ่นระดับมัธยมปลายมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และตีความหมายข้อมูลที่ได้รับจากสื่อในระดับมากแม้จะยังไม่ดีนัก โดยจะตีความข้อมูลตามความสนใจของตนเองเป็นส่วนใหญ่ สอดคล้องกับ Maitaouthong (2014) ที่กล่าวว่า การวิเคราะห์สื่อเป็นทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 สถาบันการศึกษามีบทบาทสำคัญในการสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ให้ผู้เรียนมีความเข้าใจจุดมุ่งหมายและเนื้อหาข่าวสารที่น่าเสนอผ่านสื่อ เลือกรับสื่อที่มีคุณภาพและสามารถผลิตสื่อได้อย่างสร้างสรรค์ (2) ทักษะการสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี สอดคล้องกับ Yimprasert et al. (2016) พบว่า นักศึกษาจะผลิตเนื้อหาสื่อโดยใช้เทคนิคด้านภาพและเสียงได้

อย่างสร้างสรรค์ (3) ทักษะการประเมินค่าสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง สอดคล้องกับ Sawatdiruk et al. (2016) พบว่า นักเรียนมีทักษะการประเมินค่าสื่ออยู่ในระดับปานกลาง การเรียนการสอนจึงควรสอดแทรกกิจกรรมที่ส่งเสริมสมรรถนะในการสื่อสาร ทักษะการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ทักษะการใช้เทคโนโลยี และทักษะชีวิต (4) ทักษะการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับน้อย สอดคล้องกับ Rodyoo (2011) ที่พบว่า เยาวชนเปิดรับสื่อตามความต้องการส่วนตัวมากกว่าเปิดรับสื่อตามคำแนะนำ และสอดคล้องกับ Swart (2021) ที่กล่าวว่า “สื่อสังคมออนไลน์สามารถเข้าถึงเยาวชนได้มากกว่าเยาวชนเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์” ผู้ปกครองจึงควรต้องให้ความรู้ในการเข้าถึงสื่อที่มีคุณภาพ เพื่อให้คำแนะนำหรือวางแผนทางในการเข้าถึงสื่อและแพร่กระจายข้อมูลผ่านสื่อที่เหมาะสมแก่บุตรหลานของตน (Suttisima et al., 2019)

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำแนกตามตัวแปรเพศ พบว่า นักศึกษาที่มีเพศต่างกันมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์โดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Aonta (2017) Ata & Yildirim (2020) และ Sukphiromkasem (2018) ที่พบว่า เพศที่แตกต่างกันมีการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์และรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อาจเป็นเพราะความเท่าเทียมทางเพศที่เปิดโอกาสให้เพศชายและเพศหญิงเข้าถึงการศึกษาและระบบสื่อสังคมออนไลน์ที่เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถเข้าถึงได้อย่างเสรี ความเป็นเพศหญิงหรือเพศชายจึงมีใช้ลักษณะที่จะแตกต่างกันได้ในเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ขณะที่ผลการวิจัยดังกล่าวไม่สอดคล้องกับ Chaitep & Chanvichai (2021) ที่ศึกษานักศึกษาระดับอุดมศึกษาในภาคเหนือ พบว่า เพศที่แตกต่างกันมีผลต่อระดับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ด้านการเข้าใจสื่อและด้านการประเมินค่าสื่อแตกต่างกัน และไม่สอดคล้องกับ Klangburam et al. (2020) ซึ่งศึกษาการรู้เท่าทันสื่อในกลุ่มนักเรียนมัธยมต้นในจังหวัดชลบุรี พบว่า เพศที่แตกต่างกันมีผลต่อระดับการรู้เท่าทันสื่อที่แตกต่างกัน ซึ่งเพศหญิงมีการรู้เท่าทันสื่อที่ดีกว่าเพศชาย ซึ่งอาจเป็นเพราะกลุ่มตัวอย่างมาจากสถานศึกษาในพื้นที่ที่มีสภาพแวดล้อมแตกต่างกัน

3. ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำแนกตามตัวแปรชั้นปี พบว่า นักศึกษาที่อยู่ในชั้นปีต่างกันมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมแตกต่างกัน โดยชั้นปีที่ 4 หรือสูงกว่ามีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์มากกว่าชั้นปีอื่น ๆ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักศึกษาในชั้นปีสูงผ่านการเรียนในจำนวนรายวิชาที่มากกว่า จึงมีทักษะการสืบค้นเพื่อเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการประเมินสื่อ และการสร้างสรรค์สื่อเพื่อนำเสนอผู้ฟังได้อย่างเหมาะสม นักศึกษาดังแต่ชั้นปีที่ 4 ขึ้นไปเป็นช่วงเวลาที่ได้สำเร็จการศึกษาและกำลังจะก้าวออกสู่โลกการทำงานที่จำเป็นต้องใช้ความรู้ ความสามารถ ทักษะในสายวิชาชีพของตนเอง เพื่อสมัครเข้าทำงานในโลกการทำงานที่มีการแข่งขันสูง จึงมีความตั้งใจเรียนเพื่อเสริมสร้างทักษะให้มีความพร้อมในการประกอบอาชีพ (Sae-tee, 2019) ดังนั้น นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ขึ้นไปจึงมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่านักศึกษาในชั้นปีอื่น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ Sukphiromkasem (2018) พบว่า ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่ออินโฟกราฟิกที่ต่างกัน เนื่องจากบุคคลที่อยู่ในลำดับชั้นเดียวกันจะเลือกรับและตอบสนองต่อเนื้อหาข่าวสารในแบบเดียวกัน

4. ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำแนกตามตัวแปรคะแนนเฉลี่ยสะสม พบว่า นักศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมแตกต่างกันมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมแตกต่างกัน โดยนักศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมในระดับสูงมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์มากกว่านักศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ทั้งนี้อาจเป็นเพราะคะแนนเฉลี่ยสะสมเป็นค่าคะแนนที่สะท้อนถึงความสามารถของนักศึกษาที่ได้มาจากการวัดผลทางด้านความรู้ ความเข้าใจ การประยุกต์ใช้ความรู้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมิน (Huitt, 2011) ซึ่งทำการวัดผลผ่านข้อสอบ ชิ้นงาน หรือรายงาน และนำคะแนนทั้งหมดแปลงเป็นเกรดเฉลี่ยสะสมต่อไป สอดคล้องกับ Chaitep & Chanvichai (2021) และ Klangburam et al. (2020) ที่พบว่า นักศึกษาที่มีระดับผลการเรียนแตกต่างกันจะมีระดับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้านการเข้าใจสื่อออนไลน์และการใช้ประโยชน์ของสื่อออนไลน์ที่แตกต่างกัน

5. ผลเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีจำแนกตามตัวแปรรายได้รวมของผู้ปกครอง พบว่า นักศึกษาที่มีรายได้รวมของผู้ปกครองต่างกันมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมแตกต่างกัน โดยนักศึกษาที่มีรายได้รวมผู้ปกครองต่ำกว่ามีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์มากกว่านักศึกษาที่มีรายได้รวมผู้ปกครองสูงกว่า ทั้งนี้อาจเป็นเพราะช่วงสถานการณ์การระบาดของโควิด-19 ที่มีผลทางด้านเศรษฐกิจเป็นอย่างมากทำให้รายได้ของครอบครัวไม่พอใช้ นักศึกษาต้องตั้งใจเรียนและขวนขวายผ่านสื่อสังคมออนไลน์มากกว่านักศึกษาในครอบครัวที่มีรายได้พอใช้และเหลือเก็บ (Sae-tee, 2019) นักศึกษาที่รายได้ผู้ปกครองน้อยต้องมีความรู้รอบเท่าทันสื่อเพื่อเตรียมความพร้อมกับการประกอบอาชีพในอนาคต สอดคล้องกับ Arsenijević and Andevski (2016) ที่พบว่า บุคลากรทางการศึกษาที่รายได้น้อยมีความเข้าใจในเหตุการณ์ รู้เท่าทันสถานการณ์ที่เกิดขึ้นบนโลกโซเชียล แต่ผลการวิจัยดังกล่าวสวนทางกับ Buckingham et al. (2005) Livingstone (2004) และ Sukphirromkasem (2018) ซึ่งพบว่า รายได้มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการรู้เท่าทันสื่อ และ Boonyapitruksagoon (2019) ที่พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีระดับเศรษฐกิจของครอบครัวสูง จะมีภูมิคุ้มกันทางจิตซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างรู้เท่าทัน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการวิจัยพบว่านักศึกษามีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง ดังนั้นสถานศึกษาจึงควรส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เช่น การอบรมพัฒนาทักษะทางด้านการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์ ให้นักศึกษาสามารถแยกแยะข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็น การใช้เครื่องมือสืบหาต้นตอของข้อเท็จจริง วิเคราะห์ที่มา ตรวจสอบเนื้อหาและเวลาโพสต์ ให้มั่นใจในข่าวสารก่อนแชร์ข้อมูลต่อในสื่อสังคมออนไลน์

1.2 จากผลการวิจัยพบว่านักศึกษามีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ด้านการเข้าถึงต่ำกว่าด้านอื่น ๆ จึงควรมีการสนับสนุนด้านการเข้าถึง (access) ให้เพิ่มมากขึ้น โดยการแสวงหาข่าวสารได้จากสื่อหลายประเภท และต้องไม่ถูกจำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งมากเกินไป เพื่อให้เกิดความสามารถในการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ พร้อมทั้งทำความเข้าใจความหมายอย่างมีประสิทธิภาพของนักศึกษา

1.3 จากผลการวิจัยพบว่านักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่างกันมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยนักศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมในระดับสูงมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์มากกว่านักศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมในระดับต่ำกว่า ดังนั้น สถานศึกษาควรให้ความสนใจในการเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ให้กับนักศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมในระดับต่ำ เช่น การพิจารณาไตร่ตรองแหล่งที่มาของข้อมูล การคัดกรองข่าวสาร วิเคราะห์และเข้าใจสื่อ ประเมินคุณภาพและคุณค่าของข้อมูลที่สื่อนำเสนอ เพื่อนำสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้ได้อย่างเกิดประโยชน์

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร ในมิติอื่น ๆ ได้แก่ ปัจจัยการรับรู้เทคโนโลยี ความพร้อมทางด้านสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอก หรือปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้ข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์

2.2 ควรมีการขยายกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษา เพื่อให้เกิดความหลากหลายในมุมมองของทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เช่น กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของเอกชน หรือศึกษากับนักศึกษาในระดับปริญญาตรีถึงปริญญาเอก

เอกสารอ้างอิง

- Aonta, M. (2017). *The social media exposure and the ability for social media literacy of vocational students in Kamphaeng phet province*. Master's thesis, Rungsit University, Pathum Thani, Thailand. (In Thai)
- Arsenijević, J., & Andevski, M. (2016). New media literacy within the context of socio-demographic characteristics. *Procedia Technology*, 22, 1142-1151.
- Ata, R., & Yildirim, K. (2020). Analysis of the Relation Between Computational Thinking and New Media Literacy Skills of First-Year Engineering Students. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 29(1), 5-20.
- Boonyapitruksagoon, K. (2019). Factors Related to Using Social Media Behavior and Media Literacy in Universities in Bangkokmetropolitan area. *Warasan Phuettikammasat*, 25(2), 39-59.
Retrieved from <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/BSRI/article/view/184439> (In Thai)
- Buckingham, D., Banaji, S., Carr, D., Cranmer, S., & Willett, R. (2005). *The media literacy of children and young people: A review of the research literature on behalf of Ofcom*. Retrieved from <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10000145/1/Buckinghammedialiteracy.pdf>
- Center for Media Literacy. (2008). *Literacy for the 21st Century*. Retrieved from http://www.medialit.org/sites/default/files/01a_mlkorientation_rev2_0.pdf
- Chaitep, T., & Chanvichai, K. (2021). A Study of Media Literacy in University Student in Northern. *Journal of Business, Economics and Communications*, 16(2), 97-106. (In Thai)
- Changkwaneyun, A. (2018). Behavior use Social Media and Social Media Literacy Skills of Undergraduate Students Naresuan University. *Silpakorn Educational Research Journal*, 16(1), 188-197. (In Thai)
- Duangkajee, N., Aujirapongpan, S., & Kamlangdee, N. (2020). Online Social Media Usage Behavior and Entrepreneurship Competencies of Students. *Journal of Business Administration The Association of Private Higher Education Institutions of Thailand*, 9(1), 10-21. (In Thai)
- Electronic Transactions Development Agency. (2021). *Thailand Internet User Behavior 2021*. Retrieved from https://www.eta.or.th/th/Useful-Resource/publications/Thailand-Internet-User-Behavior-2021_Slides.aspx (In Thai)
- Huguet, A., Baker, G., Hamilton, L. S., & Pane, J. F. (2021). *Media Literacy Standards to Counter Truth Decay*. Retrieved from https://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/research_reports/RRA100/RRA112-12/RAND_RRA112-12.pdf
- Huitt, W. (2011). *Bloom et al.'s taxonomy of the cognitive domain*. Educational psychology interactive, Valdosta, Valdosta State University.
- Kajornsin, B. (2000). Rubric Assesment. *Kasetsart Educational Review (Thailand)*, 15(2), 75-84. (In Thai)
- Klangburam, N., Suwannasaen, P., & Ruengtip, P. (2020). Media Literacy in Lower Secondary School

- Students in Chonburi Province. *Journal of Educational Studies*, 14(2), 129-140 (In Thai)
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and psychological measurement*, 30(3), 607-610.
- Lekhakula, A. (2021). Next Normal Higher Education: Challenges. *Journal of Education and Innovative Learning*, 1(2), 111-125. (In Thai)
- Livingstone, S. (2004). What is media literacy?. *Intermedia*, 32(3), 18-20.
- Maitaouthong, T. (2014). Media Literacy: Skill for 21th Century Learning. *Journal of Information Science*, 32(3), 75-91. Retrieved from <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jiskku/article/view/29552>
- Office of the Ministry of Higher Education Science Research and Innovation. (2021). *Statistics of the Classified by group of institutions, name of institute, name of faculty, name of major, level of education and gender, Academic year 2021*. Retrieved from https://data.mhesi.go.th/dataset/univ_std_12_01 (In Thai)
- Pattanasombutsook, M. (2021). Validation of Nursing Research Reports and Proper Use of Social Science Research Instruments in Publishing. *The Southern College Network Journal of Nursing and Public Health*, 8(2), 329-343. (In Thai)
- Prasithrathsint, S. (2003). *Social science research methedology*. (4th ed.). Bangkok: Fueang Fa Printing. (In Thai)
- Rodyoo, C. (2011). Monitoring Academic Service about Media Literacy of Children in the Phrommalok Municipal, PhromKhiri District, Nakhon Si Thammarat Province. *Wichcha Journal Nakhon Si Thammarat Rajabhat University*, 30(2), 55-62. Retrieved from <https://li01.tci-thaijo.org/index.php/wichcha/article/view/101433/78630> (In Thai)
- Sae-tee, N. (2019). *Behavior of studying online in the situation of COVID-19 of students in Silpakorn University Sanam Chandra Palace Campus*. Individual Research, Silpakorn University, Nakhon Pathom, Thailand. (In Thai)
- Sairattanain, J. (2021). Language and Society through Media and Information Literacy. *Payap University Journal*, 31(2), 180-193. (In Thai)
- Sansomedang, P. (2014). Teenagers' Skill of Knowing What's What and as Much as the Mass and Modern Media's Knowing in SakonNakhon Province. *Sakon Nakhon Rajabhat University Journal*, 6(12), 47-58. (In Thai)
- Sawatdiruk, A., Chaisanit, P., & Rattanachuwong, S. (2016). Development of Learning Package Promoting Media Literacy of Students in Educational Opportunity Schools under Chiang Mai Primary Educational Service Area Office 3. *Journal of Social Academic*, 9(3), 122-138. (In Thai)
- Sukphiromkasem, N. (2018). *Cognizance and Response to Infographic Media of Y Generation*. Master's thesis, National Institute of Development Administration. Bangkok, Thailand. (In Thai)
- Suttisima, V., Chainan, P., & Yuwkosol, S. (2019). Indicators of Media Information and Digital Literacy in Working Age for Democratic Citizen. *The Journal of Social Communication Innovation*, 7(7),

194-202. (In Thai)

Swart, J. (2021). Tactics of news literacy: How young people access, evaluate, and engage with news on social media. *new media & society*, 1-17.

Syam, H. M., & Nurrahmi, F. (2020). 'I Don't Know If It Is Fake or Real News' How Little Indonesian University Students Understand Social Media Literacy. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 36(2), 92-105.

TNN ONLINE. (2021). *Decode 3 a problem why is "media literacy" in Thai children therefore has not progressed*. Retrieved from <https://www.tnnthailand.com/news/tnnexclusive/86532/> (In Thai)

UNESCO. (2013). *Media and information literacy: policy and strategy guidelines*. Retrieved from https://unesdoc.unesco.org/notice?id=p::usmarcdef_0000225606

Wiwatpanitch, N. (2015). A Development of Social Media Literacy Skills. *Journal of Graduate Studies Valaya Alongkron Rajabhat University*, 9(3), 209-219. (In Thai)

Yimprasert, U., Paladkong, N., & Siriumpankul, A. (2016). Benefits and Application of Media Literacy: Case of a Private Higher Education Institution. *Panyapiwat Journal*, 8(2), 183–195.

Retrieved from <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/pimjournal/article/view/65659> (In Thai)

พฤติกรรมการใช้และทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์

ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร¹

USAGE BEHAVIOR AND INFORMATION EVALUATION SKILL ON SOCIAL MEDIA OF THE ELDERLY IN BANGKOK

ปิยดา ราชพิบูลย์ (Piyada Rachpiboon)²

ศุภรรษตรา แสนวา Sumattra Saenwa³

จุฑารัตน์ นกแก้ว Jutharat Nokkaew⁴

Received: June 07, 2022

Revised: June 22, 2022

Accepted: June 26, 2022

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร 2) ศึกษาทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร และ 3) เปรียบเทียบทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างในการศึกษา คือ ผู้สูงอายุที่เป็นสมาชิกของชมรมผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 378 คน โดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test และ F-test ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก เมื่อจำแนกเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ รองลงมา ได้แก่ กิจกรรมที่ปฏิบัติในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ ตามลำดับ 2) ผู้สูงอายุมีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมอยู่ในระดับสูง ด้านที่มีทักษะสูงที่สุดคือ ด้านความน่าเชื่อถือ รองลงมาได้แก่ ด้านความถูกต้อง ด้านความทันสมัย และด้านความเกี่ยวข้องตามลำดับ 3) ผู้สูงอายุที่มี

¹ บทความจากวิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2561 :
Article from Master's thesis in Information Studies, Srinakharinwirot University in academic year 2018

² นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ: Master's degree Student in
Information Studies, Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University, E-mail: piyada.rac@g.swu.ac.th

³ ประ.ด., อาจารย์ประจำ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ: Ph.D. Lecturer, Information
Studies Program, Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University, E-mail: sumattra@g.swu.ac.th

⁴ ประ.ด., ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม:
Ph.D. Assistant Professor, Bachelor of Arts Program in Library and Information Science, Faculty of Humanities and Social
Science, Chandrakasem Rajabhat University, E-mail: jutharatstou@gmail.com

เพศ อายุ อาชีพและประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้สูงอายุที่มีระดับการศึกษาต่างมีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

คำสำคัญ: ทักษะการประเมินสารสนเทศ, ผู้สูงอายุ, พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์, สื่อสังคมออนไลน์

Abstract

The purposes of this research were to 1) study social media usage behavior of elderly in Bangkok, 2) study information evaluation skill on social media of elderly in Bangkok, and 3) compare the information evaluation skill on social media of elderly in Bangkok by gender, age, occupation, education level, and internet experience. The sample consisted of 378 elderly people who were members of the elderly club in Bangkok by multistage randomization. The tool employed for this study was test. The statistics used in analyzing the data were percentage, mean, standard deviation, t-test, and F-test. The results of the research were as follows: 1) Most of the elderly had social media usage behavior at a high level. When classified by aspect, it was found that the aspect with the highest average was the purpose of using social media, followed by the activities during using social media, and access to social media respectively. 2) Overall, the elderly's social media information evaluation skills were at a high level. The highest level aspect is reliability, accuracy, currency and relevance respectively. 3) There was a statistically significant difference in social media information evaluation skills at the .05 level between elderly with different gender, age, occupation, and internet experience. The elderly with different education levels had no difference in social media information evaluation skills.

Keywords: Evaluation information skill, Elderly, Social media using behavior, Social media

บทนำ

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นแพลตฟอร์มสำหรับสร้างชุมชนเสมือนและเป็นแหล่งรวมผู้ใช้งานเข้ามาประกอบกิจกรรมบนโลกออนไลน์ให้สามารถติดต่อสื่อสารถึงกันแบบสองทางได้ โดยผู้ใช้เป็นผู้สร้างเนื้อหา เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารร่วมกัน มีลักษณะการทำงานแบบเน้นการแบ่งปัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น รูปภาพ ข้อความ วิดีโอ ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ร่วมกัน เช่น วิกิพีเดีย (Wikipedia) บล็อกเกอร์ (Blogger) ยูทูบ (YouTube) เฟซบุ๊ก (Facebook) ไลน์ (LINE) เป็นต้น ทั้งนี้สื่อสังคมออนไลน์มีคุณลักษณะที่ผู้ใช้สามารถสร้างกลุ่ม โดยบุคคลอื่นสามารถเข้าร่วมกลุ่มได้เป็นจำนวนมากภายในระยะเวลาอันรวดเร็ว สามารถแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร ประสบการณ์ที่ดีและไม่ดีที่ได้รับ นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้องค์กร สถาบัน และหน่วยงานต่าง ๆ เพิ่มช่องทางการติดต่อสื่อสาร สร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้บริโภค ซึ่งโลกปัจจุบันกำลังเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ยุคข้อมูลข่าวสาร เทคโนโลยีการสื่อสารได้เปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิต การติดต่อสื่อสาร จนเกิดเป็นยุคของเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นสื่อที่ควบคุมได้โดยผู้ใช้สามารถเปิดรับข่าวสารที่ต้องการหรือปฏิเสธข้อมูลข่าวสารที่ไม่น่าสนใจได้

การค้นคืนข้อมูลสามารถกระทำได้ไม่จำกัดจำนวนในการเลือกเปิดรับข่าวสารรวมทั้งสามารถควบคุมข้อมูลข่าวสารที่ต้องการเปิดรับได้มากกว่าสื่ออื่น ๆ (Kraichumpol, 2012; Khujareansin, 2015; Saelim, 2015) ซึ่งในปัจจุบัน สื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันทุกเพศทุกวัยรวมถึงผู้สูงอายุด้วย ส่งผลให้ผู้สูงอายุเป็นกลุ่มบุคคลอีกหนึ่งกลุ่มที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันไม่ต่างจากคนในกลุ่มวัยอื่น

ผู้สูงอายุเป็นกลุ่มบุคคลที่มีการเปลี่ยนแปลงในวิถีชีวิตด้านต่าง ๆ มากกว่าวัยอื่น อาทิ การเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายและจิตใจ ด้านสังคมและวัฒนธรรม สื่อสังคมออนไลน์มีบทบาทและความสำคัญต่อกลุ่มผู้สูงอายุเพิ่มมากขึ้นทุกขณะและเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งสำหรับผู้สูงอายุในการปรับตัว แต่ขณะเดียวกันสื่อสังคมออนไลน์ก็ก่อให้เกิดผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบ ผลกระทบด้านบวก เช่น สามารถค้นคว้าความรู้และข้อมูลข่าวสารได้มากยิ่งขึ้น ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์และทันสมัยในเวลาทีรวดเร็ว รวมทั้งเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นได้อย่างรวดเร็ว (Kraichumpol, 2012) ส่วนผลกระทบด้านลบนั้น ถ้าผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีพฤติกรรมการใช้ที่ไม่ถูกต้อง ก็อาจส่งผลเสียต่อตนเองและผู้ใช้ในวงกว้างได้ ซึ่งเห็นได้จากผลการสำรวจพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของบุคคลวัยต่าง ๆ และพบว่ากลุ่มผู้สูงอายุ โดยเฉพาะผู้ที่มีอายุมากกว่า 65 ปี มีแนวโน้มการแชร์ข่าวปลอมมากที่สุดเมื่อเทียบกับกลุ่มผู้ใช้งานในวัยต่าง ๆ (Guess, Nagler, & Tucker, 2019) ดังนั้น สิ่งสำคัญในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ คือ ผู้สูงอายุควรได้รับการส่งเสริมความรู้และทักษะ การคิดวิเคราะห์ ประเมิน แบ่งปัน และสร้างสรรค์เนื้อหาต่างๆ ในสื่อสังคมออนไลน์อย่างรู้เท่าทัน เนื่องจากข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่ได้รับมีทั้งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือ (Boonart, Techataweewan, & Angchun, 2018; Saelim, 2015)

จากการศึกษาผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรของสำนักงานสภาพัฒนาการ เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แสดงให้เห็นว่าประเทศไทยได้กลายเป็น “สังคมสูงวัย” (Aged society) มาตั้งแต่ พ.ศ. 2548 แล้ว เมื่อประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป มีสัดส่วนเพิ่มสูงขึ้นถึงร้อยละ 10 ของประชากรทั้งหมด การคาดประมาณประชากรของประเทศไทยฉบับปรับปรุงใหม่นี้มีผลที่แสดงว่าประเทศไทยจะกลายเป็น “สังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์” (Completed aged society) ใน พ.ศ. 2566 เมื่อประชากรอายุ 60 ปี ขึ้นไปมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 20 ของประชากรทั้งหมด ประชากรไทยจะมีอายุสูงขึ้นอย่างรวดเร็วจนมีสัดส่วนประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไปสูงขึ้นถึงร้อยละ 28 ของประชากรทั้งหมดใน พ.ศ. 2576 เรียกได้ว่าประเทศไทยจะกลายเป็น “สังคมสูงวัยระดับสุดยอด” (Super aged Society) หลังจากนั้นประชากรไทยก็จะยังคงมีอายุสูงขึ้นไปอีก ใน พ.ศ. 2583 ประมาณร้อยละ 31.4 ของประชากรไทยจะเป็นผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป (Office of the National Economic and Social Development Council, 2019)

นอกจากนี้จากวรรณกรรมและงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้และการประเมินสารสนเทศบนสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครที่ผ่านมา ยังชี้ให้เห็นว่า ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบันช่วยให้เกิดความสะดวกสบายในชีวิตประจำวัน โทรศัพท์เคลื่อนที่กลายเป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีที่มีการใช้งานกันอย่างแพร่หลายในกลุ่มผู้สูงอายุ และงานวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ พบว่า ผู้สูงอายุมีความสามารถในการใช้สื่อใหม่อยู่ในระดับต่ำ และลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกัน พบว่าเพศชายมีการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ในสื่อใหม่มากกว่าเพศหญิง กลุ่มที่มีอายุระหว่าง 55-65 ปี เป็นกลุ่มที่มีการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ในสื่อใหม่มากที่สุด และกลุ่มที่มีระดับการศึกษาสูงมีความสามารถในการใช้สื่อใหม่สูงกว่ากลุ่มที่มี ระดับการศึกษาต่ำกว่า ด้านการรู้เท่าทันสื่อ พบว่า ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมสืบค้นข้อมูลสุขภาพจากสื่อออนไลน์/สื่อสังคมที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการดำเนินชีวิตอย่างมีสุขภาพสมบูรณ์บ่อยครั้ง โดยผู้สูงอายุรู้วิธีการค้นหาทรัพยากรสารสนเทศเกี่ยวกับสุขภาพที่เป็นประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในระดับน้อย ดังนั้น การมุ่งส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในผู้สูงอายุจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาเพิ่มเติมและเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ในแง่ของเป้าหมายเนื้อหาผู้ให้บริการ ผู้รับ และแนวทางการสอนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อให้แก่ผู้สูงอายุ (Rasi, Vuojärvi, & Rivinen,

2021; Foundation of Thai Gerontology Research and Development Institute, 2018, pp. 95-97; Tirado-Morueta, Hernando-Gómez, & Ignacio Aguaded-Gomez, 2016; Jaemtim & Yuenyong, 2019).

การวิจัยนี้จึงได้ศึกษาเพื่อให้ทราบถึงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งผลการวิจัยที่ได้รับจะแสดงให้เห็นถึงสภาพจริงเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุและระดับทักษะในการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ ผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานภาครัฐ เช่น กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ศูนย์ป้องกันข่าวปลอม กรมประชาสัมพันธ์ หรือองค์กรที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ตลอดจนการผลิตสื่อที่เหมาะสมแก่ผู้สูงอายุต่อไป

จุดประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามตัวแปรเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพเดิมหรือปัจจุบัน และประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ และได้คัดเลือกตัวแปรอิสระที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ จำนวน 5 ตัวแปร ได้แก่ ตัวแปรเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพเดิมหรือปัจจุบัน และประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต ในส่วนของตัวแปรตามมีดังนี้ (Chotchatchawalkul, 2013; Hemin, 2013; Kasentima, 2011; Vosner, Bobek, Kokol, & Krecic, 2016; Buntadthong, 2015; Saelim, 2015; Thirakot & Phonnikornkit, 2018; Tipkanjanaraykha, Yingrengreung, Kheokao, Ubolwan, Jaemtim, & Woranart, 2017; Tirado-Morueta, Hernando-Gómez, & Ignacio Aguaded-Gomez, 2016)

1. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ กำหนดกรอบการศึกษา 5 ด้าน ได้แก่ วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ ประเภทสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ และกิจกรรมที่ปฏิบัติในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

2. ทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยได้นำทักษะการรู้สารสนเทศมาตรฐานที่ 3 ของมาตรฐานสามัคยการรู้สารสนเทศสำหรับอุดมศึกษาของสมาคมห้องสมุดวิทยาลัยและวิจัย (Association of College and Research Libraries, 2000) มากำหนดกรอบการศึกษา 4 ด้าน ดังนี้

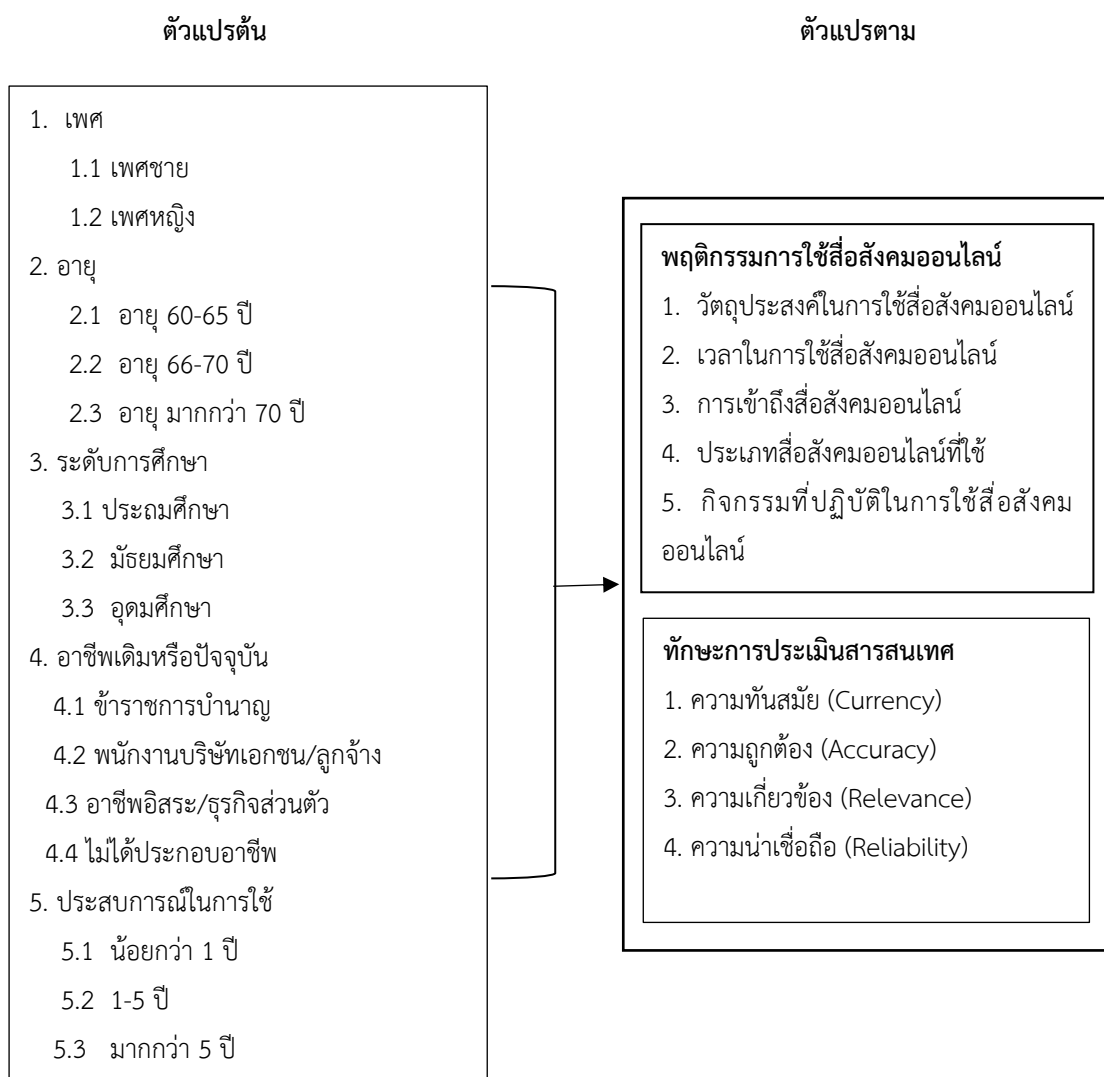
2.1 ความทันสมัย (Currency) หมายถึง เนื้อหาที่เป็นข้อมูลใหม่ ทันต่อสถานการณ์ ได้รับการปรับปรุงแก้ไขตามระยะเวลาอย่างเหมาะสม และแสดงวันที่ปรับปรุงข้อมูลครั้งล่าสุด

2.2 ความถูกต้อง (Accuracy) หมายถึง มีการตรวจสอบเนื้อหาว่ามาจากแหล่งที่มีความน่าเชื่อถือหรือมีการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ไม่มีอคติ หรือโฆษณาแฝงชวนเชื่อ

2.3 ความเกี่ยวข้อง (Relevance) หมายถึง เนื้อหาที่ได้รับมีความเกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการใช้งานหรือไม่

2.4 ความน่าเชื่อถือ (Reliability) หมายถึง เนื้อหาที่ได้รับมีผู้ผลิตเนื้อหาและผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้เขียน บรรณาธิการ ผู้รวบรวม และผู้จัดพิมพ์ มีความน่าเชื่อถือและเป็นที่ยอมรับในสาขาวิชาของเนื้อหาและเนื้อหาไม่ขัดต่อกฎหมาย ศีลธรรม และจริยธรรม

กรอบแนวคิดในการวิจัยแสดงดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. ผู้สูงอายุที่มีเพศต่างกันมีทักษะประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน
2. ผู้สูงอายุที่มีอายุต่างกันมีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน
3. ผู้สูงอายุที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน
4. ผู้สูงอายุที่มีอาชีพต่างกันมีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน
5. ผู้สูงอายุที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่างกันมีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ซึ่งดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้สูงอายุที่เป็นสมาชิกของข้อมูลชมรมผู้สูงอายุในพื้นที่ 50 สำนักงานเขตของกรุงเทพมหานคร ปีงบประมาณ 2562 จำนวน 15,653 คน (Social Development Office of Bangkok, 2020) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ผู้สูงอายุที่เป็นสมาชิกของข้อมูลชมรมผู้สูงอายุในพื้นที่ 50 สำนักงานเขตของกรุงเทพมหานคร ปีงบประมาณ 2562 จำนวน 387 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของเครซีและมอร์แกน ซึ่งขนาดกลุ่มตัวอย่างสำหรับประชากรตั้งแต่ 15,000 คน และไม่เกิน 20,000 คน ใช้กลุ่มตัวอย่างอย่างน้อย 375 คน (Krejcie & Morgan, 1970, p. 608) และสุ่มตัวอย่างแบบโควตาโดยเลือกผู้สูงอายุเจาะจงเขตที่มีผู้สูงอายุเป็นสมาชิกในชมรม จากเขตชั้นใน ชั้นกลาง ชั้นนอก ชั้นละ 3 เขต รวมเป็น 9 เขต ได้แก่ เขตบางซื่อ คลองเตย จตุจักร บางกะปิ บางเขน ประเวศ ทวีวัฒนา หนองจอก และหลักสี่ เขตละ 42 คนซึ่งได้กลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 378 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพเดิมหรือปัจจุบัน ประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ มีลักษณะเป็นแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ประกอบด้วยข้อคำถาม 5 ด้าน ได้แก่ 1) วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 2) เวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 3) การเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ 4) ประเภทสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ และ 5) กิจกรรมที่ปฏิบัติในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ตอนที่ 3 แบบทดสอบทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 4 ด้าน ได้แก่ 1) ความทันสมัย (Currency) 2) ความถูกต้อง (Accuracy) 3) ความเกี่ยวข้อง (Relevance) และ 4) ความน่าเชื่อถือ (Reliability)

นำแบบทดสอบที่สร้างเสร็จแล้วให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ตรวจสอบเพื่อหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบ (IOC) และนำมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ซึ่งพบว่าได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.66-1.00 จากนั้นนำแบบทดสอบมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และนำไปทดลองใช้กับผู้สูงอายุที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของข้อคำถาม หลังจากนั้นนำข้อคำถามในตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นแบบมาตราประมาณค่าวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงด้วยวิธีของครอนบาค (Cronbach Alpha Coefficient) โดยเกณฑ์ผ่านที่กำหนดไว้ คือ 0.75 ขึ้นไป ผลการคำนวณได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.80 และนำข้อคำถามในตอนที่ 3 ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดทักษะการประเมินสารสนเทศทำการวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (Difficulty) ซึ่งได้ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20-0.63 และคำนวณค่าความเที่ยงโดยใช้วิธีการของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (KR-20) ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.80 ซึ่งถือว่าแบบทดสอบมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยนำเสนอโครงการวิจัยคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รหัสโครงการวิจัย SWUEC/G 117/2564E วันที่ให้การรับรองคือ 14 พฤษภาคม พ.ศ. 2564 จากนั้นได้ขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒขอความร่วมมือจากชมรมผู้สูงอายุในพื้นที่ 50 สำนักงานเขตของกรุงเทพมหานคร ปีงบประมาณ 2562 จำนวน 9 เขตเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลจากผู้สูงอายุ ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือนมีนาคม-เมษายน พ.ศ. 2565

4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบทดสอบที่ได้รับกลับมาและใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

4.1 ตอนที่ 1 ข้อคำถามชนิดตรวจรายการเกี่ยวกับสถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบทดสอบ วิเคราะห์ โดยแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ

4.2 ตอนที่ 2 ข้อคำถามชนิดมาตราประมาณค่าเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุใน เขตกรุงเทพมหานคร วิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยกำหนดค่าน้ำหนักคะแนนของ คำตอบ 5 ระดับ

ดังนี้ (Suthornchai, 2008, p.100)

ค่าคะแนน	4.21-5.00	หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด
ค่าคะแนน	3.41-4.20	หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก
ค่าคะแนน	2.61-3.50	หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง
ค่าคะแนน	1.81-2.60	หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย
ค่าคะแนน	1.00-1.80	หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

4.3 ตอนที่ 3 ข้อคำถามที่เป็นแบบทดสอบวัดทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของ ผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร ใช้การหาค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย โดยให้คะแนนข้อที่ตอบถูกเท่ากับ 1 คะแนน และข้อที่ ตอบหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยนำคะแนนของกลุ่มตัวอย่างแต่ละคนมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ที่ตั้งไว้เพื่อหาจำนวนและร้อยละของการประเมินสารสนเทศในแต่ละระดับ เกณฑ์การให้คะแนนมีดังนี้

คะแนน 1-10 คะแนน	มีทักษะการประเมินสารสนเทศอยู่ในระดับต่ำ
คะแนน 11-20 คะแนน	มีทักษะการประเมินสารสนเทศอยู่ในระดับปานกลาง
คะแนน 21-30 คะแนน	มีทักษะการประเมินสารสนเทศอยู่ในระดับสูง

4.4 เปรียบเทียบทักษะการประเมินสารสนเทศของผู้สูงอายุจำแนกตามตัวแปรเพศโดยใช้สถิติ t-test และเปรียบเทียบทักษะการประเมินสารสนเทศของผู้สูงอายุจำแนกตามตัวแปรอายุ ระดับการศึกษา อาชีพเดิมหรือปัจจุบัน และประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One Way Analysis of Variance) ใช้สถิติ F-test เมื่อพบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีการของเชฟเฟ (Scheffe)

สรุปผลการวิจัย

1. ผู้สูงอายุเป็นเพศหญิง จำนวน 212 คน (ร้อยละ 56.08) เพศชายจำนวน 166 คน (ร้อยละ 43.92) มีอายุ 60-65 ปี จำนวน 93 คน (ร้อยละ 24.60) อายุ 66-70 ปี จำนวน 263 คน (ร้อยละ 69.60) และอายุมากกว่า 70 ปี จำนวน 22 คน (ร้อยละ 5.80) จบการศึกษาในระดับประถมศึกษาจำนวน 6 คน (ร้อยละ 1.60) ระดับมัธยมศึกษา จำนวน 162 คน (ร้อยละ 42.80) และระดับอุดมศึกษา จำนวน 210 คน (ร้อยละ 55.60) ประกอบอาชีพข้าราชการบำนาญจำนวน 120 คน (ร้อยละ 31.70) พนักงานบริษัทเอกชน/ลูกจ้าง จำนวน 152 คน (ร้อยละ 40.20) อาชีพอิสระ/ธุรกิจส่วนตัว จำนวน 57 คน (ร้อยละ 15.10) และไม่ได้ประกอบอาชีพจำนวน 49 คน (ร้อยละ 13.00) มีประสบการณ์ในการใช้น้อยกว่า 1 ปี จำนวน 52 คน (ร้อยละ 13.80) ประสบการณ์ 1-5 ปี จำนวน 136 คน (ร้อยละ 36.00) และประสบการณ์มากกว่า 5 ปี จำนวน 190 คน (ร้อยละ 50.20)

2. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยมีดังนี้

ตาราง 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครภาพรวม และรายด้าน

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์	3.68	0.55	มาก
2. กิจกรรมที่ปฏิบัติในการใช้สื่อสังคมออนไลน์	3.62	0.58	มาก
3. การเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์	3.55	0.43	มาก
4. เวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์	3.49	0.53	มาก
5. ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้	2.69	0.48	ปานกลาง
รวม	3.41	0.51	มาก

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.41$) เมื่อจำแนกเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ($\bar{X} = 3.68$) รองลงมา ได้แก่ กิจกรรมที่ปฏิบัติในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ($\bar{X} = 3.62$) การเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ ($\bar{X} = 3.55$) เวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ($\bar{X} = 3.49$) และประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ ($\bar{X} = 2.69$)

2.1 ด้านวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.68$, S.D. = .810) เมื่อจำแนกเป็นรายข้อ พบว่า ผู้สูงอายุใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อติดต่อสื่อสารกับคนในครอบครัวหรือเพื่อนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = .750) รองลงมาได้แก่ ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและเพลิดเพลินอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.63$, S.D. = .801) และใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.61$, S.D. = .812)

2.2 ด้านกิจกรรมที่ปฏิบัติในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.62$, S.D. = .790) เมื่อจำแนกเป็นรายข้อพบว่า ผู้สูงอายุทุกดไลค์ที่ท่านชอบในสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.84$, S.D. = .676) รองลงมา ได้แก่ สั่งซื้อสินค้าที่สนใจผ่านสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.65$, S.D. = .791) และ กดแชร์ข้อมูลข่าวสารหรือคลิปวิดีโอที่ได้รับมาจากสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.63$, S.D. = .789)

2.3 ด้านการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.55$, S.D. = .850) เมื่อจำแนกเป็นรายข้อพบว่า ผู้สูงอายุใช้สื่อสังคมออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันในสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$, S.D. = .833) รองลงมา ได้แก่ ผู้สูงอายุทราบเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์จากคนในครอบครัวอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.71$, S.D. = .740) และทราบเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์จากเพื่อนหรือคนรู้จักอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.62$, S.D. = .813)

2.4 ด้านเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.49$, S.D. = .820) เมื่อจำแนกเป็นรายข้อ พบว่า ผู้สูงอายุใช้เวลาช่วงวันหยุดในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับ

มาก ($\bar{x} = 3.66$, S.D. = .776) รองลงมา ได้แก่ ใช้เวลาช่วงเย็นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.60$, S.D. = .769) และใช้เวลาช่วงวันธรรมดาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.58$, S.D. = .774)

2.5 ด้านประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ พบว่า ผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้านประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.69$, S.D. = .980) เมื่อจำแนกเป็นรายข้อพบว่า ผู้สูงอายุใช้ Line อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.42$, S.D. = .771) รองลงมา ได้แก่ Facebook อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.03$, S.D. = 1.074) และ YouTube อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.67$, S.D. = 1.109)

3. ทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ ผลการวิจัยมีดังนี้

3.1 ทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครโดยรวมและรายด้าน ผลการวิจัยมีดังนี้

ตาราง 2 ทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครโดยรวมและรายด้าน

ทักษะการประเมินสารสนเทศ จากสื่อสังคมออนไลน์	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับทักษะ การประเมิน สารสนเทศ
1. ด้านความทันสมัย	7	4.73	1.506	สูง
2. ด้านความถูกต้อง	8	5.08	1.606	สูง
3. ด้านความเกี่ยวข้อง	7	4.28	1.559	สูง
4. ด้านความน่าเชื่อถือ	8	6.15	2.027	สูง
รวมทุกด้าน	30	20.24	5.600	สูง

จากตาราง 2 แสดงให้เห็นว่า ผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครมีระดับทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย 20.24) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ ด้านความน่าเชื่อถือมีทักษะอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย 6.15) รองลงมา ได้แก่ ด้านความถูกต้อง (ค่าเฉลี่ย 5.08) ด้านความทันสมัย (ค่าเฉลี่ย 4.73) และด้านความเกี่ยวข้อง (ค่าเฉลี่ย 4.28) ตามลำดับ

3.2 ทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตของกรุงเทพมหานคร จำแนกตามตัวแปร

ตาราง 3 ทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตของกรุงเทพมหานคร จำแนกตามตัวแปร

สถานภาพ	ระดับทักษะการประเมินสารสนเทศ						รวม	
	ต่ำ		ปานกลาง		สูง		จำนวน	ร้อยละ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
1. เพศ								
1.1 ชาย	5	1.30	36	9.50	125	33.10	166	43.90
1.2 หญิง	35	9.30	79	20.90	98	25.90	212	56.10

สถานภาพ	ระดับทักษะการประเมินสารสนเทศ						รวม	
	ต่ำ		ปานกลาง		สูง			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
2. อายุ								
2.1 60-65 ปี	5	1.30	64	16.90	24	6.30	93	24.60
2.2 66-70 ปี	14	3.70	50	13.20	199	52.60	263	69.60
2.3 มากกว่า 70 ปี	21	5.60	1	0.30	-	-	22	5.80
3. ระดับการศึกษา								
3.1 ประถมศึกษา	-	-	1	0.30	5	1.30	6	1.60
3.2 มัธยมศึกษา	17	4.50	52	13.80	93	24.60	162	42.90
3.3 อุดมศึกษา	23	6.10	62	16.40	125	33.10	210	55.60
4. อาชีพ								
4.1 ข้าราชการบำนาญ	37	9.80	49	13.00	34	9.00	120	31.70
4.2 พนักงานบริษัทเอกชน/ ลูกจ้าง	3	0.80	46	12.20	103	27.20	57	15.10
4.3 อาชีพอิสระ/ธุรกิจ ส่วนตัว	-	-	4	1.0	53	14.00	57	15.10
4.4 ไม่ได้ประกอบอาชีพ	-	-	16	4.30	33	8.70	49	13.10
ประสบการณ์ ในการใช้อินเทอร์เน็ต								
น้อยกว่า 1 ปี	35	9.30	17	4.50	0	0.00	52	13.80
1-5 ปี	-	-	33	8.70	103	27.20	136	36.00
มากกว่า 5 ปี	5	1.30	65	17.20	120	31.70	190	50.20
รวม	40	10.60	115	30.40	223	59.00	378	100.00

เมื่อจำแนกตามตัวแปร พบว่า ผู้สูงอายุเพศชายและเพศหญิงส่วนใหญ่มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับสูง (ร้อยละ 33.10, 25.90)

พิจารณาตามอายุ พบว่า ผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 60-65 ปี ส่วนใหญ่มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ระดับปานกลาง (ร้อยละ 16.90) อายุระหว่าง 66-70 ปี มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ระดับสูง (ร้อยละ 52.60) และอายุมากกว่า 70 ปีขึ้นไป มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ระดับต่ำ (ร้อยละ 5.60)

พิจารณาตามระดับการศึกษา พบว่า ผู้สูงอายุที่มีระดับการศึกษาประถมศึกษาส่วนใหญ่มิมีระดับทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับสูง (ร้อยละ 1.30) ระดับการศึกษามัธยมศึกษา มีทักษะการประเมินสารสนเทศ

จากสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับสูง (ร้อยละ 24.60) และระดับการศึกษาอุดมศึกษามีทักษะการการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับสูง (ร้อยละ 33.10)

พิจารณาตามอาชีพ พบว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ที่เป็นข้าราชการบำนาญมีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง (ร้อยละ 13.00) พนักงานบริษัทเอกชน/ลูกจ้าง มีทักษะการการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับสูง (ร้อยละ 27.20) อาชีพอิสระ/ธุรกิจส่วนตัว มีทักษะการการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับสูง (ร้อยละ 14.00) และไม่ได้ประกอบอาชีพ มีทักษะการการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับสูง (ร้อยละ 8.70)

พิจารณาตามประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า 1 ปี มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับต่ำ (ร้อยละ 9.30) มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต 1-5 ปี มีทักษะการการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับสูง (ร้อยละ 27.20) และมีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 5 ปี ขึ้นไป มีทักษะการการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับสูง (ร้อยละ 31.70)

4. การเปรียบเทียบทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต

4.1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ พบว่า ผู้สูงอายุที่มีเพศแตกต่างกัน มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

4.2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุพบว่า ผู้สูงอายุที่มีอายุแตกต่างกัน มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2

เมื่อทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ พบว่า ผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 66-70 ปี มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมสูงกว่าผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 60-65 ปี และมากกว่า 70 ปีขึ้นไป เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 66-70 ปี มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ด้านความทันสมัย ด้านความถูกต้อง และด้านความน่าเชื่อถือสูงกว่าผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 60-66 ปีและมากกว่า 70 ปีขึ้นไป ส่วนด้านความเกี่ยวข้อง พบว่า ผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 60-66 ปี มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์สูงกว่าผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 66-70 ปี และมากกว่า 70 ปีขึ้นไป

4.3 ผลการเปรียบเทียบทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า ผู้สูงอายุที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3

4.4 ผลการเปรียบเทียบทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอาชีพเพิ่มหรืออาชีพปัจจุบัน พบว่า ผู้สูงอายุที่มีอาชีพแตกต่างกัน มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4

เมื่อทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ พบว่า ผู้สูงอายุที่มีอาชีพอิสระ/ธุรกิจส่วนตัวมีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมและรายด้านทุกด้านสูงกว่าผู้สูงอายุที่มีอาชีพข้าราชการบำนาญบริษัทเอกชน/ลูกจ้าง และผู้สูงอายุที่ไม่ได้ประกอบอาชีพ

4.5 ผลการเปรียบเทียบทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า ผู้สูงอายุที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน มีทักษะประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 5

เมื่อทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ พบว่า ผู้สูงอายุที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต 1-5 ปี โดยรวม

มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์สูงกว่าผู้สูงอายุที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า 1 ปี และมากกว่า 5 ปี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ผู้สูงอายุที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต 1-5 ปี มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ด้านความทันสมัยและด้านความน่าเชื่อถือสูงกว่าผู้สูงอายุที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า 1 ปี และมากกว่า 5 ปี และผู้สูงอายุที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 5 ปี มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ด้านความถูกต้องและด้านความเกี่ยวข้องสูงกว่าผู้สูงอายุที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า 1 ปี และ 1-5 ปี

อภิปรายผล

ผลจากการศึกษาพฤติกรรมการใช้และทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร มีประเด็นที่น่าสนใจนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร ผลจากการวิจัย พบว่า ผู้สูงอายุ

ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก เมื่อจำแนกเป็นรายด้านพบว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้านที่มากที่สุด คือ วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยพบว่า ผู้สูงอายุใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อติดต่อสื่อสารกับคนในครอบครัวหรือเพื่อนอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผลการวิจัยที่พบแสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุนั้นก็มีความสนใจและต้องการใช้สื่อสังคมออนไลน์เช่นเดียวกับกลุ่มคนช่วงวัยอื่น ดังที่ Sap-in & Raweewan (2017) ได้วิเคราะห์เกี่ยวกับสื่อกับผู้สูงอายุ พบว่า ผู้สูงอายุนั้นก็จัดเป็นกลุ่มวัยที่มีความต้องการในการใช้สื่อที่หลากหลายและแตกต่างกัน ไม่แพ้วัยเด็กและเยาวชน ไม่ว่าจะเป็นการใช้เปิดรับข่าวสารเพื่อความบันเทิง และเพื่อประโยชน์ในการนำเนื้อหาไปปรับใช้ในชีวิตรประจำวัน ประเด็นที่น่าสนใจคือมีแนวโน้มว่าผู้สูงอายุจะใช้สื่อออนไลน์มากขึ้นและเป็นที่นิยมของผู้สูงอายุมากขึ้น สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Hernandez (2011) ที่พบว่า ผู้สูงอายุมีทัศนคติที่ดีต่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ทำให้มีทักษะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อยู่ในระดับสูงนำไปสู่พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และทักษะในการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ และ Ponon & Chaisuan (2018) ที่พบว่าผู้สูงอายุมีความคิดเห็นว่าการสื่อสารออนไลน์มีคุณสมบัติในกระบวนการสื่อสารที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก กระตุ้นให้เกิดการแสดงตัวตนในสังคมที่ชัดเจนเข้าใจง่าย ทำให้ส่งผลต่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ รวดเร็ว ฉับไว

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่า ผู้สูงอายุใช้เวลาช่วงวันหยุดในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันในสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตอยู่ในระดับมาก ด้านประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้พบว่า ผู้สูงอายุใช้ Line อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านกิจกรรมที่ปฏิบัติในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้สูงอายุยุคโลกที่ชอบในสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก อาจเนื่องจากการเข้าถึงสารสนเทศในยุคดิจิทัลนั้นสามารถทำได้ง่ายผ่านสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ต และการใช้โปรแกรม Line ก็เป็นที่นิยม ซึ่งตรงกับงานวิจัยหลายชิ้นที่พบว่า ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อประเภทไลน์ (LINE) มากที่สุด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อติดต่อกับคนในครอบครัวและเพื่อน โดยใช้โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ตโฟนส่วนตัวส่งผลให้เกิดรูปแบบการดำเนินชีวิตรออนไลน์ทั้งการพิมพ์ข้อความ การเข้าร่วมกลุ่มต่างๆ และพฤติกรรมการเปิดรับสื่อออนไลน์เพื่อให้ได้รับข้อมูลข่าวสารได้ทันทั่วทั้งที่ และส่วนใหญ่ผู้สูงอายุเล่นไลน์ทุกวัน ซึ่งผู้สูงอายุมักจะส่งไลน์ตั้งแต่เช้าตรู่โดยส่วนมาก

จะมีพฤติกรรมคล้ายกันคือ ผู้สูงอายุจำนวนหนึ่งจะเช็คไลน์ทันทีที่ตื่นนอน และใช้ไลน์อีกครั้งในช่วงที่ว่างจากการทำงาน เชื่อมต่อ/ใช้บริการสื่อออนไลน์เพื่อการติดต่อสื่อสาร เช่น การรับส่งอีเมล การใช้โปรแกรมสนทนา/สื่อสังคม เช่น Line, Facebook, Instagram เป็นต้น (Punjamahalap, 2020; Jaemtim & Yuenyong, 2019; Ponon & Chaisuwan, 2018; Panprom, 2018; Siri Wong & Unhalaketchit, 2017)

2. ทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครมีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมอยู่ในระดับสูง ที่ผลการวิจัยปรากฏเช่นนี้อาจเนื่องจากว่าปัจจุบันเป็นยุคดิจิทัลที่วิถีชีวิตประจำวันของคนเริ่มเปลี่ยนแปลงไป เมื่อผู้สูงอายุไม่ได้ทำงานหรือเกษียณอายุ ส่วนใหญ่มักจะกลับมาอยู่บ้าน ทำให้ผู้สูงอายุใช้เวลาอยู่กับเทคโนโลยีมากขึ้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าบทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลเริ่มเข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตมากขึ้น ส่งผลให้คนทุกคนต้องปรับตัวเพื่อก้าวทันยุคที่พัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีรวมไปถึงผู้สูงอายุ (Prasertsuk, 2022) ซึ่งผลการวิจัยที่พบนี้ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ Jaemtim & Yuenyong (2019) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศสุขภาพของผู้สูงอายุ พบว่า ผู้สูงอายุมีทักษะการประเมินสารสนเทศอยู่ในระดับน้อย อาจเป็นเพราะว่าผู้สูงอายุในปัจจุบันมีโอกาสดูใช้สื่อสังคมออนไลน์และเกิดทักษะในการใช้มากขึ้น ทำให้พัฒนาความสามารถด้านการประเมินสารสนเทศได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Wuthirangsi (2021) ที่พบว่า เมื่อผู้สูงอายุได้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารในเรื่องสื่อดิจิทัลกับครอบครัว ผู้สูงอายุจะสามารถเข้าถึงสื่อชนิดต่างๆ ได้จากการสอบถามสมาชิกในครอบครัวรวมถึงสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาของสื่อต่างๆ ได้ ซึ่งถ้าหากมีการเปิดรับสารสนเทศด้วยความถี่มากก็จะสามารถรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลด้านความสามารถในการเข้าถึงสื่อดิจิทัลได้มากตามไปด้วย และงานวิจัยของ Hernandez (2011) ที่พบว่า ผู้สูงอายุที่มีทัศนคติที่ดีต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์และมีทักษะการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น คอมพิวเตอร์และมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่มีต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ การมีทักษะความสามารถเพียงพอต่อการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่นำไปสู่การพัฒนาทักษะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการศึกษาเชิงคุณภาพเกี่ยวกับสภาพการใช้และการประเมินสารสนเทศบนสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ พบว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีการระมัดระวังเรื่องความเป็นส่วนตัวผ่านการตั้งค่าที่ระบบและการคิดก่อนที่จะส่งต่อข้อมูลในเรื่องของการประเมินสารสนเทศบนสื่อสังคมออนไลน์ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีทักษะในการประเมินสารสนเทศที่ดีโดยส่วนใหญ่เลือกรับข้อมูลผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ รองลงมาคือเว็บไซต์ของสำนักข่าวต่างๆ และข่าวในโทรทัศน์ตามลำดับ จากนั้นจะมีการเปรียบเทียบข้อมูลนั้นกับข้อมูลที่ค้นหาได้จาก Google TV และ YouTube ตามลำดับ จากนั้นจึงค่อยส่งต่อข้อมูล ซึ่งผู้สูงอายุจะเชื่อข่าวสารที่มีการลงหนังสือพิมพ์และ ข่าวที่ถ่ายทอดผ่านโทรทัศน์เป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากเชื่อว่าข่าวเหล่านั้นจะถูกคัดกรองมาแล้ว มีความน่าเชื่อถือ และหากมีความผิดพลาดก็จะมีคนรับผิดชอบ (Submee, Utasi, Khotewong, Chuadnan, Suwanchim, Panya, Sripattayanon, & Sutsiri, 2019)

3. ผลการเปรียบเทียบทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต พบผลการวิจัยดังนี้

3.1 ผู้สูงอายุที่มีเพศแตกต่างกัน มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ทั้งนี้เป็นเพราะว่าเพศหญิงและเพศชายมีพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตัวเองแตกต่างกัน (Phansri, Chomeya, & Piyakun, 2021) ผู้สูงอายุเพศชายมีพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต และมีการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ในสื่อดิจิทัลมากกว่าเพศหญิง (Vosner, Bobek, Kokoł, & Krecic, 2016; Tirado-Morueta, Hernando-Gómez, & Ignacio Aguaded-Gomez, 2016) จึงอาจส่งผลต่อทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุที่เป็นเพศชายและเพศหญิงมีความแตกต่างกัน ซึ่งผลการวิจัยที่พบดังกล่าวนี้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Wuthirangsi (2021) ที่ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล และเปรียบเทียบปัจจัยด้านบุคคล พบว่า ผู้สูงอายุที่มีเพศแตกต่างกันจะส่งผลให้รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลได้แตกต่างกัน

3.2 ผู้สูงอายุที่มีอายุแตกต่างกัน มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ซึ่งผลการวิจัยที่พบนี้ อาจเนื่องจากว่าผู้สูงอายุที่มีช่วงอายุที่แตกต่างกันนั้นมีประสบการณ์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างกัน จึงทำให้มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Hernandez (2011) ที่พบว่าผู้สูงอายุที่มีอายุน้อยกว่าจะมีประสบการณ์การเชื่อมต่อความสัมพันธ์ทางสังคมทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ และคอมพิวเตอร์มากกว่ากลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุที่มีอายุมากกว่า Wuthirangsi (2021) ได้ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่า ผู้สูงอายุที่มีอายุที่แตกต่างกันจะส่งผลให้รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลได้แตกต่างกัน

3.3 ผู้สูงอายุที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 ซึ่งผลการวิจัยที่พบนี้แตกต่างจากงานวิจัยที่ศึกษาก่อนหน้า คือ งานวิจัยของ Wuthirangsi (2021) ที่พบว่า ผู้สูงอายุที่มีระดับการศึกษาที่แตกต่างกันจะส่งผลให้รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลได้แตกต่างกัน และการวิจัยของ Tirado-Morueta, Hernando-Gómez, & Ignacio Aguaded-Gomez (2016) ที่พบว่า ผู้สูงอายุที่มีระดับการศึกษาสูงมีความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลสูงกว่าผู้สูงอายุที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่า ทั้งนี้อาจเป็นไปได้ว่าในปัจจุบันนั้น เทคโนโลยีได้เข้าถึงผู้คนทุกกลุ่มทุกวัย ทำให้โอกาสในการใช้และการเรียนรู้เทคโนโลยีของคนมีมากขึ้น จึงอาจไม่พบความแตกต่างในทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน

3.4 ผู้สูงอายุที่มีอาชีพแตกต่างกัน มีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ลักษณะของอาชีพที่ผู้สูงอายุเคยทำนั้นมีส่วนทำให้ผู้สูงอายุมีประสบการณ์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากน้อยต่างกัน ทำให้ทักษะในการประเมินสารสนเทศที่ได้รับนั้นอาจมีความแตกต่างกันไปด้วย ซึ่งผลการวิจัยที่พบนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Thirakot & Phonnikornkit (2018) ที่เปรียบเทียบระดับทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศของผู้สูงอายุ จำแนกตามกลุ่มอาชีพและการทำงาน พบว่า ผู้สูงอายุที่ยังทำงานในภาครัฐ มีระดับทักษะการรู้เท่าทันสูงกว่ากลุ่มอาชีพและการทำงานอื่น ๆ

3.5 ผู้สูงอายุที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน มีทักษะประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 5 ทั้งนี้เนื่องจากว่าประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตนั้นอาจช่วยส่งผลให้ผู้สูงอายุได้เรียนรู้การเข้าถึงสารสนเทศและเลือกใช้สารสนเทศที่ถูกต้องมาก่อน จึงทำให้ทักษะในการประเมินสารสนเทศมีความแตกต่างกัน สอดคล้องกับการวิจัยของ Thirakot & Phonnikornkit (2018) ที่พบว่าผู้สูงอายุที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตต่างกัันมีระดับทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศแตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 ผลการวิจัยพบว่า ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก ซึ่งแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของผู้สูงอายุที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม โดยผู้สูงอายุมีความเกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีมากขึ้นกว่าในอดีต ดังนั้นหน่วยงานหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและสร้างสรรค์สื่อ เช่น หอสมุดประชาชนในแต่ละเขตของกรุงเทพมหานคร กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ กระทรวงสาธารณสุข ควรให้ความสำคัญในการสร้างและผลิตเนื้อหาสารสนเทศผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ที่มีความเหมาะสมและสะดวกต่อการเข้าถึงให้กับกลุ่มผู้สูงอายุ

1.2 ผลการวิจัยพบว่า ผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานครมีทักษะการประเมินสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ในระดับสูง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุมีการปรับตัวในการรับสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์ได้ดี จึงมีข้อเสนอแนะสำหรับ

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการดูแลผู้สูงอายุ หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการสารสนเทศ ข้อมูลข่าวสาร เช่น กรมกิจการผู้สูงอายุ สมาคมสภาผู้สูงอายุ ควรส่งเสริมพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อและการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ถูกต้องและปลอดภัยให้แก่ผู้สูงอายุให้มีความเข้มแข็งเพิ่มมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุด้วยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อให้ได้คำตอบในรายละเอียดและเชิงลึกมากขึ้น เช่น การศึกษาด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก หรือการจัดสนทนากลุ่ม เพื่อให้ผู้สูงอายุได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนและแสดงความคิดเห็น

2.2 ควรศึกษาวิจัยและพัฒนาสื่อที่ใช้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับผู้สูงอายุที่มีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์และมีวิธีการเข้าถึงที่ง่ายและสะดวกแก่ผู้สูงอายุ เช่น การพัฒนาสื่อเสียง ภาพยนตร์สั้น สารคดี

เอกสารอ้างอิง

- Association of the College and Research Libraries. (2000). *Information literacy competency standards for higher education*. Retrieved from <http://www.ala.org/acrl/standards/informationliteracy>
- Competency
- Boonart, C, Techataweewan, W., & Angchun, P. (2018). Factors related to information evaluation skills based on online social media among undergraduate students in the Bangkok metropolitan area. *Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University*, 11(2), 48-63. (In Thai)
- Buntadthong, K. M. (2015). *Social network usage behavior and bangkok older person's satisfaction* (Master's thesis). Bangkok University, Bangkok Thailand. (In Thai)
- Chotchatchawalkul, P. (2013). *Motivation affecting facebook usage among middle-aged and elderly groups* (Master's thesis). Thammasat University, Bangkok, Thailand. (In Thai)
- Foundation of Thai Gerontology Research and Development Institute. (2018). *Situation of the Thai elderly 2017*. Bangkok: Amarin Printing and Publishing. (In Thai)
- Guess, A., Nagler, J., & Tucker, J. (2019). Less than you think: Prevalence and predictors of fake news dissemination on Facebook. *Science Advances*, 5(1), 45-86. Retrieved from <https://advances.sciencemag.org/content/5/1/eaau4586/tab-pdf>
- Hemin, A. (2013). *Social media consumption behaviors and opinion towards results of experiencing social media in Bangkok metropolitan* (Master's thesis). National Institute of Development Administration, Bangkok, Thailand. (In Thai)
- Hernandez, E. (2011). *Older adults and Online social networking: Relating Issue of Attitude, Expertise, and Use*. Retrieved from <https://digital.library.ucf.edu/cdm/ref/collection/ETH/id/397>
- Jaemtim, N. & Yuenyong, S. (2019). The used of online media and perceptions of eHealth literacy among the elderly in Suphanburi Province. *The Journal of Baromrajonani College of Nursing, Nakhonratchasima*, 25(2), 168-180. (In Thai)
- Kasentima, W. (2011). *Perception towards advertising media on social network Facebook* (Master's Project). Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand. (In Thai)

- Khujareansin, S. (2015). *The study of using social media behavior of the elderly in Muang District Chonburi Province* (Master's thesis). Burapha University, Chonburi, Thailand. (In Thai)
- Kraichumpol, P. (2012). *Attitudes and behavior through social networks in establishing a reputation: case study of YouTube*. Thammasat University, Bangkok, Thailand. (In Thai)
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.
- Office of the National Economic and Social Development Council. (2019). *Study report on the impact of changes in population structure, policy recommendations for the country development from the results of population projections of Thailand*. Bangkok: Office of the National Economics and Social Development Council.
- Panprom, S. (2018). *Analysis of message content and needs. News through the line of the elderly* (Master's thesis). University of the Thai Chamber of Commerce, Bangkok, Thailand.
Retrieved from <https://today.line.me/th/v2/article/GYvBZ6> (In Thai)
- Phansri, G., Chomeya, R., & Piyakun, A. (2021). Gender and self-directed learning: Cross cultural research (Thailand Australia). *Journal of Graduate Studies Valaya Alongkorn Rajabhat University*, 15(2), 16-26. (In Thai)
- Ponon, P., & Chaisuwan, B. (2018). Online media exposure behavior, social presence and online lifestyle of the elderly. *Journal of Communication Arts*, 37(3), 20-29. (In Thai)
- Prasertsuk, J. (2022). *Digital literacy and the aging society*. Retrieved from <https://www.depa.or.th/th/article-view/digital-literacy> (In Thai)
- Punjamahalap, P. (2020). *A study of communication behaviours among elders in koh chan: a case study of Line application* (Master's thesis). Burapha University, Chonburi, Thailand. (In Thai)
- Rasi, Vuojärvi, & Rivinen. (2021). Promoting media literacy among older people: a systematic review. *Adult Education Quarterly*, 71(1), 37-54.
- Saelim, S. (2015). *Usage behavior Line application of elderly in Bangkok Area* (Master's thesis). Thammasat University, Bangkok, Thailand. (In Thai)
- Sap-in, R., & Raweewan, Y. (2017). The elderly and media in Thailand. *Dhurakij Pundit Communication Arts Journal*, 11(2), 367-387. (In Thai)
- Siriwong, P., & Unhalaketchit, B. (2017). *The use of social media among the elderly in the market area of Sampran Subdistrict, Sampran District Nakhon Pathom Province*. Nakhon Pathom: Silpakorn University. (In Thai)
- Social Development Office of Bangkok. (2020). *Information of the elderly club in the area of 50 Bangkok district offices, fiscal year 2019*. Retrieved from <https://webportal.bangkok.go.th/social/page/sub/18737> (In Thai)
- Submee, K., Utasi, C., Khotewong, B., Chuadnan, P., Suwanchim, M., Panya, S., Sripattiyanon, K., & Sutsiri, A. (2019). *Conditions of use and assessment of information on social media of the elderly at*

- Lumpini Park*. Retrieved from <http://ir.swu.ac.th/jspui/handle/123456789/15809> (In Thai)
- Suthornchai, Wattana. (2008). The rationale behind the development of a 5-level decision criterion. *Executive Journal*, 28(3), 97-101. (In Thai)
- Thirakot, S., & Phonnikornkit, W. (2018). Internet usage behaviors, literacy, and attitude towards utilization of wellness content on the internet among Thai elderly. *Journal of Nursing and Health*, 36(1), 72-80. (In Thai)
- Tipkanjanaraykha, K., Yingrengreung, S., Kheokao, J., Ubolwan, K, Jaemtim, N., & Woranart, P. (2017). Health information seeking behaviors of elderly through online media according to perceived health status. *Journal of Health Science Research*, 11(2), 48-63.
- Tirado-Morueta, R., Hernando-Gómez, A., & Ignacio Aguaded-Gomez, J. (2016). The capacity of elderly citizens to access digital media in Andalusia (Spain). *Information, Communication & Society*, 19(10), 1427-1444.
- Vosner, H. B., Bobek, S., Kokol, P., and Krecic, M. J. (2016). Attitudes of active older Internet users towards online social networking. *Computer in Human Behavior*, 55(1), 230-241.
- Wuthirangsi, A. (2021). Digital literacy of elderly. *Journal of Sahasat*, 21(1), 90-106. (In Thai)

การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม
ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ¹

The Use of Information in the Creation of Fine Arts
by Fine and Applied Arts Students in Public Universities

ณปภัช โอมี (Naphaphat Omee)²

ศศิพิมล ประพินพงศกร (Sasipimol Prapinpongakorn)³

Received: June 13, 2022

Revised: June 24, 2022

Accepted: June 28, 2022

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ รวมทั้งเปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานตามระดับชั้นปีและกลุ่มสาขาวิชา โดยใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 ลงทะเบียนเรียนในปีการศึกษา 2564 จำนวน 456 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบชั้นภูมิ (Stratified sampling) จำแนกตามระดับชั้นปีการศึกษาและกลุ่มสาขาวิชา เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบด้วยสถิติ t-test แบบ Independent ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษามีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในแต่ละด้าน พบว่า นักศึกษามีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อค้นหาเทคนิคที่ทันสมัยในการสร้างสรรคผลงานของนักออกแบบ ศิลปิน หรือผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น ๆ ส่วนด้านรูปแบบพบว่ามีการใช้สื่อไม่ตีพิมพ์และมักค้นหาจากชั้นหนังสือโดยตรงด้วยตนเอง และใช้แหล่งสารสนเทศอื่น ๆ เช่น วิวทิพทัศนธรรมชาตงานแสดงศิลปกรรม การฟังดนตรี ร้านขายหนังสือและวัสดุอุปกรณ์ 2) ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักศึกษามีปัญหาค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรก ได้แก่ ด้านแหล่งสารสนเทศ ด้านทรัพยากรสารสนเทศ และด้านการใช้บริการ ตามลำดับ 3) ผลการเปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศจำแนกตามระดับชั้นปีและกลุ่มสาขาวิชา พบว่า นักศึกษาที่มีระดับชั้นปีแตกต่างกันมีการใช้และปัญหาในการ

¹บทความจากวิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2564 (Article from the Master's thesis in Information Studies, Srinakharinwirot University in academic year 2021)

²นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (Master's degree student, Information Studies Program, Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University) E-mail: naphaphat.omee@g.swu.ac.th

³ค.ด., ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (Ph.D., Assistant Professor, Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University) E-mail: sasipimol@g.swu.ac.th

ใช้โดยรวมไม่แตกต่างกัน ในขณะที่นักศึกษากลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีการใช้และปัญหาการใช้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

คำสำคัญ: การใช้สารสนเทศ การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม ศิลปกรรมศาสตร์

Abstract

This objective of research is to study the usage and usage issues of information on producing artistic works by undergraduates in Faculty of Fine and Applied Arts in public universities. The research will also use quantitative methods to compare the usage and usage issues of information on producing artistic works based on academic year and faculty. Research samples are 456 undergraduates in their junior (3rd) and senior (4th) years who have registered their academic year for 2021. Said samples are selected through stratified sampling and classified based on academic year and faculty. The tool used for collecting data is questionnaires. Statistics used for analysis are percentage value, average value, standard deviation value, and independent t-tests. The study has found that 1) undergraduates that use information to produce artistic works are at high level overall. When considering the highest average in each area, the study has found that undergraduates use information to search for modern techniques to produce works previously done by other designers, artists or experts. As for formats, non-publication media has been used, and searches are conducted on book shelves and other information sources such as natural landscapes, art exhibitions, music, bookstores, material stores; 2) the issues in using information to produce artistic works are at high level overall. When considering each area, the study has found that undergraduates 3 highest average issues namely information source, information resource and service, respectively; 3) the result on the comparison between usage and usage issues on information classified based on academic years and faculty revealed that, overall, undergraduates from different academic years do not have different usage and usage issues. It is also found that undergraduates from different faculties have different usage and usage issues with statistical significance of 0.5

Keyword: Information use, Creation artwork, Fine and Applied Arts

บทนำ

สถาบันอุดมศึกษาในฐานะที่เป็นสถาบันที่มีบทบาทในการผลิตบุคลากรของประเทศให้มีความรู้ ความสามารถเพื่อนำไปใช้พัฒนาประเทศ มีภารกิจหลักอยู่ 4 ประการ คือ การสอน การวิจัย การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และการบริการทางวิชาการ หนึ่งในภารกิจหลักของสถาบันอุดมศึกษา คือ การจัดการเรียนการสอนโดยการเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Ministry of Education, 1999 & Wichiranon, 2009) อาจมีการนำสารสนเทศมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งนักศึกษาจะต้องเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวเอง ตามความสนใจและหลักสูตรที่ตนเองศึกษา อาจารย์ผู้สอนจะเป็นเพียงผู้ชี้แนะแนวทางในการค้นคว้า แนะนำแหล่งสารสนเทศ หรือวิธีการเลือกใช้สารสนเทศเท่านั้น ส่วนเรื่องการตัดสินใจที่จะใช้หรือไม่ใช้สารสนเทศ นักศึกษาจะเป็นผู้เลือกด้วยตนเองจากภูมิหลังและความรู้ที่ได้ศึกษามา ซึ่งปัจจุบันนี้นักศึกษาสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้ในทุกที่ทุกเวลาตามความต้องการ และถ้าสามารถได้มาซึ่งสารสนเทศที่ดี มีคุณภาพ จะทำให้ได้เปรียบผู้อื่นทั้งในเรื่องของการ

ตัดสินใจ การนำสารสนเทศไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเรียนและการดำเนินชีวิต การใช้สารสนเทศของผู้ใช้จึงจำเป็นต้องมีความรู้และความเข้าใจการเลือกใช้เพื่อที่จะได้นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์และตรงกับความต้องการมากที่สุด

สาขาศิลปกรรมศาสตร์เป็นศาสตร์ในลักษณะเชิงวิชาชีพหรือกึ่งวิชาชีพ เกี่ยวข้องกับกลุ่มวิจิตรศิลป์และกลุ่มประยุกต์ศิลป์ มีทฤษฎีและปฏิบัติเป็นศิลปวิทยาเพื่อการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ เช่น การรับรู้ภาษาเขียน ภาษาภาพ การเคลื่อนไหวผ่านทางตา การสัมผัสจับต้องซึ่งมีลักษณะของความรู้ทั้งแบบเฉพาะด้านของสาขาวิชาและความรู้เชิงสหวิทยาการ การบูรณาการศาสตร์ต่างๆ ที่เริ่มจากภายในสาขาวิชา ข้ามสาขาวิชา โดยมีฐานศาสตร์ทางด้านศิลปกรรมเป็นปัจจัยและองค์ประกอบหลักที่ชัดเจน และฐานศาสตร์อื่นเป็นองค์ประกอบรอง โดยมีมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ จำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มวิจิตรศิลป์ ประกอบด้วย 3 กลุ่มสาขาวิชา คือ กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์ เช่น สาขาวิชาทัศนศิลป์ สาขาวิชาจิตรกรรม สาขาวิชาประติมากรรม สาขาวิชาภาพพิมพ์ สาขาวิชาศิลปะไทย เป็นต้น กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ เช่น สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ สาขาวิชาคีตศิลป์ สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ สาขาวิชาดนตรี เป็นต้น และกลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง เช่น สาขาวิชาศิลปะการแสดง สาขาวิชาการละคร สาขาวิชานาฏศิลป์ สาขาวิชานาฏศิลป์ เป็นต้น 2) กลุ่มประยุกต์ศิลป์ ประกอบด้วย กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ เช่น สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่น สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาวิชาเครื่องเคลือบดินเผา สาขาวิชานฤมิตศิลป์ เป็นต้น (Ministry of Education, 2015) ปัจจุบันสถาบันอุดมศึกษาของรัฐหลายแห่งมีการจัดการเรียนการสอนทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ โดยมีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไปในแต่ละสถาบันอุดมศึกษา แต่หมายถึงคณะที่มีการจัดการเรียนการสอนทางด้านศิลปกรรม เช่น คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะประติมากรรมประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นต้น ซึ่งการเรียนในศาสตร์นี้นักศึกษามีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาความรู้ ความเข้าใจ และนำไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมที่มีความแปลกใหม่และแตกต่างไปจากผลงานคนอื่น ๆ เพราะการสร้างสรรค์ผลงานเป็นความสามารถของบุคคลในการนำข้อมูลสารสนเทศมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างผลงานแก้ปัญหาและพัฒนางานจนเกิดเป็นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ การคิดริเริ่มในสิ่งแปลกใหม่เพื่อสนองความต้องการของตนเองและสังคม ดังนั้นการริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานจึงเป็นการกระทำที่นำข้อมูลมาสร้างสรรค์ทำให้เกิดสิ่งใหม่ และแปลกใหม่จากสิ่งเดิม (Sinlar, 2010) ดังนั้นจึงใช้สารสนเทศที่มีรูปแบบที่หลากหลายทั้งในลักษณะของสื่อตีพิมพ์ สื่อไม่ตีพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และจะต้องค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งสารสนเทศต่าง ๆ อาทิ จากหน่วยงาน องค์กรทางด้านศิลปะ ห้างสมุด ศูนย์ข้อมูลทางศิลปะบุคคลทางศิลปะ พิพิธภัณฑ์ แหล่งสารสนเทศทางอินเทอร์เน็ต และแหล่งอื่นๆ เป็นต้น (Supawiree, 2018) ถึงแม้ว่านักศึกษาศิลปกรรมศาสตร์ทุกชั้นปีมีความต้องการใช้สารสนเทศเพื่อการใช้ประโยชน์ในการเรียนและทำกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่ได้รับมอบหมาย แต่จากการสำรวจอย่างไม่เป็นทางการในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมาจากข้อมูลรายละเอียดของรายวิชา (Course specification) ของคณะที่มีการจัดการเรียนการสอนด้านศิลปกรรมทั้งกลุ่มวิจิตรศิลป์และกลุ่มประยุกต์จากสถาบันอุดมศึกษาหลายแห่ง เช่น มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นต้น สะท้อนให้เห็นว่าโครงสร้างหลักสูตรนั้นเน้นการจัดการเรียนการสอนในหมวดวิชาทั่วไป ความรู้ภาคทฤษฎี และความรู้พื้นฐานเฉพาะด้านวิชาแกนสำหรับนักศึกษาระดับชั้นปีที่ 1 และ 2 ส่วนนักศึกษาชั้นปีที่ 3 และ 4 เน้นความรู้ภาคปฏิบัติและเชิงคุณค่า ตัวอย่างรายวิชาสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3 และ 4 เช่น รายวิชาโครงงานวิจัยและนวัตกรรม โครงงานสร้างสรรค์ต่างๆ การออกแบบและผลิตสื่อ การนำเสนอผลงาน และศิลปินพจน์ เป็นต้น ซึ่งลักษณะของรายวิชาต่าง ๆ ดังกล่าว นักศึกษาจะต้องมีทักษะการคิดขั้นสูงและคิดเชิงสร้างสรรค์ อีกทั้งจำเป็นต้องแสวงหาสารสนเทศหลากหลายรูปแบบและจากแหล่งสารสนเทศต่าง ๆ มากขึ้นเพื่อศึกษาค้นคว้าและนำไปใช้ประกอบการเรียนโดยเฉพาะรายวิชาที่เน้นการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการศึกษางานวิจัยเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมพบว่ามียังงานวิจัยของ Wilairat (2004) ที่ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นปัญหาจากการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานศิลปะของนักศึกษาในบริบทต่างๆ เช่น ปัญหาทรัพยากรสารสนเทศที่ห้องสมุดมีไม่ค้อยทันสมัย มีจำนวนน้อย และไม่ตรงกับความต้องการ ปัญหาคุณภาพในหนังสือถูกตัด ปัญหาความไม่ถนัดด้านการค้นหาทรัพยากรสารสนเทศจากอินเทอร์เน็ตและไม่สามารถค้นหาสารสนเทศที่ต้องการได้ และงานวิจัยของ McLaughlin (2008) ศึกษาการใช้สารสนเทศและแหล่งสารสนเทศในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินสาขาทัศนศิลป์เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพและไม่พบการรายงานปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น งานวิจัยทั้งสองเรื่องเป็นการศึกษาเพียงแค่ขอบเขตสาขาวิชาเดียวไม่ครอบคลุมในทุกศาสตร์ของศิลปกรรม และเป็นการศึกษาที่ผ่านมาเกือยี่สิบซึ่งอาจไม่สะท้อนปัญหาที่สอดคล้องกับปัจจุบัน ส่วนของงานวิจัยที่ศึกษาประเด็นเกี่ยวกับการใช้สารสนเทศทางด้านศิลปกรรม พบบางงานของ Leena (1996) ที่ศึกษาการใช้และความต้องการใช้ห้องสมุดของนักศึกษาศิลปะและการออกแบบในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ งานของ Somprajob (1999) ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาและการใช้สารนิเทศทางศิลปะของนักศึกษาคณะศิลปกรรม สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล และงานของ Nilngam (2003) ที่ศึกษาการใช้สารนิเทศของอาจารย์สาขาศรีวิชาดุริยางคศาสตร์ ส่วนงานวิจัยในรอบ 5 ปีที่ผ่านมาพบบางงานของ Damrongpanitchai (2017) ที่ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาและการใช้สารสนเทศด้านศิลปะของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร และงานของ Chompuaiam (2019) ศึกษาการใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาศาสาศิลปะและการออกแบบมหาวิทยาลัยศิลปากร งานวิจัยดังกล่าวข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่ายังไม่มีการศึกษาครอบคลุมในทุกศาสตร์ของศิลปกรรม มีขอบเขตในการศึกษาและกลุ่มประชากรที่ยังไม่กว้างขวางเท่าที่ควร อีกทั้งศึกษาผ่านมาเป็นระยะเวลานาน ซึ่งปัจจุบันโลกก้าวหน้าไปไกลมากขึ้นตามเทคโนโลยีมีส่วนที่ส่งผลกระทบต่อทั้งวิถีการดำเนินงานและการให้บริการของห้องสมุด รวมทั้งส่งผลต่อพฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาให้เปลี่ยนแปลงไปทั้งวิธีการเข้าถึงและใช้สารสนเทศ รวมถึงอาจมีข้อขัดข้องหรือมีอุปสรรคต่าง ๆ ซึ่งเป็นปัญหาที่นักศึกษาประสบโดยเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต ด้วยเหตุดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐให้ครอบคลุมในทุกศาสตร์ของศิลปกรรมและมีขอบเขตในการศึกษารวมถึงกลุ่มประชากรที่กว้างขวางขึ้น เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนา ปรับปรุงด้านการพัฒนาคอลเล็กชันและการบริการให้มีคุณภาพที่ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาของรัฐและห้องสมุดเฉพาะทางด้านศิลปกรรมอื่นๆ ในการจัดบริการที่มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้มากที่สุด

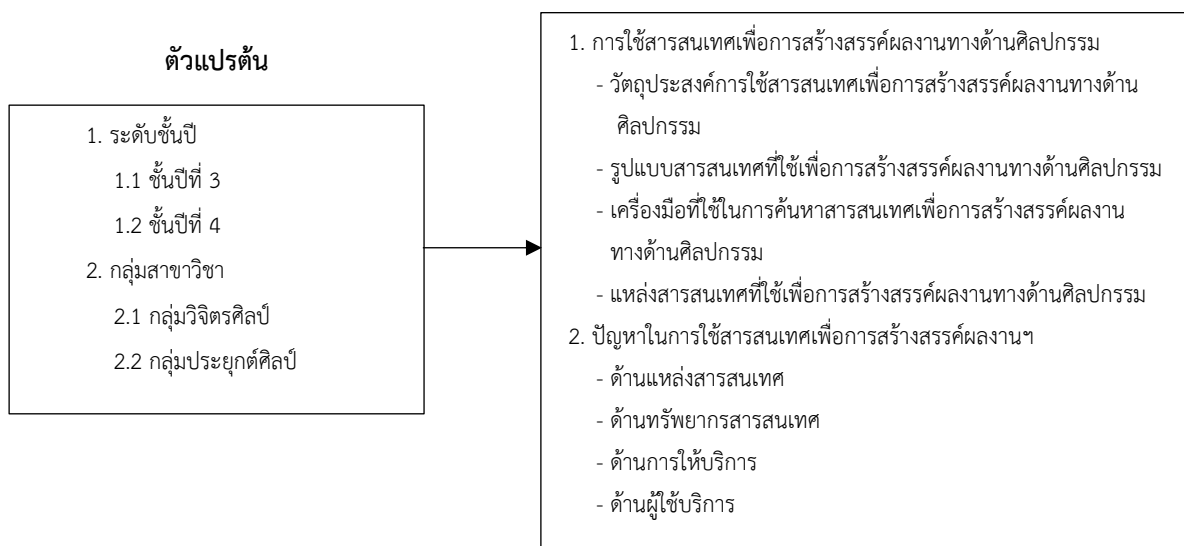
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ
2. เพื่อเปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชาและชั้นปี

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้

ตัวแปรตาม



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ศึกษาในระดับชั้นปีต่างกันมีการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมแตกต่างกัน
2. นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ศึกษาในกลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมแตกต่างกัน
3. นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ศึกษาในระดับชั้นปีต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมแตกต่างกัน
4. นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ศึกษาในกลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมแตกต่างกัน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในวิจัย คือ นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐที่เป็นสมาชิกของเครือข่ายความร่วมมือสภาคณบดีทางศิลปะแห่งประเทศไทย จำนวน 11 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยทักษิณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยมหิดล มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ รวมทั้งสิ้น 10,576 คน (Council of Arts and Design Deans Of Thailand, 2021 & Office of the Higher Education Commission, 2019) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 ที่ลงทะเบียนเรียนในปีการศึกษา 2564 โดยสุ่มจากประชากรข้างต้น รวมจำนวนทั้งสิ้น 456 คน ซึ่งมากกว่าจำนวนขั้นต่ำที่

กำหนดไว้ในตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970) และใช้วิธีการสุ่มแบบชั้นภูมิ (Stratified sampling) ตามระดับชั้นปีและกลุ่มสาขาวิชา

2. การสร้างเครื่องมือวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถาม แบ่งเป็น 4 ตอน คือ ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามแบบให้เลือกตอบ ตอนที่ 2 การใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม ประกอบด้วยวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม รูปแบบการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม แหล่งสารสนเทศที่ใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม ตอนที่ 3 ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม ประกอบด้วย ด้านแหล่งสารสนเทศ ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ด้านการให้บริการ ด้านผู้ใช้บริการ ซึ่งเป็นคำถามแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด) และตอนที่ 4 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

สำหรับการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือดำเนินการโดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน พิจารณาตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัยในด้านความตรงตามเนื้อหา (Content validity) จากนั้นนำผลการประเมินมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ผลประเมินได้ค่าระหว่าง 0.67-1.00 และได้ปรับแก้ตามคำแนะนำ จากนั้นนำแบบสอบถามที่ไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างแต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน และนำมาตรวจสอบคุณภาพโดยคำนวณค่าความเที่ยง (Reliability) โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha coefficient) ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.97 ซึ่งถือว่าแบบสอบถามมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยนำเสนอโครงการวิจัยต่อคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รหัสโครงการวิจัย SWUEC-G-317/2563X โดยได้รับผลการพิจารณาว่าเป็นโครงการที่เข้าข่ายยกเว้น (Research with Exemption from SWUEC) เมื่อวันที่ 6 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 จากนั้นผู้วิจัยจึงดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือนมีนาคมถึงเมษายน พ.ศ. 2565 ซึ่งอยู่ในสถานการณ์ระบาดของโรคโควิด 19 จึงใช้แบบสอบถามออนไลน์ในการเก็บข้อมูลผ่านเครื่องมือ Google Form ได้รับการตอบแบบสอบถามกลับคืนมา จำนวน 456 ชุด และเป็นแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ทั้งหมด

4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป โดยมีรายละเอียดของการวิเคราะห์ ดังนี้

4.1 ใช้การแจกแจงความถี่และค่าร้อยละ วิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.2 ใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ข้อมูลการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม

4.3 ใช้สถิติ t-test แบบ Independent วิเคราะห์เปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม และทดสอบความแตกต่างตามตัวแปรระดับชั้นปีการศึกษาและกลุ่มสาขาวิชา

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่กำลังศึกษาในระดับชั้นปีที่ 3 จำนวน 230 คน (ร้อยละ 50.44) ระดับชั้นปีที่ 4 จำนวน 226 คน (ร้อยละ 49.56) และศึกษาในกลุ่มวิจิตรศิลป์ จำนวน 269 คน (ร้อยละ 58.99) กลุ่มประยุกต์ศิลป์ 187 คน (ร้อยละ 41.01)

2. การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.74$) เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน ได้แก่ 1) ด้านวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ พบว่า นักศึกษามีวัตถุประสงค์การใช้โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือใช้เพื่อค้นหาเทคนิคที่ทันสมัยในการสร้างสรรค์ผลงานของนักออกแบบ ศิลปิน หรือผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น ๆ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.26$) 2) ด้านรูปแบบสารสนเทศที่ใช้ พบว่า มีการใช้โดยรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 3.70$) โดยนักศึกษาใช้สารสนเทศรูปแบบสื่อไม่ตีพิมพ์มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.96$) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า มีการใช้โปสเตอร์และหุ่นจำลองมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.19$) 3) ด้านเครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศ พบว่า มีการใช้โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.74$) โดยนักศึกษาค้นหาจากชั้นหนังสือโดยตรงด้วยตนเองมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.05$) 4) ด้านแหล่งสารสนเทศ พบว่า มีการใช้โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.54$) โดยนักศึกษาใช้แหล่งสารสนเทศอื่น ๆ เช่น วิวทิพทัศน์ธรรมชาติ งานแสดงศิลปกรรม การฟังดนตรี ร้านขายหนังสือและวัสดุอุปกรณ์มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.81$) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ			
1. เพื่อค้นหาสิ่งกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน	4.25	0.75	มาก
2. เพื่อค้นหาเทคนิคที่ทันสมัยในการสร้างสรรค์ผลงานของนักออกแบบ ศิลปิน หรือผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น ๆ	4.26	0.76	มาก
3. เพื่อค้นหาวัสดุอุปกรณ์ใหม่ ๆ ตลอดจนการพัฒนาการต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงาน	4.15	0.81	มาก
4. เพื่อติดตามข่าวสารความเคลื่อนไหวของวงการวิชาชีพด้านศิลปกรรม	4.02	0.96	มาก
5. เพื่อค้นหาข้อมูลประกอบการนำเสนอผลงานสำหรับจบการศึกษา เช่น โครงงานศิลปะ วิจัยศิลปะ ศิลปนิพนธ์ งานแสดง เป็นต้น	4.15	0.86	มาก
6. เพื่อค้นหาข้อมูลประกอบการทำโครงการในรายวิชาที่เรียน	4.15	0.87	มาก
7. เพื่อนำสารสนเทศที่ได้ ไปใช้ในการแก้ไขปัญหา หรืออุปสรรคระหว่างการสร้างสรรค์ผลงาน	4.05	0.92	มาก
รวม	4.15	0.58	มาก

ตารางที่ 1 การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์
ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ (ต่อ)

การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงาน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านรูปแบบสารสนเทศที่ใช้			
สื่อตีพิมพ์			
1. หนังสือ ตำรา ทางด้านศิลปกรรม	3.71	0.94	มาก
2. โครงการศิลปะ/วิจัยศิลปะ/ศิลปนิพนธ์/ปริญญานิพนธ์ ในระดับปริญญาตรี ทางด้านศิลปกรรม	3.74	0.96	มาก
3. ปริญญานิพนธ์/วิทยานิพนธ์/ดุษฎีนิพนธ์ ฯลฯ ใน ระดับปริญญาโทและปริญญาเอก ทางด้านศิลปกรรม	3.91	0.90	มาก
4. ผลงาน/โครงการ ของนักศึกษารุ่นพี่	3.84	0.96	มาก
5. งานวิจัยทางด้านศิลปกรรม	4.20	0.86	มาก
6. วารสารวิชาการทางด้านศิลปกรรม	3.90	0.93	มาก
7. นิตยสาร	3.61	1.00	มาก
8. จุลสาร แผ่นพับ	3.70	1.00	มาก
9. หนังสือพิมพ์	3.27	1.09	ปานกลาง
10. สื่อบัตรงานแสดง นิทรรศการ	2.95	1.21	ปานกลาง
11. สมุดภาพ	3.30	1.16	ปานกลาง
12. มาตรฐานและสิทธิบัตร ทางด้านศิลปกรรม	3.46	1.08	ปานกลาง
13. รายการศิลปวัตถุของพิพิธภัณฑ์	3.44	1.09	ปานกลาง
14. หนังสืออ้างอิงทางศิลปกรรม	3.70	1.02	มาก
รวม	3.62	0.67	มาก
สื่อไม่ตีพิมพ์			
1. สไลด์ งานทางด้านศิลปกรรมงานทางด้านศิลปกรรม	3.59	1.05	มาก
2. ภาพยนตร์	3.91	0.92	มาก
3. หุ่นจำลอง	4.19	0.85	มาก
4. ของจริง/ของตัวอย่าง	3.77	0.97	มาก
5. ภาพ	4.18	0.89	มาก
6. โปสเตอร์	4.19	0.88	มาก
7. ปฏิทิน	3.89	0.90	มาก
รวม	3.96	0.62	มาก

ตารางที่ 1 การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ (ต่อ)

การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
สื่ออิเล็กทรอนิกส์			
1. ซีดีรอม	3.26	1.12	ปานกลาง
2. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์	3.16	1.19	ปานกลาง
3. วารสารอิเล็กทรอนิกส์/วารสารออนไลน์	3.77	0.92	มาก
4. นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์/นิตยสารออนไลน์	3.74	0.97	มาก
5. งานวิจัย วิทยานิพนธ์ อิเล็กทรอนิกส์	3.86	0.94	มาก
6. ฐานข้อมูลออนไลน์			
6.1 ฐานข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศภายในสถาบัน	3.80	0.95	มาก
6.2 ฐานข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศของหน่วยงาน	3.59	0.97	มาก
6.3 ฐานข้อมูลต่างประเทศ	3.66	0.98	มาก
รวม	3.60	0.71	มาก
รวมด้านรูปแบบการใช้สารสนเทศ	3.70	0.60	มาก
ด้านเครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศ			
1. โปรแกรมค้นหาสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต (Search engine เช่น Google, Bing, Yahoo)	3.55	1.08	มาก
2. ฐานข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศ (OPAC) ของห้องสมุดสถาบันที่สังกัด	3.70	0.98	มาก
3. ค้นหาจากชั้นหนังสือโดยตรงด้วยตนเอง	4.05	1.01	มาก
4. เพิ่มทะเบียนรายชื่องานวิจัย วิทยานิพนธ์ เอกสารอื่น เช่น ทะเบียนวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท ทะเบียนผลงานวิจัยสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ทะเบียนสุจิบัตรงานแสดง เป็นต้น	3.66	1.00	มาก
รวม	3.74	0.75	มาก

ตารางที่ 1 การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ (ต่อ)

การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านแหล่งสารสนเทศที่ใช้			
1. ห้องสมุด/สถาบันบริการสารสนเทศของ สถาบันอุดมศึกษา เช่น หอสมุดวังท่าพระ มหาวิทยาลัยศิลปากร สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นต้น	3.58	1.00	มาก
2. ห้องสมุดของคณะวิชา เช่น ห้องสมุดคณะศิลปกรรม ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ห้องสมุดคณะจิตร ศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นต้น	3.48	1.04	ปานกลาง
4. หอสมุดแห่งชาติ	3.61	1.02	มาก
5. แหล่งข้อมูลบุคคล/ผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิทาง ศิลปกรรม เช่น ศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง อาจารย์ เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ เป็นต้น	3.62	1.05	มาก
6. สถานที่ที่ใช้ค้นหาข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้าน ศิลปกรรม เช่น วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร กรุงเทพมหานคร และวัดร่องขุน จังหวัดเชียงราย เป็น ต้น	3.44	1.09	ปานกลาง
7. แหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ต เช่น YouTube Instagram Facebook Pinterest Website	3.30	1.17	ปานกลาง
8. แหล่งอื่น ๆ เช่น วิวาททัศน์ธรรมชาติ งานแสดง ศิลปกรรม การฟังดนตรี ร้านขายหนังสือและวัสดุ อุปกรณ์	3.81	1.00	มาก
รวม	3.54	0.81	มาก
รวมทั้งหมด	3.74	0.57	มาก

3. ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีปัญหาในการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.59$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ปัญหาค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรกและอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านแหล่งสารสนเทศ ($\bar{X} = 3.73$) ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ($\bar{X} = 3.56$) และด้านการให้บริการ ($\bar{X} = 3.53$) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อในแต่ละด้าน พบว่า นักศึกษามีปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีน้อยเป็นปัญหาลำดับแรกที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดและอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.18$) ส่วนปัญหาด้านทรัพยากรสารสนเทศ พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลและออนไลน์มีน้อยถ้าเทียบกับสาขาวิชาอื่นมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.62$)

ในขณะที่ด้านการให้บริการ พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องบรรณารักษ์/เจ้าหน้าที่ที่มีไม่เพียงพอในการให้บริการมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.71$) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงาน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านแหล่งสารสนเทศ			
1. บรรยากาศและสภาพแวดล้อมของแหล่งสารสนเทศไม่เอื้อต่อการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปกรรม	3.62	1.00	มาก
2. แหล่งสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีน้อย	4.18	0.93	มาก
3. แหล่งสารสนเทศไม่มีเว็บไซต์ในการเผยแพร่ข้อมูล หรือไม่สามารถเข้าถึงทางช่องทางออนไลน์ได้	3.94	0.88	มาก
4. เว็บไซต์ของแหล่งสารสนเทศไม่มีการอัปเดตข้อมูลให้ทันสมัย	3.50	1.12	มาก
5. มีการเก็บค่าธรรมเนียมในการเข้าใช้บริการ	3.63	1.13	มาก
6. ข้อจำกัดเรื่องกฎ ระเบียบ และข้อบังคับ เช่น ให้บริการเฉพาะนิสิต นักศึกษา ของสถาบันเท่านั้น ไม่ให้บริการสำหรับผู้สนใจหรือบุคคลภายนอก เป็นต้น	3.73	1.01	มาก
7. ป้ายหรือสัญลักษณ์ที่ชี้แหล่งสารสนเทศไม่ชัดเจน ทำให้ค้นหาและเข้าถึงได้ยาก	3.55	1.08	มาก
รวม	3.73	0.67	มาก
ด้านทรัพยากรสารสนเทศ			
1. ขาดความหลากหลายของทรัพยากรสารสนเทศทั้งทางด้านรูปแบบและเนื้อหา	3.52	1.13	มาก
2. ทรัพยากรสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีน้อย ไม่เพียงพอต่อความต้องการ	3.43	1.08	ปานกลาง
3. ทรัพยากรสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมไม่ทันสมัย	3.59	1.08	มาก
4. ทรัพยากรสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมที่มีอยู่ไม่ตรงกับความต้องการ	3.61	0.98	มาก
5. สื่อสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีราคาสูง	3.57	1.04	มาก
6. ทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลและออนไลน์มีน้อยถ้าเทียบกับสาขาวิชาอื่น	3.62	1.08	มาก
รวม	3.56	0.85	มาก

ตารางที่ 2 ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ (ต่อ)

ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านการให้บริการ			
1. หน่วยงานที่ให้บริการขาดคู่มือในการใช้เครื่องมือช่วยค้น เช่น วิธีการใช้ฐานข้อมูล คำค้นที่ใช้กำหนดในฐานข้อมูล OPAC เป็นต้น	3.47	1.14	ปานกลาง
2. บรรณารักษ์/เจ้าหน้าที่ ขาดความรู้เฉพาะทางทางด้านศิลปกรรม	3.51	1.06	มาก
3. บรรณารักษ์/เจ้าหน้าที่ มีไม่เพียงพอในการให้บริการ	3.71	1.03	มาก
4. ไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น เครื่องถ่ายเอกสารสี/ขาว-ดำ คอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นแผ่นซีดีได้ เป็นต้น	3.44	1.11	ปานกลาง
รวม	3.53	0.90	มาก
ด้านผู้ใช้บริการ			
1. ขาดทักษะการค้นหาระบบสารสนเทศ เช่น ไม่มีกลยุทธ์ในการใช้คำสืบค้นข้อมูล ไม่รู้จักฐานข้อมูลสำหรับค้นคว้า เป็นต้น	3.47	1.08	ปานกลาง
2. ขาดทักษะด้านภาษาต่างประเทศ เช่น ไม่ใช้หนังสืองานวิจัย วิทยานิพนธ์ หรือข้อมูลที่เป็นภาษาต่างประเทศในการสร้างสรรค์ผลงาน	3.37	1.19	ปานกลาง
3. ไม่มีเวลาค้นคว้าสารสนเทศ โดยเฉพาะจากแหล่งสารสนเทศภายนอกสถาบัน เช่น ต้องเดินทางไกล เป็นต้น	3.51	1.04	มาก
4. มีค่าใช้จ่ายในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม เช่น ค่าใช้จ่ายในการซื้อวัสดุอุปกรณ์ ค่าใช้จ่ายในการเดินทาง เป็นต้น	3.38	1.14	ปานกลาง
5. ช่วงเวลาในการเปิด-ปิด ของแหล่งสารสนเทศไม่เอื้ออำนวยต่อการเข้าใช้บริการ เช่น ปิดบริการเร็วเกินไป ไม่เปิดบริการในวันเสาร์-อาทิตย์ เป็นต้น	3.58	1.06	มาก
รวม	3.46	0.90	ปานกลาง
รวมทั้งหมด	3.59	0.74	มาก

4. การเปรียบเทียบการใช้และปัญหาในการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามระดับชั้นปี ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่มีระดับชั้นปีแตกต่างกัน

กัน มีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 1 แต่เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีด้านเดียวที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 คือด้านแหล่งสารสนเทศ โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 3 มีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมสูงกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 ส่วนปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม พบว่า นักศึกษาที่มีระดับชั้นปีแตกต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศโดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 3 ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรระดับชั้นปีการศึกษา

การใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการ สร้างสรรค์ผลงาน	ชั้นปีที่ 3		ชั้นปีที่ 4		t	p
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
การใช้						
1. ด้านวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ	4.15	0.60	4.14	0.57	0.079	.937
2. ด้านรูปแบบการใช้สารสนเทศ	3.73	0.59	3.67	0.61	1.042	.298
3. ด้านเครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศ	3.75	0.76	3.73	0.74	0.0408	.684
4. ด้านแหล่งสารสนเทศ	3.63	0.78	3.44	0.83	2.579	.010*
รวม	3.78	0.56	3.71	0.57	1.332	.184
ปัญหา						
1. ปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศ	3.74	0.67	3.73	0.67	0.094	.925
2. ปัญหาด้านทรัพยากรสารสนเทศ	3.52	0.85	3.59	0.85	-0.836	.403
3. ปัญหาด้านการให้บริการ	3.47	0.94	3.60	0.86	-1.646	.100
4. ปัญหาด้านผู้ใช้บริการ	3.43	0.92	3.50	0.88	-0.887	.376
รวม	3.56	0.76	3.62	0.72	-0.844	.399

*P<.05

5. การเปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา พบว่า นักศึกษาที่มีกลุ่มสาขาวิชาแตกต่างกันมีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 2 โดยนักศึกษากลุ่มวิจิตรศิลป์มีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้าน

ศิลปกรรมสูงกกว่านักศึกษากลุ่มประยุกตศิลปทุกด้าน ส่วนปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมพบว่า นักศึกษากลุ่มวิจิตรศิลป์มีปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมสูงกกว่านักศึกษากลุ่มประยุกตศิลปทั้งโดยรวมและรายด้านเช่นกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 4 ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรกลุ่มสาขาวิชา

การใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการ สร้างสรรค์ผลงาน	กลุ่มวิจิตร		กลุ่มประยุกต์		t	p
	ศิลป์		ศิลป์			
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
การใช้						
1. ด้านวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ	4.20	0.61	4.06	0.52	2.573	.010*
2. ด้านรูปแบบการใช้สารสนเทศ	3.81	0.64	3.54	0.49	4.961	.000*
3. ด้านเครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศ	3.85	0.75	3.58	0.72	3.952	.000*
4. ด้านแหล่งสารสนเทศ	3.66	0.83	3.36	0.74	3.835	.000*
รวม	3.85	0.61	3.59	0.46	4.915	.000*
ปัญหา						
1. ปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศ	3.85	0.71	3.57	0.56	4.398	.000*
2. ปัญหาด้านทรัพยากรสารสนเทศ	3.73	0.86	3.31	0.78	5.409	.000*
3. ปัญหาด้านการให้บริการ	3.68	0.91	3.32	0.85	4.204	.000*
4. ปัญหาด้านผู้ใช้บริการ	3.59	0.92	3.27	0.83	3.761	.000*
รวม	3.73	0.76	3.39	0.66	4.949	.000*

*P<.05

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้มีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษานักศึกษาณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะว่าการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมในทุกครั้ง นักศึกษามีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการใช้สารสนเทศมากขึ้นเพื่อนำมาเป็นแนวทางสร้างแรงบันดาลใจให้ตนเองเกิดความคิดเชิงสร้างสรรค์ มีจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความแปลกใหม่และแตกต่างไปจากผลงานคนอื่น ๆ ไม่ยึดติดกรอบเดิมที่เป็นอยู่ อีกทั้งยังมีการใช้สารสนเทศเพื่อวิเคราะห์ปัญหาและแก้ไขปัญหาของผลงานทางด้านศิลปกรรมที่กำลังสร้างสรรค์ได้อีกด้วย ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดของ Wilson (1994) ที่ได้กล่าวไว้ว่าพฤติกรรมของผู้สร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ มีการนำข้อมูลสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ในการสร้างงาน สร้างแรงบันดาลใจ โดยผู้ใช้สามารถค้นหาได้จากระบบสารสนเทศหรือจากแหล่งสารสนเทศต่าง ๆ จากนั้นจึงนำไปสู่การใช้สารสนเทศ และสอดคล้องกับแนวคิดของ Cobbledick (1996) ที่ได้อธิบายว่าศิลปินมีความต้องการใช้สารสนเทศข้อมูลสำหรับแรงบันดาลใจทางศิลปะและการแสวงหาความคิดสร้างสรรค์ และแนวคิดของ Greer (2016) ที่ได้อธิบายไว้ว่าศิลปินต้องการทั้งข้อมูลและแรงบันดาลใจในการสร้างงานศิลปะที่มีความหมายศิลปินมักค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่ ๆ อยู่เสมอเพื่อที่จะสร้างแรงบันดาลใจให้การสร้างผลงานได้ นอกจากนี้ยังมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chairuangrat (2011) ที่พบว่าในการออกแบบงานที่มีลักษณะเรียบง่าย ของงานด้านศิลปะและงานออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบเครื่องแต่งกายและด้านจิตรศิลป์จำเป็นต้องศึกษาค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานและทำความเข้าใจข้อมูลให้มีความหลากหลายอย่างรอบด้าน แล้วจึงนำข้อมูลมาสร้างผลงานอย่างมีคุณค่า คุณสมบัติ และคุณภาพประโยชน์ของงานได้อย่างแท้จริง ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญที่ช่วยให้เกิดแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

เมื่อพิจารณารายข้อในแต่ละด้าน พบว่า นักศึกษามีวัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อค้นหาเทคนิคที่ทันสมัยในการสร้างสรรค์ผลงานของนักออกแบบ ศิลปิน หรือผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น ๆ มากที่สุด อาจเป็นเพราะว่าการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมนักศึกษาจำเป็นต้องมีการเรียนรู้เทคนิครูปแบบใหม่ ๆ อยู่เสมอ และในปัจจุบันการสร้างสรรค์ผลงานได้มีการพัฒนาเทคนิคสร้างผลงานศิลป์ในรูปแบบใหม่ ๆ เพิ่มมากขึ้น นักศึกษาจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ด้านเทคนิคเพิ่มเติมอยู่ตลอดเวลา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Keeratiwutipong (2006) ที่ได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์งานไว้ว่าเป็นการนำข้อมูลเทคนิคและวิธีการใหม่ ๆ มาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนางาน เพื่อให้เกิดแนวคิดสาระใหม่ จะส่งผลให้เกิดคุณค่าเกิดประโยชน์มากขึ้นได้ ซึ่งการใช้สารสนเทศที่เป็นข้อมูลทางเทคนิคมีความสำคัญต่อศิลปินเป็นอย่างมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Srikhao (2012) ที่พบว่าการศึกษาได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องของเทคนิคและวิธีการงานศิลปะที่หลากหลายมากขึ้นเป็นเพราะมีการนำข้อมูลความรู้ด้านเทคนิคมาใช้ในการออกแบบ ขนาด เทคนิค วัสดุ มากที่สุดอันจะทำให้เกิดการวางแผนสร้างผลงานได้ต่อไป ในส่วนของรูปแบบสารสนเทศที่ใช้พบว่านักศึกษาใช้รูปแบบสื่อไม่ตีพิมพ์ประเภทโปสเตอร์และหุ่นจำลองมากที่สุด อาจเป็นเพราะการใช้สื่อในรูปแบบดังกล่าวนักศึกษาสามารถพัฒนากระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดได้อย่างมีวิจารณญาณ สามารถรับรู้ได้ทั้งการสัมผัสและการมองเห็นมากกว่าการอ่านเพียงแค่อ่านข้อความตัวหนังสือ โดยเฉพาะโปสเตอร์มีการผสมผสานกันระหว่างการออกแบบ การใช้สีและข้อความ องค์ประกอบของโปสเตอร์จึงอาจเป็นข้อมูลที่ส่งผลทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการคิดออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานได้ ในขณะที่หุ่นจำลองเป็นวัสดุที่มีลักษณะ 3 มิติ ที่ทำเลียนแบบของจริง มีการย่อส่วนให้เล็กลง แต่คงไว้ลักษณะที่สำคัญซึ่งน่าจะถูกนำไปใช้ประโยชน์โดยนักศึกษากลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดงโดยมีการนำหุ่นที่มีการแสดงออกท่าทางร้ายรำมาสร้างสรรค์ผลงาน ในขณะที่สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นที่จำเป็นต้องออกแบบผลงานมักจะการนำหุ่นมาใช้ในการสวมใส่เป็นแบบตัวอย่างในการออกแบบหรือสร้างแบบเสื้อผ้า ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน สอดคล้องกับ Hemming (2008, 2009 as cited in Gorichanaz, 2020) ที่ผลการศึกษาศิลปินมักชอบใช้สารสนเทศผ่านการมองเห็น นอกจากนี้ยังพบว่านักศึกษาค้นหาจากชั้นหนังสือโดยตรงด้วยตนเองมากที่สุด อาจเป็นเพราะการค้นหาค้นหาจากชั้นหนังสือด้วยตนเองเป็นวิธีพื้นฐานที่ง่ายที่สุด

แค่เพียงแค่เดินสำรวจตามชั้นก็สามารถพบสิ่งที่ต้องการ อีกทั้งลักษณะของห้องสมุดเฉพาะทางด้านศิลปกรรมส่วนใหญ่มีการจัดคอลเล็กชันที่เน้นเฉพาะทรัพยากรสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมากกว่าสาขาอื่นๆ นอกจากนี้ห้องสมุดบางแห่งมีการทำสัญลักษณ์เพิ่มเติมเพื่อให้ค้นหาได้อย่างเฉพาะเจาะจงและรวดเร็วขึ้น เช่น การทำป้ายภาพสัญลักษณ์แทนประเภทของหมวดหมู่หนังสือเพื่อให้นักศึกษาสามารถสังเกตได้ง่ายมากขึ้น อาทิ การใช้สัญลักษณ์นางรำเป็นสัญลักษณ์แทนการแสดงฟ้อนรำนาฏศิลป์ รูปตัวโน้ตเป็นสัญลักษณ์แทนหมวดของดนตรี เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Yothkram (2014) และ Xayasithivong & Sirichote (2010) ที่พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ใช้วิธีการเดินทางที่ขึ้นโดยตรง สำหรับแหล่งสารสนเทศที่ใช้พบว่า นักศึกษาใช้แหล่งอื่น ๆ เช่น วิทยุทัศน์ธรรมชาติ งานแสดงศิลปกรรม นิทรรศการศิลปะ ฯลฯ มากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ Brett (2013) ที่กล่าวว่าแรงบันดาลใจอยู่รอบ ๆ ตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นทางเท้าและหิน พื้นผิว ผู้คน รวมถึงนิทรรศการศิลปะที่ถูกมองว่าเป็นอีกช่องทางที่ทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่จากสิ่งที่พบเจอโดยธรรมชาติรอบตัว และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Cowan (2004) ที่พบว่าหนึ่งในแหล่งสารสนเทศสำคัญที่ศิลปินใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติของ McLaughlin (2008) ที่พบว่าศิลปินใช้แหล่งสารสนเทศจากสภาพแวดล้อมภายนอกโดยได้แรงบันดาลใจจากสารสนเทศที่พบเห็นหรือมีปฏิสัมพันธ์อยู่ในวิถีชีวิตประจำวัน เช่น สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Lee (2018) ที่พบว่าศิลปินส่วนใหญ่ได้แรงบันดาลใจผ่านการเข้าร่วมนิทรรศการศิลปะ งานศิลปะท้องถิ่นและชุมชน รวมถึงงานวิจัยของ Wilairat (2004) ที่พบว่านักศึกษามักการไปยังสถานที่ที่ต้องการจะได้รับบรรยากาศของสถานที่นั้นๆ ด้วย และทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการทำงานมากกว่า

2. ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

จากการผลการวิจัย พบว่า นักศึกษามีปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศมากที่สุด เมื่อพิจารณาปัญหาเป็นรายข้อแล้วพบว่าปัญหาเกี่ยวกับแหล่งสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีน้อยเป็นปัญหาลำดับแรก อาจเป็นเพราะศิลปกรรมศาสตร์เป็นศาสตร์เฉพาะทางที่นักศึกษาจำเป็นต้องศึกษาหาความรู้และใช้ข้อมูลสารสนเทศเฉพาะทางที่หลากหลายเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม แต่เนื่องด้วยการค้นคว้าหาข้อมูลสารสนเทศของนักศึกษามักจะนิยมค้นคว้าจากหนังสือของอาจารย์ผู้มีความรู้และความเชี่ยวชาญเฉพาะทางในเรื่องนั้น ๆ โดยตรงเท่านั้น กอปรกับการได้รับคำแนะนำและแนวทางในการค้นคว้าหาข้อมูลจากอาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้มีการแนะนำรายชื่อนหนังสือของอาจารย์ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญแบบเฉพาะเจาะจง หนังสือที่นักศึกษาต้องการจึงเป็นหนังสือที่อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญได้มีการเขียนขึ้นและส่วนใหญ่เป็นหนังสือเก่าหลายสิบปี จึงถือว่เป็นข้อจำกัดหนึ่งในการค้นคว้าหาข้อมูลสารสนเทศที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปกรรมรูปแบบใหม่ ๆ ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Pornrungraj (2000) ที่พบว่าประเทศไทยขาดหอศิลป์ที่ได้มาตรฐานที่จะทำหน้าที่เป็นตัวกลางเพื่อนำเสนอผลงานและถ่ายทอดความรู้ทางศิลปะสู่ชุมชน เนื่องจากส่วนใหญ่มีพื้นที่คับแคบหรือมีโครงสร้างจำกัดไม่ใช่อาคารที่ออกแบบเฉพาะเพื่อใช้เป็นสถานที่จัดแสดงผลงานศิลปะ และประเทศไทยยังไม่มีกลไกสนับสนุนอย่างจริงจังต่อหอศิลป์ทั้งภาครัฐและภาคเอกชนในการสะสม เก็บรักษา วิจัย และเผยแพร่ความรู้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Tongchavee (2011) ที่พบว่าแหล่งสารสนเทศด้านดนตรีในประเทศไทยมีน้อย สถาบันการศึกษาหรือหน่วยงานต่าง ๆ ควรสนับสนุนให้มีการจัดตั้งแหล่งสารสนเทศด้านดนตรีหรือมีศูนย์กลางของแหล่งสารสนเทศดนตรีเพื่อเป็นแหล่งสารสนเทศให้กับนักศึกษาสาขาวิชาดุริยางคศาสตร์ แต่ถึงอย่างไรก็ตามภาครัฐได้มีความพยายามที่จะสนับสนุน ส่งเสริมให้นักศึกษาได้สร้างผลงานทางด้านศิลปกรรมออกมาเป็นจำนวนมาก จึงได้มีการออกนโยบายที่ให้ความสำคัญทางด้านศิลปะตามที่ Parimethachai (2021) ได้กล่าวถึงนโยบายภาครัฐกับการส่งเสริมศิลปะร่วมสมัยไทยว่า รัฐบาลไทยมีการสร้างสำนึกต่อคุณค่าทางศิลปะเช่นไรย่อมขึ้นอยู่กับนโยบายของรัฐบาลในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น พฤติกรรมนี้สามารถเห็นได้ชัดอย่างเป็น

รูปธรรมจากการจัดตั้งกระทรวงวัฒนธรรม และปรากฏภาพความชัดเจนนี้อีกครั้งจากการสร้างหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร และการเป็นเจ้าภาพจัดงานมหกรรมศิลปะนานาชาติไทยแลนด์เบียนนาเล่ (Thailand Biennale) ครั้งที่ 1 ที่ถูกจัดขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2561 เป็นต้น ซึ่งเป็นการส่งเสริมการสร้างงานทางด้านศิลปกรรมได้เป็นอย่างดี รองลงมา คือ ปัญหาด้านทรัพยากรสารสนเทศ เมื่อพิจารณารายชื่อ พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลและออนไลน์ มีน้อยถ้าเทียบกับสาขาวิชาอื่นมากที่สุดอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะว่าส่วนใหญ่ผลงานทางด้านศิลปกรรมจะมีการจัดแสดงในรูปแบบของชิ้นงาน ภาพจิตรกรรมนั้นยังมีการนำมาจัดทำในรูปแบบสื่อดิจิทัลน้อยมาก ส่วนการจัดทำเป็นคลังสารสนเทศเพื่อให้เข้าถึงแบบออนไลน์ได้พบว่าปัจจุบันหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกำลังอยู่ในช่วงการพัฒนาและจัดทำเป็นคลังสารสนเทศดิจิทัลหรือระบบฐานข้อมูล ดังนั้นการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศลักษณะพิเศษดังกล่าวจึงมีน้อยกว่าทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบอื่น ในขณะที่นักศึกษาเจนเนอเรชั่นใหม่ ๆ มักมีพฤติกรรมการค้นหาและเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบออนไลน์เป็นหลัก จึงอาจเป็นอุปสรรคของการศึกษาค้นคว้าของนักศึกษาที่ต้องการนำสารสนเทศเพื่อการนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานหรือศิลปิน ซึ่งมีความสอดคล้องกับรายงานของห้องสมุดศิลปกรรมของมหาวิทยาลัยทักษิณสตินที่สะท้อนถึงข้อจำกัดของศิลปินด้านการใช้สารสนเทศหรือทรัพยากรรูปแบบของดิจิทัลในการนำไปสร้างสรรค์ผลงาน พบว่า ศิลปินมีการให้ความสำคัญกับคุณภาพของภาพมากที่สุดซึ่งไฟล์ดิจิทัลส่วนใหญ่เมื่อมีการนำมาใช้พบว่า ส่วนใหญ่ภาพไม่คมชัด หากนำไปขยายจะพบว่าภาพเบลอสีของภาพเพี้ยนไปจากเดิม ทำให้มองไม่เห็นรายละเอียดของรูปภาพนั้น ๆ และอาจนำไปใช้ในงานไม่ถูกต้อง นอกจากนี้ไฟล์ดิจิทัลยังมีความไม่เสถียร ข้อมูลไม่ครบถ้วน อาทิ บทความหรือหนังสือดิจิทัลจำนวนมากไม่สามารถแทรกรูปภาพลงไปได้เนื่องจากปัญหาลิขสิทธิ์และการทำซ้ำ ฉะนั้นแล้ว การจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบดิจิทัล ทำให้ภาพ สี เสียงไม่ชัดเจน ทำให้ผู้สร้างผลงานไม่นิยมผลิตและจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบดิจิทัล จึงทำให้ข้อมูลในรูปแบบดิจิทัลมีน้อย (University of Texas at Austin, 2018)

3. ผลการเปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามระดับชั้นปีและกลุ่มสาขาวิชา

จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่มีระดับชั้นปีต่างกันมีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 1 อาจเนื่องจากนักศึกษาศิลปกรรมศาสตร์ทุกชั้นปีมีความจำเป็นต้องใช้สารสนเทศเพื่อการใช้ประโยชน์ตลอดปีการศึกษา ไม่ว่าจะนักศึกษาระดับใด ย่อมมีการศึกษาค้นคว้าและนำสารสนเทศไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน นำข้อมูลมาประกอบการทำรายงาน ทำวิจัย ตลอดจนการใช้ข้อมูลสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจและแก้ปัญหาในการสร้างผลงานด้านศิลปกรรมด้วย เมื่อพิจารณาเป็นราย พบว่ามีด้านเดียวที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 คือด้านแหล่งสารสนเทศ โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 3 มีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมสูงกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 อาจเป็นเพราะนักศึกษาชั้นปีที่ 3 เป็นชั้นปีที่เน้นการเรียนรู้นอกสถานศึกษา อาทิ การศึกษาดูงานการเยี่ยมชมแหล่งพิพิธภัณฑ์ทางด้านศิลปกรรมต่าง ๆ เน้นให้มีการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองเพื่อสร้างแรงบันดาลใจที่จะหาแนวทาง ความชอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wilairat (2004) ที่พบว่านิสิตภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่ 3 มีการใช้แหล่งสารสนเทศที่เป็นหอศิลป์มากกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Tongchavee (2011) ที่พบว่านักศึกษาศาสาตร์ศึกษาศาสตร์ที่เรียนชั้นปีต่างกันมีการใช้แหล่งข้อมูลทางดนตรีโดยรวมแตกต่างกันโดยนักศึกษาชั้นปีที่ต่ำกว่ามีการใช้แหล่งสารสนเทศสูงกว่านักศึกษาที่มีชั้นปีที่สูงกว่า ในขณะที่ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมพบว่า นักศึกษาที่มีระดับชั้นปีต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 3 อาจเป็นเพราะว่านักศึกษาทั้งสองชั้นปีมีกระบวนการใช้

สารสนเทศที่ไม่แตกต่างกัน ด้วยการสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละครั้งจะมีการค้นคว้าหาข้อมูล การสร้างแรงบันดาลใจในรูปแบบต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่เป็นกระบวนการที่มีลักษณะคล้าย ๆ กัน จึงนำสารสนเทศมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านการศิลปกรรมโดยรวมและปัญหาในการใช้สารสนเทศไม่แตกต่างกันในทุกด้าน

ส่วนนักศึกษาที่เรียนในกลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านการศิลปกรรมโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 2 และข้อที่ 4 โดยนักศึกษากลุ่มจิตรศิลป์มีการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านการศิลปกรรมสูงกว่านักศึกษากลุ่มประยุกตศิลป์ทุกด้าน อาจเป็นเพราะนักศึกษากลุ่มจิตรศิลป์ที่มีสาขาวิชาย่อยไม่ว่าจะเป็นสาขาวิชาทัศนศิลป์ ดุริยางศิลป์ นาฏศิลป์ จิตรกรรม ประติมากรรม มีการสร้างสรรค์ผลงานและนำเสนอผลงานหลากหลายรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามธรรมชาติของสาขาวิชานั้น ๆ และเพราะว่าความแตกต่างของกระบวนการในการค้นคว้านำมาซึ่งสารสนเทศที่แตกต่างกันของสองกลุ่มสาขาวิชา กล่าวคือ กลุ่มสาขาวิชาจิตรศิลป์เป็นการสร้างผลงานทางด้านการศิลปกรรมที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติที่มีส่วนช่วยส่งเสริมให้ศิลปินเกิดความคิดสร้างสรรค์ในงานศิลปกรรมล้วนแต่เป็นสาขาวิชาที่ต้องใช้เทคนิค ทักษะการคิดสร้างสรรค์ผลงานอย่างละเอียดและลุ่มลึก ทำให้ต้องมีการใช้สารสนเทศที่มากกว่า ดังนั้นจึงอาจมีส่วนที่ทำให้เจออุปสรรคและปัญหาระหว่างการค้นหาและใช้สารสนเทศมากกว่าไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Kamkaew (2014) ที่ว่าสาขาวิชาที่ศึกษาเป็นสิ่งที่กำหนดความสนใจเบื้องต้นในการใช้และไม่ใช้สารสนเทศของบุคคล และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chompuiam (2019) ที่พบว่านักศึกษาที่ศึกษาสาขาวิชาต่างกันมีการใช้ทรัพยากรสารสนเทศและใช้แหล่งสารสนเทศโดยรวมแตกต่างกัน ในส่วนของปัญหาการใช้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Tongchavee (2011) ที่พบว่านักศึกษากลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศแตกต่างกันในประเด็นของเจ้าหน้าที่ที่ไม่มีความรู้เฉพาะด้าน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ploysod (2013) ที่พบว่า นักศึกษาศิลปกรรมศาสตร์ที่มีกลุ่มวิชาต่างกันมีปัญหาในการทำศิลปนิพนธ์แตกต่างในบางด้าน

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษามีการใช้รูปแบบสารสนเทศด้านสื่อไม่ตีพิมพ์เพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านการศิลปกรรมมากกว่ารูปแบบอื่น ดังนั้นห้องสมุดในสถาบันอุดมศึกษาควรปรับปรุงและพัฒนาการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ควรมีการนำสารสนเทศรูปแบบสื่อไม่ตีพิมพ์มาให้บริการเพิ่มเติม เช่น โปสเตอร์ แผ่นโฆษณา หุ่นจำลอง ภาพถ่าย และเทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual reality) เป็นต้น
2. จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษามีการใช้งานวิจัยทางด้านการศิลปกรรมทั้งในรูปแบบสิ่งตีพิมพ์และอิเล็กทรอนิกส์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ดังนั้นห้องสมุดคณะทางด้านการศิลปกรรมในสถาบันอุดมศึกษาและ/หรือห้องสมุดเฉพาะทางด้านการศิลปกรรมควรมีการรวบรวมและจัดทำเป็นคลังสารสนเทศดิจิทัลเพื่อให้นักศึกษาและผู้สนใจสามารถเข้าถึงงานวิจัยในรูปแบบเอกสารฉบับเต็มผ่านทางออนไลน์ได้
3. จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องของแหล่งสารสนเทศทางด้านการศิลปกรรมมีน้อยเป็นปัญหาลำดับแรก ดังนั้นห้องสมุดในสถาบันอุดมศึกษารวมทั้งหน่วยงาน สมาคม องค์กรทางศิลปะ ศูนย์ข้อมูลทางศิลปะ พิพิธภัณฑ์ ฯลฯ ควรมีการประชาสัมพันธ์และแนะนำข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งสารสนเทศของตนเองให้นักศึกษาทราบ เพื่อเป็นประโยชน์ในการใช้เป็นข้อมูลเพื่อการสร้างสรรคผลงานและการศึกษาค้นคว้า

4. จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลและออนไลน์มีน้อยเมื่อเทียบกับสาขาวิชาอื่นอยู่ในระดับมาก ดังนั้นห้องสมุด หน่วยงาน สมาคม องค์กรทางศิลปะ ศูนย์ข้อมูลทางศิลปะ พิพิธภัณฑ์ ฯลฯ ควรมีการผลักดันและพัฒนากำหนดข้อมูลทางด้านศิลปกรรมให้อยู่ในรูปแบบคลังสารสนเทศดิจิทัลมากยิ่งขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกในการสืบค้นข้อมูลและเพื่อเป็นประโยชน์ในการนำข้อมูลไปใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษาต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

บทความจากปริญญาณพนธ์หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2564 ขอขอบคุณหลักสูตร ศศ.ม. สารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ให้ทุนสนับสนุนการเผยแพร่ผลงานวิจัยของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษาในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- Brett, C. (2013). *The image seeking behaviour of art and design students in further education*. Master's thesis, Aberystwyth University, United Kingdom.
- Chairuangrat, R. (2011). *The Study of Simple Design*. Master's thesis, Silpakorn University, Thailand. (In Thai)
- Chompuam, N. (2019). *Information Use for Study and Research of the Graduate Students in Art and Design Silpakorn University*. Master's thesis, Sukhothai Thammathirat Open University. Thailand. (In Thai)
- Cobbledick, S. (1996). The Information-Seeking Behavior of Artists: Exploratory Interviews. *The University of Chicago Press Journals*, 66(4), 347. Retrieved from <https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/602909>
- Council of Arts and Design Deans of Thailand. (2021). *Members of the Dean of Fine Arts Council*. Retrived from <https://cfadt.co>
- Cowan, S. (2004). Informing visual poetry: Information needs and sources. *Art Documentation*, 23(2), 14-20.
- Damrongpanitchai, S. (2017). Information Seeking Behavior and Information Use in Art: A Case Study of Students at Silpakorn University Wang Tha Phra Campus. Master's thesis, Ramkhamhaeng University, Thailand. (In Thai)
- Gorichanaz, T. (2020). Understanding and Information in the Work of Visual Artists. *JOURNAL OF THE ASSOCIATION FOR INFORMATION SCIENCE AND TECHNOLOGY*, 71(6), 685-695.
- Greer, K. (2016). Undergraduate studio art information use: A multi-school citation analysis. *Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America*, 35(2), 230-240.
- Keeratiwutipong, J. (2006). Creating Visual Arts. *Sai Kaew Journal*. No.6 (1), Retrieved from <http://dspace.nstru.ac.th:8080/dspace/handle/123456789/897?mode=full>

- Kamkaew, C. (2014). *Information Management for Communication*. Bangkok: University of the Thai Chamber of Commerce. (In Thai)
- Krejcie, R. V., Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Journal of Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.
- Lee, H. L. (2018). *Artists' information seeking behaviour* [Paper presented]. Kuala Lumpur, Malaysia: IFLA WLIC 2018.
- Leena, J. (1996). *Library Use and Needs of Art and Design Students in State Higher Education Institutes*. Master's thesis, Chulalongkorn University, Thailand. (In Thai)
- McLaughlin, J. (2008). *Information use by visual artists*. Retrieved from <https://search-proquest-com.clvpn.swu.ac.th/>
- Ministry of Education. (1999). *National Education Act (1999)*. Retrived from <https://www.moe.go.th/พรบ-การศึกษาแห่งชาติ-พ-ศ-2542/>
- Ministry of Education. (2015). *Qualification standard Undergraduate of the Fine Arts*. Retrived from https://www.ubu.ac.th/web/files_up/46f2016031715160316.pdf
- Nilngam, W. (2003). *Information Use of Faculty Members in Musicology*. Master's thesis, Chulalongkorn University, Thailand. (In Thai)
- Office of the Higher Education Commission. (2019). *Quantity of current students*. Retrived from https://data.go.th/dataset/univ_std_11_01
- Parimethachai, P. (2021). The Policy of Government for Thai Contemporary Art. *Journal of MCU Social Science*, 11(1), 427-437. (In Thai)
- Ploysod, S. (2013). *Problems in doing Fine Art Thesis of Fine Arts Students at Srinakharinwirot University*. Master's thesis, Srinakharinwirot University, Thailand. (In Thai)
- Pornrungraj, C. (2000). *Art Galleries in Thailand*. Bangkok: Chulalongkorn University. (In Thai)
- Sinlar, T. (2010). *Effects of Lateral Thinking Teaching on Web Upon Creative Three Dimensional Graphic of Ninth Grade Students with Different Learning Styles*. Master's thesis, Chulalongkorn University, Thailand. (In Thai)
- Sompajob, P. (1999). *Art Information Seeking Behavior and Use of the Undergraduates in the Faculty of Fine Arts Rajamangala Institute of Technology*. Rajamangala Institute of Technology, Thailand. (In Thai)
- Srikhao, T. (2012). *Study of Viewpoints of Faculties, Administrators and Students Concerning to Museum and Art Gallery Utilization for Learning: A Case Study of Chulalongkorn University*. Master's thesis, Chulalongkorn University, Thailand. (In Thai)
- Supawiree, R. (2018). *Art Information Sources*. Nakhon Pathom: Silpakorn University.
- Tongchavee, S. (2011). *Information Behaviors of Students in the Field of Music at Tertiary Institutions*. Master's thesis, Ramkhamhaeng University, Thailand. (In Thai)

- University of Texas at Austin. (2018). *Report of the Fine Arts Library Task Force*. Retrived from https://www.lib.utexas.edu/sites/default/files/FAL_task_force_report_final_2018-04-02.pdf
- Wichiranon, S. (2009). Academic Works for Academic Position of the Faculty of Lileral Asts Lecturers. *RMUTP Research Journal*, 3(4), 167-179. (In Thai)
- Wilairat, N. (2004). *Information Using for Creating Art Works by Students of Silpakorn University and Srinakharinwirot University*. Master's thesis, Srinakharinwirot University, Thailand. (In Thai)
- Wilson, T. D. (1994). *Information Needs and User: Fifty Years of Information Progress*. London: Asli.
- Yothkram, K. (2014). Use of Information Resources and Library Services of Undergraduate Students at the Library of the Faculty of Architecture, Khon Kaen University. *Information*, 21(2), 65-72.
- Xayasithivong, B. & Sirichote, P. (2010). The Use of Information Resources of Undergraduate Students at Central Library of National University of Laos, Dongdok Campus. *Journal of Information Science*. 28 (3), 1-8.

JLIS**SWU**

ISBN: 0125- 2836

E-ISBN: 2651-0707