



วารสารบัณฑิตศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ในพระบรมราชูปถัมภ์

JOURNAL OF GRADUATE STUDIES
VALAYA ALONGKORN RAJABHAT UNIVERSITY

ปีที่ 15 ฉบับที่ 3 กันยายน - ธันวาคม 2564 ISSN : 1905-9647



บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

Graduate School Valaya Alongkorn Rajabhat University
under the Royal Patronage

<http://grad.vru.ac.th>



วารสารบัณฑิตศึกษา

Journal of Graduate Studies Valaya Alongkorn Rajabhat University

ปีที่ 15 ฉบับที่ 3 กันยายน-ธันวาคม 2564 Vol. 15 No. 3 September – December 2021 ISSN : 1905-9647

เจ้าของ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเผยแพร่บทความวิจัย และบทความวิชาการทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครุศาสตร์ และสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องของคณาจารย์ และนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย รวมถึงผู้สนใจทั่วไป
2. เพื่อเป็นสื่อกลางแลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูล ประสบการณ์ และผลงานวิจัยของบุคลากร ในสถาบันการศึกษา

นโยบาย

1. บทความที่นำเสนอเพื่อขอตีพิมพ์ต้องเป็นบทความวิจัย หรือบทความวิชาการ ซึ่งอาจเขียนได้ทั้งภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ
2. บทความที่จะได้รับการตีพิมพ์ต้องเขียนตามรูปแบบที่วารสารกำหนดเท่านั้น
3. บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ต้องผ่านการพิจารณาการกลั่นกรองโดยผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้องก่อน และต้องเป็นบทความที่ยังไม่เคยได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่มาก่อน หรืออยู่ระหว่างการพิจารณาจากวารสารอื่น ๆ หากตรวจสอบพบว่ามีการจัดพิมพ์ซ้ำซ้อนถือเป็นความรับผิดชอบของผู้นิพนธ์แต่เพียงผู้เดียว
4. บทความที่ตีพิมพ์เผยแพร่ทุกบทความต้องผ่านการพิจารณาเห็นชอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ที่มีความเชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้องจากภายในและ/หรือภายนอกมหาวิทยาลัย ไม่น้อยกว่า 2 ท่านต่อหนึ่งบทความ ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิไม่ทราบชื่อผู้นิพนธ์ และผู้นิพนธ์ไม่ทราบชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ (Double-blinded Review) และผู้ทรงคุณวุฒิที่พิจารณาจะไม่อยู่ในสังกัดเดียวกันกับผู้นิพนธ์

กำหนดการเผยแพร่

ปีละ 3 ฉบับ (วารสารราย 4 เดือน)

- มกราคม-เมษายน
- พฤษภาคม-สิงหาคม
- กันยายน-ธันวาคม

วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

Journal of Graduate Studies Valaya Alongkron Rajabhat University

คณะที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุพจน์ ทรายแก้ว
รองศาสตราจารย์ศศิรินทร์ เศรษฐวัฒน์บดี
รองศาสตราจารย์ ดร.กัณฑ์ฤทัย คลังพหล

อธิการบดี
รองอธิการบดี
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดนุชา สลึงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ สินลารัตน์
ศาสตราจารย์ ดร.ติเรก ปัทมสิริวัฒน์
ศาสตราจารย์ ดร.บังอร เสรีรัตน์
รองศาสตราจารย์ ดร.อุทัย เลาหิวิเชียร
รองศาสตราจารย์ ดร.อิสระ สุวรรณบล
รองศาสตราจารย์ ดร.พรทิพย์ เกตุรานนท์
รองศาสตราจารย์ ดร.สุทธินันท์ พรหมสุวรรณ
รองศาสตราจารย์ ดร.ศจีมาจ ณ วิเชียร
รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ
รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล
รองศาสตราจารย์ ดร.ชนะศึก นิษานนท์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรธนิษฐ์ ศรีโหวาร

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
มหาวิทยาลัยรามคำแหง
มหาวิทยาลัยบูรพา
ข้าราชการบำนาญ (วิทยาลัยเซ็นหลุยส์)
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

ผู้ประสานงานและเผยแพร่

นางสาวธิดา โยธากุล

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

ติดต่อกองบรรณาธิการ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
เลขที่ 1 หมู่ที่ 20 กิโลเมตรที่ 48 ถนนพหลโยธิน ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง
จังหวัดปทุมธานี รหัสไปรษณีย์ 13180
โทรศัพท์/โทรสาร 02-529-1638, 02-529-4046
E-mail: journal-g@hotmail.com และ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/JournalGradVRU>

พิมพ์ที่

ศูนย์เรียนรู้การผลิตและจัดการธุรกิจสิ่งพิมพ์ดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ในพระบรมราชูปถัมภ์ เลขที่ 1 หมู่ที่ 20 กิโลเมตรที่ 48 ถนนพหลโยธิน ตำบลคลองหนึ่ง
อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี รหัสไปรษณีย์ 13180

บทบรรณาธิการ

วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ปีที่ 15 ฉบับที่ 3 เดือนกันยายน-ธันวาคม 2564 นี้ ได้รวบรวมบทความวิจัย บทความวิทยานิพนธ์ และบทความวิชาการ เพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้ทางวิชาการของคณาจารย์ บัณฑิตศึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยอย่างต่อเนื่อง

เนื้อหาสาระในวารสารฉบับนี้มีจำนวน 20 เรื่อง ประกอบด้วยบทความวิจัย จำนวน 16 เรื่อง และบทความวิชาการ จำนวน 4 เรื่อง โดยทุกบทความได้ผ่านการกลั่นกรองจากผู้ทรงคุณวุฒิประจำฉบับเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ทางวิชาการสำหรับนักวิชาการ นักวิจัย คณาจารย์ และนักศึกษา

กองบรรณาธิการ

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ (Readers)
ประจำปี 15 ฉบับที่ 3

รองศาสตราจารย์ ดร.สุทินันท์	พรหมสุวรรณ
รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีศักดิ์	จินดานุรักษ์
รองศาสตราจารย์ ดร.ยุทธ	ไถยวรรณ
รองศาสตราจารย์ ดร.บุญจันทร์	สีสันต์
รองศาสตราจารย์ ดร.ธินันท์	ชาญโกศล
รองศาสตราจารย์ ดร.สุชาติ	เกษมณี
รองศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์	สุวทันพรกุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กรกนก	นิลคำ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบพร	วงศ์ภาพสินธุ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชาคริต	ศรีทอง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณชญาภัส	รอดประยูร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดรณภพ	เพียรจัด
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดรณศักดิ์	ตติยะลาภะ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนกฤต	สังข์เฉย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนธร	วชิรขจร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภิญญาพัชญ์	นาคภิบาล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภิศักดิ์	กัลยาณมิตร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชนีวรรณ	ตั้งภักดี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรขา	อรัญวงศ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภาพร	ตันทสวัสดิ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต	ใจตรง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัทรา	คงเรือง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณา	จ้อยทอง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสริมศิริ	นิลคำ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอุมา	เจริญสุข
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจศรา	ประเสริฐสิน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุษณี	มงคลพิทักษ์สุข
ดร.กัลญา	แก้วประดิษฐ์
ดร.ชุติวัฒน์	สุวดีพิงค์
ดร.ณัฐ	สิทธิกร
ดร.ธิดารัตน์	กุลณัฐวงศ์
ดร.ผดุงชัย	ภูพัฒน์
ดร.พรพิมล	รอดเคราะห์

ดร.พิมพ์ลักษณ์

ดร.ภูเนตุ

ดร.มนรัตน์

ดร.มหาชาติ

ดร.วัชร

ดร.แสงดาว

มูลโพธิ์

จันทร์จิต

ใจเอื้อ

อินทโชติ

จิรฐิติกาลกิจ

วัฒนาสกุลเกียรติ

สารบัญ

	หน้า
บรรณาธิการ.....	ก
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ.....	ค
สารบัญ.....	จ
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาพิษวิทยาอาชีวอนามัยสำนักวิทยาศาสตร์สุขภาพ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย	
กาญจนา ปินตาคำ.....	1
การจัดการความรู้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการของ ชุมชนมอญบางขันหมาก ตำบลบางขันหมาก อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี	
กาลัก เต๊ะขันหมาก พินิตสุภา ธรรมประมวล และกานดา เต๊ะขันหมาก.....	15
ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติตามแนวคิดทฤษฎี การสร้างสรรค์ความรู้ ที่มีต่อนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	
จุฑามาส หอมเชื่อม นพพร แหยมแสง วรณัฐ แหยมแสง และศศิวรรณ เมื่องนนท์.....	33
การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา	
ทยาตา รัตนภิญโญวานิช	46
ความต้องการพัฒนาภาษาอังกฤษสำหรับผู้สูงอายุในชุมชนเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี	
ทวีศักดิ์ จันทร์ประดิษฐ์ ชัยณรงค์ ศรีรักษ์ และอุดมกฤษฎ์ ศรีนนท์.....	61
ปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้อีเมลสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น	
นิติกร อ่อนโยน.....	75
การวิเคราะห์องค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	
ประสาร ศรีพงษ์เพลิด และรังสรรค์ โฉมยา.....	91
พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 : ความหมายและปัจจัยเงื่อนไข	
มนฤดี ช่วงฉ่ำ ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร และชนัดดา เพ็ชรประยูร.....	104
ผลการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิกที่มีต่อความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	
มรรคณา คาระวะ และบัณฑิตา อินสมบัติ.....	124
ความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์	
เมษา นวลศรี และกุลชาติ พันธุ์วรกุล.....	137
วัฒนธรรมการทำงานของชาวเมียนมาและชาวไทยในบริษัทไทยในประเทศเมียนมา	
เรณู เหมือนจันทร์เชย.....	151
ความท้าทายในการสร้างสมรรถนะหลักให้กับองค์กรและการสร้างความสมดุลระหว่างคุณภาพชีวิตกับ การทำงานของบุคลากรในหน่วยงานรัฐวิสาหกิจ กรณีศึกษาองค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ (ขสมก.)	
วรางคณา ทิมวิราช.....	167

	หน้า
การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการ อ้างอิงผลด้วยฐานกรณี	
วินัย เพ็งภิญโญ กฤษ สันตะกุล และธัญญรัตน์ น้อมพลกรัง.....	179
รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวสะเต็มศึกษา	
วินิตย์ พิชพันธ์ วรปภา อารีราษฎร์ และเนตรชนก จันทรสว่าง.....	192
รูปแบบการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นิทานคุณธรรมสำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	
สายฝน แสนใจพรหม.....	208
การศึกษารูปแบบการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาโดยการวิเคราะห์ปัจจัยการรับรู้ ของผู้เล่น	
สุวิช ธีระโคตร.....	222
การประยุกต์ใช้จริยธรรมในการดำเนินงานขององค์กรธุรกิจเพื่อสร้างความอยู่รอดให้กับกิจการ	
กาญจนา สุระ.....	235
การพัฒนาแผนการเรียนรู้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อเสริมสร้างผู้เรียนค้นพบตนเอง	
ธนภัทร จันทรเจริญ.....	247
อัตลักษณ์ของคาเฟ่ฮอปปี้งในประเทศไทยผ่านสื่อสังคมออนไลน์	
ภัทรศินี แสนสำแดง นันธราธา ธุลารัตน์ และปิยพัชร วิมลโสภณกิตติ.....	259
การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ	
อารยา ผลชัยญา	272
ภาคผนวก.....	289
แบบฟอร์มขอส่งบทความเพื่อพิจารณาลงวารสาร.....	291
รายละเอียดการเตรียมบทความ.....	293
รูปแบบการเขียนผลงานวิจัยตีพิมพ์ในวารสารบัณฑิตศึกษา.....	307
จริยธรรมในการตีพิมพ์.....	309
ขั้นตอนการดำเนินงานจัดทำวารสารบัณฑิตศึกษา.....	311

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการ
เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาพิษวิทยาอาชีวอนามัย
สำนักวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

LEARNING MANAGEMENT FOR USING PROBLEM BASED LEARNING AND
MIND MAPPING TO ENHANCE 21st CENTURY SKILLS OF STUDENTS ON
LEARNING OCCUPATIONAL TOXICOLOGY AT SCHOOL OF HEALTH
SCIENCES IN CHIANG RAI RAJABHAT UNIVERSITY

กาญจนา ปินตาคำ
Kanjana Pintakham

สาขาวิชาอาชีวอนามัยและความปลอดภัย สำนักวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
Occupational Health and Safety program, School of Health Sciences, Chiang Rai Rajabhat University
E-mail: number.vespa@hotmail.com

Received:	June 25, 2020
Revised:	September 15, 2020
Accepted:	September 10, 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยชั้นเรียนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาในรายวิชาพิษวิทยาอาชีวอนามัย ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวนทั้งหมด 18 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดแบบประเมินทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และแบบสอบถามความคิดเห็นการจัดการเรียนการสอน

ผลการศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 พบว่า อยู่ในระดับมาก ($\mu=4.42, \sigma=0.67$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทักษะด้านความร่วมมือทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\mu=4.77, \sigma=0.67$) รองลงมา คือ ทักษะด้านความเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม ($\mu=4.58, \sigma=0.65$) และค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อ ($\mu=3.95, \sigma=0.66$) ส่วนความคิดเห็นของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 พบว่า อยู่ในระดับมาก ($\mu=4.60, \sigma=0.47$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการสอนและเทคนิคการสอนมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\mu=4.79, \sigma=0.42$) รองลงมา คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\mu=4.71, \sigma=0.44$) และค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือด้านการวัดและประเมินผล ($\mu=4.20, \sigma=0.41$)

คำสำคัญ

การใช้ปัญหาเป็นฐาน แผนที่ความคิด การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ABSTRACT

This classroom research was to study the learning management for using problem based learning and mind mapping to enhance 21st century skills and to study opinions on learning management for using problem based learning and mind mapping to enhance 21st century skills were 18 students studying on occupational toxicology in first semester of academic year 2019. The measurement tool used learning management plans on problem based learning and mind mapping to enhance 21st century skills, the learning skills in the 21st century assessment and the opinions on the teaching and learning questionnaire.

The results of the study showed that the overall learning management for using problem based learning and mind mapping to enhance 21st century skills was high level ($\mu=4.42$, $\sigma=0.67$). Consider of each aspect; the collaboration, teamwork and leadership skills average were highest levels ($\mu=4.77$, $\sigma=0.67$), followed by the cross-cultural understanding skill ($\mu=4.58$, $\sigma=0.65$), and the media and information literacy skills average was least levels ($\mu=3.95$, $\sigma=0.66$). Furthermore, the overall opinions on learning management for using problem based learning and mind mapping to enhance 21st century skills of students was high level ($\mu=4.60$, $\sigma=0.47$). Consider of each aspect; the average of teaching techniques and methods were highest levels ($\mu=4.79$, $\sigma=0.42$), followed by learning terms ($\mu=4.71$, $\sigma=0.44$), and the measurement and assessment average was least levels ($\mu=4.20$, $\sigma=0.41$).

KeywordsProblem-based Learning, Mind Mapping, 21st Century Skills**ความสำคัญของปัญหา**

การพัฒนาผู้เรียนถือเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้ทันกับความท้าทายที่เกิดขึ้นในด้านการศึกษาศตวรรษที่ 21 ที่เป็นกระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้น อาจารย์ผู้สอนจำเป็นต้องมีความตื่นตัว และเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีทักษะ การเรียนรู้ความสามารถ และทักษะจำเป็นสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในสังคมในอนาคต ถือเป็นผลจากการปฏิรูปเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน (Phakdichit, 2014) การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีสมรรถนะที่หลากหลาย เช่น ทักษะการสื่อสาร (การฟัง พูด อ่าน เขียนทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) ทักษะการคำนวณ ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ รู้เท่าทันสื่อ เทคโนโลยีและสารสนเทศ ทักษะการทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา การคิด

สร้างสรรค์และนวัตกรรม ตลอดจนทักษะชีวิตและการทำงาน ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนต้องออกแบบอย่างรอบคอบให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ อภิปรายและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง บทบาทผู้สอนจะเป็นผู้ชวนให้คิด ชวนให้ทำ อำนวยความสะดวกให้คำแนะนำ และปรึกษา ไม่ใช่เน้นที่การถ่ายทอดเนื้อหา สอนให้น้อยลง แต่ให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้มากขึ้นด้วยตนเอง (Chaipichit, 2018)

การจัดการเรียนรู้โดยโดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นกระบวนการเรียนรู้ในการใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งสมมติฐาน สาเหตุและกลไกของการเกิดปัญหานั้น รวมถึงการค้นคว้าความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับปัญหา เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา ซึ่งผู้เรียนอาจไม่มีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ มาก่อน แต่ใช้ความรู้ที่ผู้เรียนมีอยู่เดิมหรือเคยเรียนมา ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้คิดเป็น ทำเป็น แก้ไขปัญหาเป็น โดยเน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำทักษะจากการเรียนมาช่วยแก้ปัญหาในชีวิต (Klomim, 2017) รายวิชาพิชวิทยาเป็นวิชาที่ค่อนข้างยาก การใช้การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะทำให้นักศึกษาได้ประสบการณ์ตรงจากโจทย์ปัญหา เพราะปัญหาจะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจใฝ่แสวงหาความรู้ ผ่านกระบวนการคิดและการสะท้อนกลับไปสู่ความรู้และความคิดรวบยอด อันจะนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ต่อไปได้ เพราะการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นกระบวนการหาความรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการแก้ปัญหามากขึ้น

แผนที่ความคิดเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการจัดการระบบความคิดที่มีประสิทธิภาพสามารถถ่ายทอดความคิด หรือข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่ในสมองลงกระดาษ โดยการใช้ภาพ สี เส้น และการโยงใย แทนการจดย่อแบบเดิมที่เป็นบรรทัด ๆ ใช้การสื่อความหมายด้วยข้อความและรูปภาพ เสริมสร้างทักษะในการวิเคราะห์และการสังเคราะห์ข้อมูล อันเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน มีชีวิตชีวายิ่งขึ้น แผนที่ความคิดจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ ที่เกิดจากการใช้ทักษะการทำงานร่วมกันของสมองทั้งสองซีก คือ สมองซีกซ้ายและซีกขวา โดยสมองซีกขวาทำหน้าที่สังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ความงาม ศิลปะ จังหวะ และสมองซีกซ้ายจะทำหน้าที่ในการวิเคราะห์ภาษา สัญลักษณ์ ลำดับ ระบบ ความเป็นเหตุเป็นผล ตรรกวิทยา ทำให้สมองทั้ง 2 ซีกถูกกระตุ้นให้สามารถทำงานประสานกันได้อย่างดีที่สุด (Khumlongwarasiri, 2009)

ด้วยเหตุนี้ ผู้สอนจึงมีความสนใจและได้ออกแบบการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพิชวิทยา อาชีวอนามัย ซึ่งเป็นรายวิชาที่ค่อนข้างยาก ต้องเรียนรู้เกี่ยวกับหลักการของพิชวิทยา ประเภทของสารพิษ กลไกของสารพิษที่มีต่อร่างกายและปฏิกิริยา การตอบสนองสารพิษของร่างกาย ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของสารพิษในร่างกาย กลไกการกำจัดสารพิษออกจากร่างกาย การทดสอบทางพิชวิทยา ผลกระทบของสารพิษในสิ่งแวดล้อมต่อสุขภาพอนามัย และการประเมินความเสี่ยงด้านสุขภาพต่อการรับสัมผัสสารเคมี โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับแผนที่ความคิดในการสรุปเนื้อหาแนวคิด ให้เกิดการเสริมสร้างการเรียนรู้ที่ดีในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สามารถใช้เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ต่อไป

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดสามารถเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาพิษวิทยาอาชีวอนามัย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาพิษวิทยาอาชีวอนามัย
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาพิษวิทยาอาชีวอนามัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาและเพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อการเรียนรู้ผ่านการใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาพิษวิทยาอาชีวอนามัย โดยมีขั้นตอนและวิธีการในการดำเนินงานดังนี้

รูปแบบการศึกษาวิจัย

การวิจัยนี้ เป็นการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาพิษวิทยาอาชีวอนามัย

ประชากรที่ศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคปกติ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาชีวอนามัยและความปลอดภัย สำนักวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาพิษวิทยาอาชีวอนามัย ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 18 คน

เนื้อหาที่ศึกษา

การศึกษาด้านเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สาเหตุของปัญหาและวิธีการที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ทักษะศตวรรษที่ 21
2. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
3. แผนที่ความคิด

ระยะเวลาที่ศึกษา

ทำการศึกษาโดยเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562 และวิเคราะห์ผลสรุปผล และอภิปรายผลในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2562 รวมระยะเวลาในการดำเนินการทั้งหมด 1 ปี

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ใช้เครื่องมือในการดำเนินการดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยผ่านกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 45 ชั่วโมงทฤษฎี โดยมี 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเรียนรู้ผ่านการกำหนดปัญหา การตั้งคำถามหรือกรณีศึกษา เป็นขั้นตอนการฝึกคิดวิเคราะห์

ขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้ผ่านการทำความเข้าใจปัญหา

ขั้นตอนที่ 3 การเรียนรู้ผ่านการดำเนินการค้นคว้า การแสวงหาสารสนเทศ การทบทวนวรรณกรรม การสืบค้น สอบถาม จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ในการวางแผน

ขั้นตอนที่ 4 การเรียนรู้ผ่านการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สะท้อนการเรียนรู้ในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ มีการร่วมกันอภิปราย แลกผลเพื่อนำไปใช้ในการปฏิบัติการ

ขั้นตอนที่ 5 การเรียนรู้ที่เกิดจากการใช้วิจารณ์ญาณในการหาคำตอบ ซึ่งจะทำได้ข้อสรุปและการประเมินค่าของคำตอบในสิ่งที่ต้องการ

2. แบบประเมินทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เป็นการประยุกต์ใช้แนวทางในการประเมินทักษะในศตวรรษที่ 21 Trilling & Fadel (2009) ซึ่งครอบคลุมจำนวน 7 ด้าน ดังนี้

- | | |
|---|-------------|
| 2.1 ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา | จำนวน 8 ข้อ |
| 2.2 ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม | จำนวน 8 ข้อ |
| 2.3 ทักษะด้านความเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม | จำนวน 8 ข้อ |
| 2.4 ทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ | จำนวน 8 ข้อ |
| 2.5 ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อ | จำนวน 8 ข้อ |
| 2.6 ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร | จำนวน 8 ข้อ |
| 2.7 ทักษะด้านอาชีพและทักษะการเรียนรู้ | จำนวน 8 ข้อ |

การประมาณค่าในแต่ละข้อแบ่งออกเป็น 5 ระดับ แบบมาตราลิเคิร์ต (Likert Scale) ดังนี้ (Choengchao, 2007)

ระดับทักษะผู้เรียน	คะแนน
ทักษะในระดับที่มาก	ให้คะแนน 5 คะแนน
ทักษะในระดับที่ดี	ให้คะแนน 4 คะแนน
ทักษะในระดับที่ปานกลาง	ให้คะแนน 3 คะแนน
ทักษะในระดับที่พอใช้	ให้คะแนน 2 คะแนน
ทักษะในระดับที่ควรปรับปรุง	ให้คะแนน 1 คะแนน

การแปลผลของคะแนนแบ่งออกเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ (Rating Scale) แบบลิเคิร์ต (Likert) เพื่อง่ายและสะดวกต่อการนำไปกำหนดวิธีการแก้ไขปัญหาในแต่ละระดับรวมถึงสอดคล้องกับปัญหาที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยจึงประมาณค่าระดับการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 3 ระดับ ซึ่งสอดคล้องกับ Sukwibun (2009) ที่ให้ข้อเสนอแนะว่า ผู้วิจัยสามารถแปลงค่าคะแนนเป็นจำนวนช่วงตามที่ต้องการได้จาก 5 ระดับเป็น 3 ระดับได้ โดยการหาค่าพิสัยและนำไปจัดช่วงคะแนนเป็น 3 ระดับ เพื่อให้สอดคล้องกับงานวิจัยของตนเอง ผู้วิจัยจึงกำหนดช่วงคะแนนเฉลี่ยเพื่อใช้ในการแปลความ ดังนี้

ทักษะในระดับมาก	คะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง 3.67 - 5.00
ทักษะในระดับปานกลาง	คะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง 2.37 - 3.66
ทักษะในระดับต่ำ	คะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง 1.00 - 2.233

3. แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิด เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาพิษวิทยาอาชีวอนามัย จำนวน 5 ด้าน คือ

3.1 ด้านการสอนและเทคนิคการสอน	จำนวน 5 ข้อ
3.2 ด้านสาระการเรียนรู้	จำนวน 5 ข้อ
3.3 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	จำนวน 5 ข้อ
3.4 ด้านสื่อการเรียนรู้	จำนวน 5 ข้อ
3.5 ด้านการวัดและประเมินผล	จำนวน 5 ข้อ

กำหนดคะแนนและให้ค่าน้ำหนักของคะแนนออกเป็น 5 ระดับดังนี้ (Choengchao, 2007)

ระดับความคิดเห็น	คะแนน
ผู้ตอบมีความคิดเห็นด้วยมากที่สุด	ให้คะแนน 5 คะแนน
ผู้ตอบมีความคิดเห็นด้วยมาก	ให้คะแนน 4 คะแนน
ผู้ตอบมีความคิดเห็นด้วยปานกลาง	ให้คะแนน 3 คะแนน
ผู้ตอบมีความคิดเห็นด้วยน้อย	ให้คะแนน 2 คะแนน
ผู้ตอบมีความคิดเห็นด้วยน้อยที่สุด	ให้คะแนน 1 คะแนน

การแปลผลของคะแนนแบ่งออกเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ (Rating Scale) แบบ ลิเคอร์ท (Likert) เพื่อง่ายและสะดวกต่อการนำไปกำหนดวิธีการแก้ไขปัญหในแต่ละระดับรวมถึงสอดคล้องกับปัญหาที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยจึงประมาณค่าระดับการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 3 ระดับซึ่งสอดคล้องกับ Sukwibun (2009) ที่ให้ข้อเสนอแนะว่า ผู้วิจัยสามารถแปลงค่าคะแนนเป็นจำนวนช่วงตามที่ต้องการได้จาก 5 ระดับเป็น 3 ระดับได้ โดยการหาค่าพิสัยและนำไปจัดช่วงคะแนนเป็น 3 ระดับ เพื่อให้สอดคล้องกับงานวิจัยของตนเอง ผู้วิจัยจึงกำหนดช่วงคะแนนเฉลี่ยเพื่อใช้ในการแปลความ ดังนี้

เห็นด้วยมาก	คะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง 3.67 - 5.00
เห็นด้วยปานกลาง	คะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง 2.37 - 3.66
เห็นด้วยน้อย	คะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง 1.00 - 2.233

เครื่องมือศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงในเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญของ คณะครุศาสตร์จำนวน 3 ท่าน สามารถนำเครื่องมือไปวัดได้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยในชั้นเรียน โดยมีการดำเนินการดังนี้

1. ชี้แจงข้อตกลงเบื้องต้นเป็นสัญญาในการเรียนการสอน พร้อมให้ผู้เรียนลงลายมือชื่อเพื่อรับทราบข้อตกลงร่วมกัน

2. ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จำนวน 15 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง

3. ประเมินทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาในรายวิชาพิชิตวิทยาอาชีพอนามัย
4. ประเมินความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิด เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาในรายวิชาพิชิตวิทยาอาชีพอนามัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percent) ค่าเฉลี่ย (mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา และศึกษาความคิดเห็นต่อการเรียนรู้ผ่านการใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาพิชิตวิทยาอาชีพอนามัย

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาพิชิตวิทยาอาชีพอนามัย พบว่า

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยรวม

ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา	μ	σ	ระดับทักษะ
1. ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา	4.45	0.72	มาก
2. ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม	4.30	0.68	มาก
3. ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม	4.58	0.65	มาก
4. ทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ	4.77	0.67	มาก
5. ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อ	3.95	0.66	มาก
6. ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	4.55	0.69	มาก
7. ทักษะด้านอาชีพและทักษะการเรียนรู้	4.38	0.63	มาก
รวม	4.42	0.67	มาก

จากตารางที่ 1 ผลของค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทักษะการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ในรายวิชา OHS3303 พิชิตวิทยาอาชีพอนามัยในโดยรวมพบว่า อยู่ในระดับมาก ($\mu = 4.42$, $\sigma = 0.67$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\mu = 4.77$, $\sigma = 0.67$) รองลงมา คือ ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ($\mu = 4.58$, $\sigma = 0.65$) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อ ($\mu = 3.95$, $\sigma = 0.66$) ตามลำดับ

2. ศึกษาความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิด เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาพิชิตวิทยาอาชีพอนามัย

ตารางที่ 2 ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยรวม

ด้านการสอนและเทคนิคการสอน	ระดับความคิดเห็น		ระดับ
	μ	σ	
1. ด้านการสอนและเทคนิคการสอน	4.79	0.42	มาก
2. ด้านสาระการเรียนรู้	4.67	0.53	มาก
3. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.71	0.44	มาก
4. ด้านสื่อการเรียนรู้	4.63	0.56	มาก
5. ด้านการวัดและประเมินผล	4.20	0.41	มาก
รวม	4.60	0.47	มาก

จากตารางที่ 2 ผลของค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu=4.60, \sigma=0.47$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านการสอนและเทคนิคการสอนมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\mu=4.79, \sigma=0.42$) รองลงมา คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\mu=4.71, \sigma=0.44$) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือด้านการวัดและประเมินผล ($\mu=4.20, \sigma=0.41$)

อภิปรายผล

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ในรายวิชาพิษวิทยาอาชีวอนามัย ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Bunjoon et al. (2017) ที่ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับแผนผังความคิด ที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาพรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับการศึกษาของ Dejsuk et al. (2009) ที่ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับแผนผังความคิด ที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาพรวมอยู่ในระดับมากเช่นกัน ซึ่งการใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิด เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นั้น ทำให้นักศึกษามีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับแผนผังความคิด สังเกตได้จากการให้กรณีศึกษาและให้ทำการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์กรณีศึกษาพบว่า เมื่อนักศึกษามีประสบการณ์ในการคิดวิเคราะห์ เกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์กรณีศึกษาหรือสถานการณ์ที่มอบหมายได้ดีขึ้น จึงทำให้นักศึกษามีคะแนนในการทำกิจกรรมเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ดีขึ้นกว่าเดิม เนื่องด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน มีลักษณะของการใช้สถานการณ์หรือกรณีศึกษา เป็นเครื่องมือในการดำเนินกิจกรรมในการเรียนการสอนตามเป้าหมายที่กำหนด นักศึกษาจะมีกระบวนการคิดวิเคราะห์ปัญหาและร่วมกันแก้ไขปัญหา ทำให้นักศึกษาแต่ละคนที่มีความแตกต่างกันเกิดความเข้าใจในปัญหา มองเห็นทางเลือกและวิธีการที่หลากหลาย

ในการแก้ไขปัญหา รวมทั้งกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะของกระบวนการคิด (Khammanee, 2004) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา คือ ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม อาจเนื่องมาจากกิจกรรมที่ให้เป็นลักษณะของการแก้ไขปัญหาเป็นทีม การร่วมมือและร่วมใจในการศึกษาค้นคว้า การหาข้อมูลและนำมาทำกิจกรรมที่กำหนดให้ทุกสัปดาห์ จึงทำให้เกิดการทำงานเป็นทีม แลกเปลี่ยนกันในการเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี โดยเข้าใจในบทบาทและความสามารถของแต่ละบุคคลในกลุ่ม ขั้นตอน ในการดำเนินการเพื่อใช้ปัญหาเป็นฐาน ใช้กระบวนการจำนวน 6 ขั้นตอนดังนี้ 1) กำหนดปัญหา 2) การทำความเข้าใจปัญหา 3) การดำเนินการศึกษาค้นคว้า 4) การสังเคราะห์ความรู้ 5) การสรุปและประเมินผล 6) การนำเสนอและประเมินผลงานทุกขั้นตอนทำให้นักศึกษาได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์ ทำให้เกิดความสนใจ กระตือรือร้นและสนุกกับการเรียนการสอน ดังการศึกษาของ Klomim (2017) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบการใช้ปัญหาเป็นฐานในรายวิชาการออกแบบและพัฒนาหลักสูตรสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยการจัดผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกหรือผู้ให้คำแนะนำ พร้อมกับใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ เพื่อนำมาแก้ปัญหา มีบรรยากาศสนุกสนานเพราะเน้นไปที่ปฏิบัติมากกว่าเชิงวิชาการ ส่งผลให้นักศึกษาทุกคน มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ สามารถถกเถียงหาข้อสรุปในชิ้นงาน ให้ความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำงานเป็นกลุ่ม ช่วยกันออกแบบชิ้นงาน รวมถึงการนำแผนที่ความคิด มาใช้ในขั้นตอนการสรุปผลในแต่ละบทเรียน ของกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักศึกษาสามารถลำดับเหตุการณ์ ขั้นตอนของเนื้อหาต่าง ๆ ที่ทำการศึกษา สามารถเข้าใจเนื้อหาการเรียนรู่มากขึ้น จากการสอบถามการสรุปเนื้อหาบทเดิมก่อนขึ้นบทใหม่ในแต่ละบท พบว่านักศึกษาสามารถตอบคำถาม และอธิบายเรื่องราวต่าง ๆ ได้ดี ดังการศึกษาของ Hakham (2005) ที่ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยเทคนิคการคิดแบบ Mind Map เพื่อสรุปเนื้อหาและฝึกทักษะ นักเรียนสามารถสรุปเนื้อหาในสิ่งที่เรียนได้ดีมากและมีความพึงพอใจในการสรุปเนื้อหาโดยใช้การคิดแบบ Mind Map สูงมาก เนื่องจากทำให้เกิดความจำที่มีลำดับขั้นตอน จากข้อมูลแสดงให้เห็นว่าผลการใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ถือได้ว่ามีประโยชน์มากสำหรับการจัดการเรียนรู้ให้กับนักศึกษา การเรียนรู้ดังกล่าวสามารถทำให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ มีการเชื่อมโยงหรือกระตุ้นความรู้เดิมของนักศึกษามีอยู่แล้ว สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้อื่นๆ ได้ดีขึ้น (Schwartz, Mennin & Webb, 2001) แม้นักศึกษาจะมีทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อน้อย แต่ถือนักศึกษาสามารถค้นหาข้อมูลสามารถสื่อสารข้อมูลต่าง ๆ ได้ค่อนข้างดี ซึ่งต้องอาศัยการเรียนรู้และการกระทำที่ต่อเนื่อง จึงจะเกิดทักษะพวกนี้ดีขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของ Jaigla et al. (2016) ที่ทำการศึกษาการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชุมนุมวิชาการ โรงเรียนเชียงยืนพิทยาคม ด้วยการจัดการเรียนรู้อยู่โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่านักเรียนมีทักษะที่การสื่อสาร ทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์น้อย ดังนั้นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดจึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยความเข้าใจและการแก้ไขปัญหาเป็นหลัก

ส่งเสริมแรงจูงใจสำหรับการแสวงหาความรู้ ส่งเสริมให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เผชิญหน้ากับปัญหาด้วยตนเอง ได้ฝึกทักษะในการคิดหลายรูปแบบ เช่น การคิดวิจารณ์ญาณ คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และคิดสร้างสรรค์ จนตกผลึกความคิดและสรุปออกมาให้เห็นภาพจากการใช้แผนที่ความคิดเข้ามาช่วย จากข้อมูลดังกล่าว สรุปได้ว่า การใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาต่อไปได้ รวมถึงสามารถนำรูปแบบดังกล่าวไปเผยแพร่เพื่อประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ถือเป็นรูปแบบในการพัฒนาการเรียนการสอนที่มีความเหมาะสมกับสังคมโลกปัจจุบัน ที่ต้องการคนรุ่นใหม่ที่มีวิจรรย์ญาณ รู้จักแยกแยะอะไรเหมาะสม มีการคิดใหม่ ๆ มีจินตนาการ เข้าใจทิศทางของการเปลี่ยนแปลง สื่อสารกับคนอื่นได้อย่างมั่นใจ และใช้ชีวิตอย่างมีความรับผิดชอบ มีคุณธรรม ส่งผลให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินชีวิตของนักศึกษาต่อไปในอนาคตได้

ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาพิษวิทยาอาชีวอนามัย โดยรวมพบว่า อยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ Pongphoka (2014) ที่ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยแก้ปัญหาอนาคตร่วมกับแผนผังความคิดภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยนักเรียนจะเห็นภาพบรรยากาศในการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ในระดับมาก และยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Hinna (2016) ที่ได้ทำการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการใช้ผังกราฟิกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชีววิทยา การคิดวิเคราะห์ และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียน มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการใช้ผังกราฟิกในระดับมาก โดยให้ความคิดเห็นว่า การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากที่สุด สามารถปรึกษา วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความรู้และรวบรวมข้อมูลภายในกลุ่มของตนเอง และเปิดโอกาสให้มีโอกาสสร้างสรรค์ชิ้นงานได้อย่างอิสระ เกิดความภาคภูมิใจกับชิ้นงานที่ตนเองสร้างขึ้น เกิดความมั่นใจในตนเอง และสอดคล้องกับการศึกษาของ Bunjoon et al. (2017) ที่ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับแผนผังความคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับแผนผังความคิดอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการสอนและเทคนิคการสอนอยู่ในระดับมาก โดยเฉพาะหัวข้ออาจารย์ใช้เทคนิคการสอน ใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายขึ้น แม้จะเป็นวิชาที่ยาก รวมถึงอาจารย์เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ซักถาม แสดงความคิดเห็น พูดคุย ให้คำแนะนำ และรับฟังข้อคิดเห็นของนักศึกษาที่แตกต่างหรือขัดแย้งจากอาจารย์ จากการจัดการเรียนการสอนดังกล่าว เป็นลักษณะของการทำกิจกรรมในห้องเรียน ทุกคนมีโอกาสในการแสดงความคิดเห็นตามศักยภาพของตนเอง จากการสังเกตและการแสดงความคิดเห็นของนักศึกษา พบว่า ชื่นชอบในการนำเอาเนื้อหารายวิชาพิษวิทยาอาชีวอนามัยที่มีรายละเอียดมากและเนื้อหาค่อนข้างยาก มาทำกิจกรรมโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อให้เกิดการคิดวิเคราะห์ ผ่านกิจกรรมในลักษณะของเกม มีการสรุปเนื้อหารายละเอียดของบทเรียน และให้นักศึกษาได้รวบยอดความคิดโดยการทำ Mind Mapping เป็นการเน้นย้ำเนื้อหาที่ได้จากการเรียนรู้ให้เกิดความง่ายขึ้น สอดคล้องกับ Hakham (2005) ซึ่งทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ใช้เทคนิคการคิดแบบ Mind Map ในขั้นสรุปเนื้อหาและสร้างผลงานด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจสูงมากในผลงานและการสรุปเนื้อหาโดยใช้

การคิดแบบ Mind Map จะเห็นได้ว่าการใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านการใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาพิษวิทยาอาชีวอนามัย จึงทำให้นักศึกษาเกิดความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนดังกล่าว สอดคล้องกับการศึกษาของ วอลตันและแมททิวส์ ที่พบว่าทำให้ปัญหาแก่นักศึกษาตั้งแต่ต้นจะเป็นตัวกระตุ้นให้นักศึกษาอยากเรียนรู้ มีความพยายามในการแก้ไขปัญหาทำให้เกิดการจดจำเนื้อหาความรู้ได้ง่ายและนานขึ้น เพราะถือเป็นประสบการณ์ตรงในการแก้ไขปัญหา (Walton & Matthews, 1998) จากการแสดงความคิดเห็นของนักศึกษา พบว่า นักศึกษามีความคิดเห็นในทางที่ดีต่อการการเรียนรู้ รู้สึกสนุกสนานและชื่นชอบต่อการจัดกิจกรรมในห้องเรียน เนื่องด้วยมีกิจกรรมที่หลากหลายในการจัดการเรียนการสอน และสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาที่ยากให้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เข้าใจง่าย ถือเป็นการพลิกบทบาทของอาจารย์ผู้สอนและด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ที่ต่างออกไปจากเดิมที่ครูจะเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ คือการสอนแบบบรรยายหน้าชั้นเรียน โดยนักศึกษาจะทำหน้าที่ในการจดบันทึกสิ่งที่ผู้สอนถ่ายทอดความรู้ออกมา ซึ่งทำให้นักศึกษาเกิดความรู้สึกเบื่อ ไม่สนุก ไม่อยากเรียน เป็นต้น ดังนั้นการจัดกิจกรรมการใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาพิษวิทยาอาชีวอนามัย จึงเป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนในกลุ่ม ได้พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิด สามารถนำความรู้ที่ได้มาใช้ในการวาดเขียนสรุปออกมาเป็นแผนที่ความคิดได้ จึงทำให้เกิดความสุขจากการเรียนรู้ร่วมกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1. อาจารย์สามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ไปใช้ในการพัฒนาและปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนการสอนเป็นแบบ Active Learning เพื่อให้ทันต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในรายวิชาต่าง ๆ ที่รับผิดชอบและในสาขาวิชาอาชีวอนามัยและความปลอดภัย

2. อาจารย์ในสาขาวิชาอาชีวอนามัยและความปลอดภัยนำผลที่ได้ไปเป็นรูปแบบในการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คือ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา ทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทักษะการทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ ทักษะการเข้าใจความต่างทางวัฒนธรรมและกระบวนทัศน์ ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ และทักษะการประกอบอาชีพและการเรียนรู้ด้วยตนเอง

3. อาจารย์นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาด้านกระบวนการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ อภิปรายและได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

4. อาจารย์ในสาขาวิชาอาชีวอนามัยและความปลอดภัยหรือสาขาอื่น ๆ สามารถนำรูปแบบการใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มาเป็นต้นแบบในการปรับเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนเป็นผู้ชวนให้คิด ชวนให้ทำ อำนวยความสะดวกให้คำแนะนำและปรึกษา โดยไม่เน้นการถ่ายทอดเนื้อหา มีการสอนให้น้อยลง แต่ให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านปัญหาให้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างทางด้านระดับชั้นปีที่ทำการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบการใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
2. ควรทำการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและแผนที่ความคิดเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กับการสอนในรายวิชาอื่น ๆ

กิตติกรรมประกาศ

ผู้ศึกษาขอขอบคุณสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงรายที่สนับสนุนทุนการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในครั้งนี้

References

- Bunjoon, et al. (2017). phonkān chatkān rianrū dōi chai panhā pen thān rūam kap phāenphang khwāmkhīt thī mī tō khwāmsāmāt nai kān khīt wikhrō lāe phon samrit thāngkān rian klum sārā kānrianrū witthayāsāt khōng nakrian chan prathomsuksā pī thī sām [The Effect of Critical Thinking Ability and Science Achievement of Grade 3 Students by using Problem-Based Learning with Mind Maps]. **Journal of Education Prince of Songkla University, Pattani Campus**. 28(2).
- Choengchao, C. (2007). rabiap withī wīchai thāngkān suksā. pattanī: Khana Suksāsāt mahāwitthayālai song khlā nakharin witthayākhētpattanī [Research Methods in Education]. Pattani. Faculty of Education. Songkla University, Pattani Campus.
- Chaipichit, D. (2018). kānphatthana kānchatkān rianrū nai satawat thī yisip 'et khōng khūrōngrian tamrūt tawēn chāidāen radap prathom suksā chāngwat 'Ubon ratchathānī [Development of learning in the 21st century of Border Patrol Teachers in Elementary Education in Ubon Ratchathani]. **College of Asian Scholar Journal**. 8(1), 157-164.
- Dejsuk, et al. (2009). kānpriaphthiāp phon samrit thāngkān rian witthayāsāt lāe khwāmsāmāt nai kān khīt wikhrō khōng nakrian chan prathomsuksā pī thī hok thī dai rap kānchatkān rianrū dōi chai panhā pen lak kap kānchatkān rianrū bāep sūpsō hākhwām rū [A comparative results of learning achievement science and analytical thinking abilities of primary grade 6 students between problem-based learning and inquiry process]. Master of Education, Thaksin University.

- Hakham, S. (2005). **kānsuksā phon samrit thāngkān rīan wichā khanit sāttra khōng nakrīan chan prathomsuksāpa thī hok thī chai theknik kān khīt bāep Mind Map nai khan sarup nūahā dōi phū rīan rūang samakān** [A study of Mathematics Learning Achievement of Prathom Suksa 6 Students by Using the Mind Map Thinking Techniques in Summarizing the Content by Learners about the Equation]. Teacher Professional Development Project, Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology.
- Hinna. (2016). **phonkān čhatkān rīanrū dōi chai panhā pen thān rūam kap kānchai phang krāfik thī mī tō phon samrit thāngkān rīan chīwawitthayā kān khīt wikhrō læ khwāmphungphōčchai tō kānčhatkān rīanrū khōng nakrīan chan matthayommasuksā pī thī sī** [Effect of Problem-Based Learning with Graphic Organizer on Biology Achievement, Analytical Thinking and Instructional Satisfaction of Grade 10 Students]. Thesis for Master's Degree. Songkhla: Prince of Songkla University.
- Jaigla, et al. (2016). **kānphatthanā thaksa kānrīanrū nai satawat thī yīsip'et khōng nakrīan chumnum wichākān rōngriān chīang yūn phitthayākhom dūai kānčhat kitčhakam kānrīanrū dōi chai panhā** [The Development in the 21st Century learning skills for students in academic group at Chiang Yuan Pittayakom School with Problem-based Learning]. Mahasarakham University: Public Devotion is a Virtue of the Learned. 226 - 234.
- Khammanee, T. (2004). **sāttra kānsōn** [Teaching science]. Bangkok: The Publisher of Chulalongkorn. Chulalongkorn University.
- Khumlongwarasiri, K. (2009). **kānpriapthiāp phon samrit thāngkān rīan wichā phāsā Thai rūang chanit khōng khamkhō ngō nakrīan chan matthayommasuksā pī thī nung rōngriān wat khīan khēt thī dai rap kānčhatkān rīanrū dōi chai phang manō that kap kānčhatkān rīanrū tām khūmū khūrū** [A Comparison of Mathayomsuksa I Students' Achievement in Thai Language on Words, Watkiankhet School, Through Concept Mapping Technique and the Teacher's Manual]. Master's Project, M.Ed. (Secondary Education). Bankok: Graduate School, Srinakharinwirot University.
- Klomim, K. (2017). **kānčhatkān rīanrū bāep kānchai panhā pen thān: rāiwichā kān 'ōk bāep læ phatthanā laksūt samrap naksuksā wichāchīp khūrū** [How to Learning Problem Based Problem Learning: Coursed Design and Development Coursed for Students Teachers]. **Journal of Graduate Studies Valaya Alongkorn Rajabhat University**. 11(2), 179 - 192.

- Phakdichit, Y. (2014). **kānrīanrū nai satawat thī yīsip'et** [Learning in the 21st Century]. Documentation for Academic seminar; Quality of teaching]. Faculty of Education, Nakhon Sawan Rajabhat University.
- Pongphoka, S. (2014). **kānphatthanā khwāmsāmāt nai kān khīt kǎe panhā khōng nakrīan chan matthayommasuksā pī thī hok dōi kān'chatkān rīanrū dūai theknik kān kǎe panhā 'anākhōt rūam kap phāenphang khwāmkhīt** [The Development of Problem Solving Thinking Ability of Mutthayomsuksa 6 Students by Future Problem Solving Technique and Mind Mapping]. Thesis for Master's Degree, Graduate School Program and Supervision Silpakorn University.
- Schwartz, P., Mennin, S., & Webb, G. (2001). **Problem-Based Learning**. Case Studies, Experience and Practice. Kogan Page Ltd, London.
- Sukwibun, T. (2009). **khō khamnung nai kānsāng khurāngmū praphēt māt pramān khā (Rating Scale) phūa ngānwīchāi** [Considerations to create a rating scale tool for research]. Retrieved from <http://www.ms.src.ku.ac.th>.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). **21st Century Skills: Learning for Life in Our Times**. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Waltons & Matthews. (1998). **Essentials of Problem Based Learning**. Medical Education. 23: 456 - 459.

การจัดการความรู้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
ในการจัดการของชุมชนมอญบางชั้นหมาก ตำบลบางชั้นหมาก อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี

KNOWLEDGE MANAGEMENT OF CULTURAL TOURISM PROMOTION
BY COMMUNITY-BASED TOURISM OF MON COMMUNITY,
BANGKHANMAG SUB-DISTRICT, MUANG DISTRICT, LOPBURI PROVINCE

กาสะก เตชะชั้นหมาก¹ พนิตสุภา ธรรมประมวล² และกานดา เตชะชั้นหมาก³
Kasak Tekhanmag¹, Panitsupa Thampramuan² and Kanda Tekhanmag³

¹ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี

² สาขาวิชาการจัดการ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี

³ สาขาวิชาการพัฒนาชุมชนและสังคม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

¹ Social Education Sector, Faculty of Humanity and Social Science,
Thepsatri Rajaphat University, Lop Buri

² Business Administration Sector, Faculty of Management Science,
Thepsatri Rajaphat University, Lop Buri

³ Community and Social Development Sector, Faculty of Humanity and Social Science, Pranakorn
Sri Ayuthaya Rajaphat University, Pranakorn Sri Ayuthaya
E-mail: tkasak@hotmail.com

Received:	May 4, 2020
Revised:	September 11, 2020
Accepted:	September 15, 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้าง จัดการ และสรุปลงความรู้เป็นรูปแบบในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการของชุมชนมอญบางชั้นหมากอย่างเป็นระบบ แล้วจัดทำคู่มือและจัดเวทีฝึกอบรมขยายผลไปยังชุมชนอื่น โดยเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมจากชุมชนมอญบางชั้นหมาก หน่วยงานและองค์กรสนับสนุน และมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี โดยดำเนินงาน 3 ขั้นตอน คือ 1) การสร้างองค์ความรู้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการของชุมชนมอญบางชั้นหมาก 2) การจัดการและสรุปลงความรู้แล้วจัดทำเป็นคู่มือการเรียนรู้ที่สามารถขยายผลได้ และ 3) การฝึกอบรมขยายผลไปยังชุมชนอื่น

ผลการดำเนินงานในแต่ละขั้นตอน ได้แก่ (1) สามารถสร้างองค์ความรู้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการ 4 ขั้นตอนต่อเนื่องกัน ได้แก่ 1) การสร้างความรู้ความเข้าใจและการมีส่วนร่วม 2) การพัฒนาศักยภาพเพื่อการขับเคลื่อนการท่องเที่ยว (นักเล่าเรื่องชุมชน การแสดงต้อนรับนักท่องเที่ยว สินค้าที่ระลึกทางวัฒนธรรม อาหารพื้นถิ่น ผลิตภัณฑ์ชุมชน จัดทำสื่อเรียนรู้ และภูมิทัศน์ของชุมชน 3) การส่งเสริมช่องทางการตลาด

ท่องเที่ยว และ 4) การสื่อสารสร้างการรับรู้ (2) สามารถจัดการ สรุปลองค์ความรู้ และจัดทำเป็นคู่มือ การส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการในทุกขั้นตอน และ (3) ได้ฝึกอบรมขยายผลไปยังชุมชนอื่นที่มีศักยภาพและมีความพร้อมในจังหวัดลพบุรี

คำสำคัญ

การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ชุมชนเป็นฐานในการจัดการ มอญบางขันหมาก

ABSTRACT

The objective of this research is to create, manage, and summarize knowledge as a model for cultural tourism promotion by community-based tourism of the Mon Bangkhanmag community systematically. Then create manuals and organize training sessions to expand the results to other communities. By being a participatory action research from Mon Bangkhanmag community, supporting organizations, and Thepsatri Rajabhat University. By operating 3 steps which are 1) creating knowledge in cultural tourism promotion by community-based tourism of the Mon Bangkhanmag community. 2) Management and summary of knowledge and then create a learning guide, that can be expanded and 3) the training can be extended to other communities.

Which the operation results in each step are: (1) Able to create, manage, and summarize knowledge for cultural tourism promotion by community-based tourism of the Mon Bangkhanmag community 4 consecutive steps, namely 1) creating knowledge, understanding and participation, 2) developing potential for driving tourism (community storytellers, welcome shows, cultural souvenir products, local foods, community products, create learning media, and community landscape), 3) promoting tourism marketing channels, and 4) manage communication to create recognition. (2) Able to summarize knowledge and create a manual for cultural tourism promotion by community-based tourism in every step. And (3) have extended training to other communities with potential and readiness in Lopburi province.

Keywords

Cultural Tourism, Community-Based Tourism, Mon Bangkhanmag

ความสำคัญของปัญหา

ภูมิปัญญา คือ พลังทางวัฒนธรรม เป็นอาวุธสำคัญเพื่อต่อสู้กับวิกฤติเศรษฐกิจทุนนิยม ต้องบำรุง รากแก้วที่สำคัญนี้ให้สมบูรณ์ แข็งแรง คงทน ซึ่งจะส่งผลถึงความสง่างามและโดดเด่นท่ามกลางความ หลากหลายทางวัฒนธรรม ซึ่งปัจจุบันกระบวนการพัฒนาประเทศกำลังพลิกผันจากกระแสหลัก มาสู่กระแสวัฒนธรรมพื้นบ้าน เช่น “ภูมิปัญญาชาวบ้าน ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย

และการพึ่งตนเอง” เป็นต้น ซึ่งมีตัวอย่างและบทเรียนของคนบางชุมชนที่ดำรงชีวิตตามวิถีชีวิตเดิมในอดีตจนสามารถดำรงชีวิตอยู่อย่างไม่มีปัญหาท่ามกลางวิกฤตเศรษฐกิจและสังคม (Pongpiti, 1993) นอกจากนี้ประเทศไทยยังมีกลไกสำคัญที่เอื้อต่อการอนุรักษ์ พื้นฟู พัฒนาภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 และต่อเนื่องถึงแผนฯ ฉบับที่ 11 และฉบับที่ 12 ที่ได้เน้นการใช้ประโยชน์จากภูมิปัญญาและแลกเปลี่ยนเรียนรู้บนพื้นฐานของการอนุรักษ์วัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของความเป็นไทย เพื่อมุ่งพัฒนาสู่สังคมที่เข้มแข็งและมีคุณภาพ

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นการท่องเที่ยวที่สนับสนุนการดำรงอยู่ของความหลากหลายทางวัฒนธรรม (UNESCO, 2006) ช่วยเปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมให้ความสำคัญกับความผูกพันระหว่างนักท่องเที่ยวและผู้ที่เป็นเจ้าของบ้าน เปิดโอกาสให้มีประสบการณ์ตรงร่วมกับเจ้าของวัฒนธรรม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการที่นำไปสู่การทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในพื้นที่ท่องเที่ยว เป็นเครื่องมือที่นำไปสู่ความยั่งยืนของชุมชน เริ่มจากการปลูกจิตสำนึกทางด้านวัฒนธรรมให้เกิดขึ้นในชุมชน และการส่งเสริมปราชญ์ชาวบ้านและครูภูมิปัญญาให้มีบทบาทในการถ่ายทอดความรู้และการอนุรักษ์สืบสาน (Tong-sanoer & Sungkharat, 2015) ในขณะเดียวกันก็มีความพร้อมที่จะแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนักท่องเที่ยวผ่านการทำกิจกรรมร่วมกันในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งเป็นการสร้างมูลค่าให้กับท้องถิ่นและเพิ่มพูนประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยว ตลอดจนเกิดการผลิตสินค้าท้องถิ่นซึ่งเป็นการกระจายรายได้ให้ชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Raymond (2008) ที่ได้นำแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไปใช้ในการจัดการการท่องเที่ยวที่เกาะใต้ ประเทศนิวซีแลนด์ แล้วพบว่าเป็นการสร้างรายได้เพิ่มให้กับชุมชนโดยอาศัยทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ในชุมชน การจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชนเป็นการท่องเที่ยวที่คำนึงถึงความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม สังคม และวัฒนธรรม ที่กำหนดทิศทางโดยชุมชน จัดการโดยชุมชนเพื่อชุมชน และชุมชนมีบทบาทเป็นเจ้าของสิทธิในการจัดการดูแลเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้มาเยือน เป็นรูปแบบหนึ่งของการพัฒนาชุมชนที่ใช้การท่องเที่ยวเป็นเครื่องมือในการสร้างความเข้มแข็งขององค์กรชุมชนในการจัดการทรัพยากรการท่องเที่ยวโดยการมีส่วนร่วมของประชาชนในท้องถิ่น ซึ่งเป็นการท่องเที่ยวที่มีชุมชนเป็นศูนย์กลางและเป็นฐานในการจัดการ

ชุมชนมอญบางขันหมาก จังหวัดลพบุรีมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น มีการรวมกลุ่มกันอย่างเหนียวแน่น มีความเป็นปึกแผ่นของกลุ่มวัฒนธรรมของตนอย่างสูง มากกว่า 160 ปี มีการรวมกลุ่มคนตระกูลหรือนามสกุลเดียวกัน นับถือศาสนาพุทธอย่างเคร่งครัดและมีใจบุญสุนทาน ส่วนใหญ่ยังคงยึดมั่นอยู่ในประเพณีความเชื่อและวิถีชีวิตที่มีอัตลักษณ์เฉพาะของกลุ่มวัฒนธรรมมอญ เช่น ภาษา การแต่งกาย อาหาร การละเล่น เป็นต้น ประกอบกับทำเลที่ตั้งที่อยู่ห่างจากตัวเมืองลพบุรีที่มีแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่สำคัญของไทย เพียงประมาณ 3 กิโลเมตร สามารถเดินทางถึงชุมชนได้โดยใช้เวลาไม่เกิน 10 นาที ซึ่งจะทำให้ชุมชนมอญบางขันหมากสามารถนำทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์สำคัญและศักยภาพของชุมชนมาใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โศภณวิจัย/ปัญหาวิจัย

การจะให้ชุมชนดำเนินการท่องเที่ยวตามหลักการข้างต้น มีความจำเป็นต้องเตรียมความพร้อมและสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนในการจัดการท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับ Janpetch & Siriwong (2017) ที่ค้นพบว่าเมื่อหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องให้การสนับสนุนอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับองค์ความรู้ด้านการจัดการทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นจะทำให้ชุมชนเกิดความตื่นตัวและสนใจในประโยชน์ของสิ่งเหล่านั้น เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อไปในอนาคต มหาวิทยาลัยเทพสตรีในฐานะสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น จึงทำหน้าที่เป็นหน่วยงานทางวิชาการโดยร่วมมือกับชุมชน/ท้องถิ่นอย่างใกล้ชิด ซึ่งนอกจากจะทำให้ชุมชนเกิดความรู้ เกิดเจตคติที่ดี มีทักษะและสามารถอนุรักษ์และสืบทอดทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างเป็นระบบและยั่งยืนโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมมอญบางขันหมากเป็นฐานแล้ว ยังก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้จากการปฏิบัติการจริง (Interactive Learning Through Action) ที่จะสามารถจัดการและสรุปองค์ความรู้ไว้อย่างเป็นระบบในทุกขั้นตอน แล้วนำองค์ความรู้มาพัฒนาเป็นรูปแบบและผลิตเป็นคู่มือและสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ รวมทั้งการจัดการฝึกอบรมเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ที่เป็นองค์ความรู้สำคัญนี้เพื่อขยายผลไปยังชุมชนอื่นที่มีศักยภาพและทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการจนสามารถพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนบนฐานทุนทางวัฒนธรรม อันจะนำไปสู่การลดความเหลื่อมล้ำทางสังคมและการสร้างความเข้มแข็งของชุมชนได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างองค์ความรู้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการของชุมชนมอญบางขันหมาก ตำบลบางขันหมาก อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี
2. เพื่อจัดการและสรุปองค์ความรู้เป็นรูปแบบในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการของชุมชนมอญบางขันหมาก ตำบลบางขันหมาก อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี อย่างเป็นระบบ แล้วจัดทำคู่มือที่สามารถขยายผลไปยังชุมชนอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และจัดเวทีฝึกอบรมขยายผลไปยังชุมชนอื่น

วิธีการดำเนินการวิจัย

เนื่องจากการแสวงหาความรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจและพัฒนาการปฏิบัติร่วมกันภายใต้สถานการณ์ที่ค้นพบด้วยตนเองจึงใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม [Participatory Action Research: PAR] โดยมีวิธีดำเนินการดังนี้

1. ประชากรเป้าหมาย โดยหลักการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมประชากรกลุ่มเป้าหมายคือผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียในการพัฒนา การมีส่วนร่วมจะมีประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อสามารถสนับสนุนให้ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องอย่างจริงจังจึงสามารถเรียนรู้และปฏิบัติงานร่วมกันได้ (Ampansirirat & Wongchaiya, 2017) ดังนั้น ในงานวิจัยนี้จึงเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมของ 3 กลุ่มที่มีส่วนได้ส่วนเสียสำคัญในการพัฒนา ประกอบด้วย 1) พลังความร่วมมือจากภาคชุมชนมอญบางขันหมาก 2) พลังการสนับสนุนจากภาครัฐ/เอกชน และ 3) พลังวิชาการ ได้แก่ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

2. วิธีการและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ในการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม [PAR] มักเลือกวิธีการและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างน้อย 3 วิธี เพื่อข้ามข้อจำกัดต่าง ๆ และเป็นการตรวจสอบสามเส้า (Triangulate Data) ดังนั้นในงานวิจัยนี้จึงเก็บข้อมูลโดย 3 วิธีประกอบกัน คือ การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม

2.1 การสังเกตแบบมีส่วนร่วม ใช้ในการเก็บรวบรวมและบันทึกข้อมูลอย่างเป็นระบบที่เกี่ยวข้องกับบริบทชุมชน วิถีชีวิตและพฤติกรรมของผู้คนในชุมชน ทิศทางวัฒนธรรม ศักยภาพในการจัดการการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการ ซึ่งดำเนินการทั้งในช่วงก่อนและระหว่างการดำเนินโครงการวิจัย

2.2 การสัมภาษณ์ ใช้การสัมภาษณ์เพื่อประโยชน์ 2 ประการ คือ การพัฒนาปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้าระหว่างผู้วิจัยกับผู้มีส่วนร่วมทุกคน ๆ ละเอียดถี่ถ้วน จนสามารถสร้างความคุ้นเคย เคารพและให้เกียรติกันได้แล้ว จึงใช้การสัมภาษณ์ในการกระตุ้นหนุนเสริมให้ผู้มีส่วนร่วมได้อธิบายสถานการณ์และประสบการณ์จนสามารถมองเห็นความคิดและมุมมองในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

2.3 การสนทนากลุ่ม เป็นรูปแบบการสัมภาษณ์กลุ่มที่มีประเด็นการสนทนาโดยได้กำหนดคำถามไว้ในประเด็นหลักอย่างกว้าง ๆ และเพิ่มเติมประเด็นอื่นได้ในระหว่างการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยเน้นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย โดยเป็นการสร้างโอกาสให้ผู้ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการวิจัยในแต่ละขั้นตอนมาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้และให้มุมมองต่าง ๆ ด้วยความเท่าเทียมและยอมรับซึ่งกันและกัน ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มทุกคนจะได้รับโอกาสและการกระตุ้นให้มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล การสะท้อนความคิดและมุมมองต่าง ๆ โดยจัดหลายครั้ง แต่ละครั้งมีผู้ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นนั้น ๆ เข้าร่วมการสนทนา 9-13 คน

3. การตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล ความน่าเชื่อถือได้ในการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Trustworthy) พิจารณาและยืนยันจาก 1) สามารถสนับสนุนให้ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องอย่างจริงจังให้สามารถเรียนรู้และปฏิบัติงานร่วมกันได้ซึ่งในงานวิจัยนี้ในการวิจัยนี้สามารถสร้างการมีส่วนร่วมจาก 3 กลุ่มที่มีส่วนได้ส่วนเสียสำคัญในการพัฒนา 2) การมีแหล่งข้อมูลหลายแหล่งและใช้หลายวิธีในการศึกษา ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้เริ่มจากรูปแบบการรวบรวมข้อมูล 3 วิธีที่หลากหลายประกอบกัน จนสามารถพัฒนาหลักฐานเชิงประจักษ์จากกระบวนการแสวงหาความรู้และการวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ มีการนำเสนอข้อมูลในการสนทนากลุ่มอย่างโปร่งใส มีการสะท้อนความคิดความรู้ประสบการณ์และแนวคิดต่าง ๆ อย่างอิสระ ปราศจากการครอบงำ จัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่ส่งเสริมให้ทุกคนสามารถแสดงออกได้อย่างเต็มศักยภาพของแต่ละคน นำสู่การวิเคราะห์แปลและเข้าใจความหมายร่วมกัน จนได้ข้อมูลที่ตรงกับความเป็นจริง รวมถึงเพื่อให้ข้อมูลที่ได้นั้นมีความน่าเชื่อถือมากที่สุด

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลบางส่วนพร้อม ๆ กับการเก็บรวบรวมข้อมูล แล้วเอาผลสรุปเบื้องต้นจากข้อมูลมาใช้ในการออกแบบและตั้งคำถามเพิ่มเติม เพื่อใช้ตอบคำถามงานวิจัยให้สมบูรณ์มากขึ้น การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นกระบวนการทำงานที่ต่อเนื่อง ซึ่งเกิดขึ้นตั้งแต่เมื่อนักวิจัยเริ่มต้นเก็บข้อมูลจนถึงเมื่อสิ้นสุดการเก็บข้อมูล โดยดำเนินการตามวงจรที่สำคัญ 5 องค์ประกอบของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Ampansirirat & Wongchaiya, 2017) คือ 1) การสังเกต เป็นการนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมและบันทึกข้อมูลอย่างเป็นระบบมา

วิเคราะห์และพรรณนาตามสภาพการณ์และพฤติกรรมที่เป็นจริง โดยการให้รายละเอียดและบันทึกภาคสนามอย่างเข้าใจอย่างลึกซึ้ง 2) การสะท้อนคิด ใช้เวลาค่อนข้างมากกับการเข้าร่วมและฟังผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการวิจัยครั้งนี้ที่มีมุมมองและการตีความที่แตกต่างกัน แล้วนำข้อมูลของสภาพการณ์และพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจริงนี้สู่การพูดคุยเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนกันอย่างลึกซึ้งและจริงจัง นำข้อมูลต่าง ๆ มาร้อยเรียงประติดประต่อกัน โดยการสร้างโอกาสและกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันอย่างกว้างขวางด้วยการยอมรับและให้เกียรติกันในการตีความและการให้ความหมาย รวมทั้งการเปรียบเทียบสิ่งที่สังเกตได้กับสิ่งที่ปรากฏและความเป็นจริง เมื่อได้ข้อสรุปที่ชัดเจนเห็นทิศทางพัฒนาที่เป็นรูปธรรมชัดเจนแล้วได้จัดทำเป็นเอกสารรายงานการวิจัยเบื้องต้นเผยแพร่เพื่อเป็นการสะท้อนความคิดสู่สาธารณชนในวงกว้างด้วย 3) การวางแผน เป็นการที่ผู้ร่วมในการสนทนากลุ่มร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อสรุปสำหรับคำถามการวิจัยที่ต้องการคำตอบให้ชัดเจน เมื่อได้คำตอบที่ชัดเจนในแต่ละคำถามการวิจัยแล้ว ก็ได้ร่วมกันระบุงิจกรรมการพัฒนาที่จำเป็นต้องดำเนินการ รวมทั้งจัดทำแผนปฏิบัติการที่เป็นขั้นตอน ระยะเวลาดำเนินการ และระบุผู้รับผิดชอบในแต่ละขั้นตอนอย่างชัดเจน 4) การลงมือปฏิบัติ เป็นการที่ผู้ที่ได้รับมอบหมายได้ลงมือปฏิบัติการตามขั้นตอนและวิธีการที่ได้วางแผนไว้อย่างเป็นระบบ โดยเน้นการพัฒนาการจัดการการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการ มีการสื่อสารข้อมูลกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอย่างต่อเนื่องเพื่อสร้างความเข้าใจและร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูลและติดตามความก้าวหน้าในการดำเนินการด้วย และ 5) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นขั้นตอนสำคัญของการวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นการสร้างโอกาสให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการวิจัยครั้งนี้ โดยได้นำเสนอข้อมูลที่ได้ลงมือปฏิบัติการตามแผนที่วางไว้เข้าสู่การสนทนากลุ่มอย่างโปร่งใส โดยจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่ส่งเสริมให้ทุกคนสามารถแสดงออกได้อย่างเต็มศักยภาพของแต่ละคน เพื่อให้สะท้อนความคิด ความรู้ประสบการณ์และแนวคิดต่าง ๆ อย่างอิสระ ปราศจากการครอบงำ จนสามารถนำสู่การวิเคราะห์แปลและเข้าใจความหมายร่วมกัน จนได้ข้อมูลที่ตรงกับความเป็นจริงและมีความน่าเชื่อถือมากที่สุด

โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน ต่อเนื่องกันอย่างเป็นระบบ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างองค์ความรู้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการของชุมชนมอญบางขันหมาก ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ต่อเนื่องกันอย่างเป็นระบบ ดังนี้

1.1 การสร้างการมีส่วนร่วม มี 1 กิจกรรม ได้แก่ การสร้างความรู้ความเข้าใจ รวบรวมเชื่อมโยงอัตลักษณ์ และสร้างการมีส่วนร่วมในการจัดทำผังกิจกรรมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยชุมชน โดยการจัดการประชุมและฝึกอบรม ในเนื้อหาเกี่ยวกับ 1) แนวทางการดำเนินงานชุมชนท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม 2) ศึกษาวิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชน และ 3) ออกแบบวางแผนกิจกรรมและรูปแบบการพัฒนาและเชื่อมโยงสู่การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม กลุ่มเป้าหมายได้แก่คณะกรรมการหมู่บ้านและผู้นำกลุ่ม องค์กรในชุมชน และภาคีเครือข่ายการพัฒนาที่เกี่ยวข้อง (อบต./โรงเรียน) จำนวน 20 คน

1.2 การพัฒนาศักยภาพเพื่อการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม มี 7 กิจกรรม ได้แก่

1.2.1 การพัฒนาปราชญ์ชุมชนและเยาวชนสู่การเป็นนักร้องเพลงชุมชน โดยจัดประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาปราชญ์ชุมชนและเยาวชนสู่การเป็นนักร้องเพลงชุมชนในเนื้อหาประวัติ วิถีชีวิต วัฒนธรรม อัตลักษณ์ จุดเด่นจุดขายของชุมชน และการสร้างเรื่องราวของชุมชน และฝึกปฏิบัติจริงเพื่อพัฒนาทักษะ เกี่ยวกับ 1) การเป็นนักร้องและฝึกการถ่ายทอดเพื่อใช้ในการต้อนรับนักท่องเที่ยว และ 2) การพัฒนาทักษะทางภาษา (ภาษาไทยและภาษามอญ) เพื่อใช้ในการต้อนรับนักท่องเที่ยว กลุ่มเป้าหมายได้แก่ ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้นำชุมชน จำนวน 20 คน ครูและนักเรียน โรงเรียนวัดโพธิ์ระหัดและโรงเรียนวัดอัมพวัน จำนวน 50 คน

1.2.2 การเพิ่มทักษะการแสดงต้อนรับนักท่องเที่ยว โดยจัดฝึกอบรมเพิ่มทักษะการแสดงต้อนรับนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมายได้แก่ทีมนักแสดงต้อนรับนักท่องเที่ยว จำนวน 20 คน โดยจัด 3 ครั้ง

1.2.3 การยกระดับภูมิปัญญาให้เป็นสินค้าที่ระลึกทางวัฒนธรรม โดยคัดสรรผู้รู้ที่มีความเชี่ยวชาญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนดำเนินการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาชุมชนมอญ บางขันหมากให้เป็นสินค้าที่ระลึก 2 ผลิตภัณฑ์ และผลิตเป็นต้นแบบที่สามารถจำหน่ายได้ รวมถึงการควบคุมกำกับดูแลคุณภาพและมาตรฐานของสินค้าที่ระลึกทางวัฒนธรรมอย่างสม่ำเสมอ

1.2.4 การพัฒนาอาหารพื้นถิ่นมอญบางขันหมาก โดยคัดสรรผู้รู้ที่มีความเชี่ยวชาญในการพัฒนาอาหารให้มีมาตรฐานได้คุณภาพ สะอาดและปลอดภัยดำเนินการคัดเลือกเมนูอาหารพื้นถิ่นมอญบางขันหมากอบรมให้ความรู้ มาตรฐานการปรุงการจัดสำรับ ความสะอาด ปลอดภัย การคิดคำนวณต้นทุน และอบรมการเป็นวิทยากรถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในการปรุง การผลิตอาหาร และการควบคุมกำกับดูแลคุณภาพและมาตรฐานของอาหารอย่างสม่ำเสมอ เพื่อรองรับนักท่องเที่ยว

1.2.5 การพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เป็นสินค้าชุมชนที่มีคุณภาพ โดยคัดสรรผู้รู้ที่มีความเชี่ยวชาญ ดำเนินการออกแบบและพัฒนา “ตะกร้า” ให้เป็นผลิตภัณฑ์ชุมชนที่เป็นสินค้าชุมชนที่มีคุณภาพ ให้เป็นสินค้าที่ระลึก สำหรับนักท่องเที่ยวที่จะซื้อไปเป็นของฝากของชำร่วยหรือของที่ระลึกในการมาท่องเที่ยวที่ชุมชนมอญบางขันหมาก รวมถึงการควบคุมกำกับดูแลคุณภาพและมาตรฐานของสินค้าผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมอย่างสม่ำเสมอผลิตภัณฑ์ให้เป็นสินค้าชุมชนที่มีคุณภาพ

1.2.6 การเพิ่มทักษะการจัดทำสื่อเรียนรู้อัตลักษณ์ วัฒนธรรมภูมิปัญญา และวิถีชุมชนมอญบางขันหมาก โดยการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการจริงในการจัดทำสื่อวิทัศน์เรียนรู้ อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และวิถีชุมชนมอญบางขันหมาก

1.2.7 การพัฒนาภูมิทัศน์ด้วยการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยร่วมกันศึกษาข้อมูล อัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามอญบางขันหมาก ประสานงานกับผู้ทรงภูมิปัญญา และพิจารณาความเหมาะสม ความสะดวกในการเดินทางถึงแหล่งทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในแต่ละแหล่ง ออกแบบให้เหมาะสม สวยงาม และลงมือสร้าง พร้อมทั้งติดตั้งและจัดภูมิทัศน์ประกอบ ต้นไม้ประดับให้สวยงาม และโดดเด่น

1.3 การส่งเสริมช่องทางการตลาดท่องเที่ยวมี 1 กิจกรรม ได้แก่ การออกแบบ และจัดพิมพ์แผ่นพับประชาสัมพันธ์ชุมชนท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมมอญบางขันหมาก โดยจัดทำข้อมูล และถ่ายภาพ ออกแบบจัดวางเนื้อหาและรูปภาพให้มีความเหมาะสม สวยงาม และมีความน่าสนใจ และจัดพิมพ์

1.4 การสื่อสารสร้างการรับรู้ มี 1 กิจกรรม ได้แก่ การจัดแสดง จำหน่ายผลิตภัณฑ์และบริการชุมชนท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมมอญบางขันหมาก โดยนำศักยภาพทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของชุมชนมอญบางขันหมากที่ได้พัฒนาศักยภาพเพื่อการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวมาจัดแสดง

ขั้นตอนที่ 2 การจัดการและสรุปองค์ความรู้แล้วจัดทำเป็นคู่มือการเรียนรู้ที่สามารถขยายผลได้ มี 2 กิจกรรม ได้แก่

2.1 การจัดการและสรุปองค์ความรู้เป็นรูปแบบในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการ

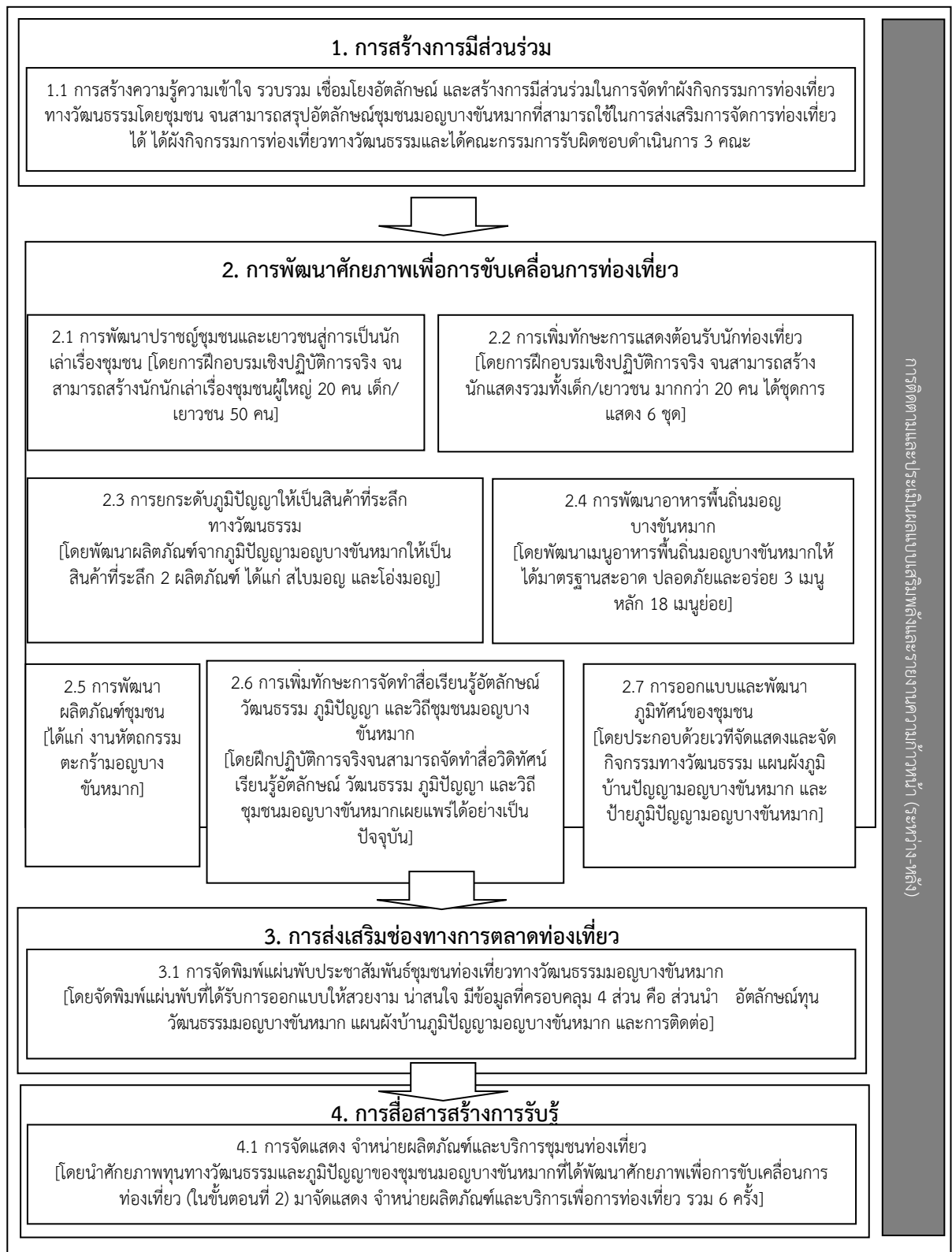
2.2 การจัดทำคู่มือการเรียนรู้ที่สามารถขยายผลได้

ขั้นตอนที่ 3 การจัดเวทีฝึกอบรมขยายผลไปยังชุมชนอื่น มี 1 กิจกรรม ได้แก่ การจัดเวที/ฝึกอบรมขยายผลไปยังชุมชนอื่นที่มีศักยภาพและความพร้อม

ผลการวิจัย

มีผลการดำเนินงานในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1. ผลการดำเนินงานสร้างองค์ความรู้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการของชุมชนมอญบางขันหมาก มีรูปแบบและขั้นตอนการดำเนินการที่ประกอบด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์และสอดคล้องอย่างเป็นระบบ 4 ขั้นตอน ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 รูปแบบในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการของชุมชนมอญบางชั้นหมาก ตำบลบางชั้นหมาก อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี (ที่ได้จากการจัดการความรู้)

โดยในแต่ละขั้นตอนมีกิจกรรมและผลการดำเนินงาน ดังนี้

1.1 การสร้างการมีส่วนร่วม สามารถสร้างความรู้ความเข้าใจ รวบรวม เชื่อมโยง อัตลักษณ์ และสร้างการมีส่วนร่วมในการจัดทำผังกิจกรรมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยชุมชนจนสามารถสรุปอัตลักษณ์ชุมชนมอญบางชั้นหมากที่สามารถใช้ในการส่งเสริมการจัดการท่องเที่ยวได้ 6 ด้าน (อาหารพื้นบ้าน การละเล่นและเพลงพื้นบ้าน สถาปัตยกรรม ความเชื่อ ประเพณี และพิธีกรรม วิถีชีวิตและการทำมาหากิน และ ภูมิปัญญาพื้นบ้าน) รวม 16 อัตลักษณ์ภูมิปัญญามอญบางชั้นหมาก “วิถีชุมชนมอญเมืองลพบุรี” และได้ผังกิจกรรมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมบนฐานอัตลักษณ์ชุมชนมอญบางชั้นหมากที่สามารถส่งเสริมการจัดการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการตลอดทั้งปี รวมทั้งได้คณะกรรมการรับผิดชอบดำเนินการ 3 คณะ ได้แก่ คณะกรรมการที่ปรึกษา คณะกรรมการดำเนินการ และคณะกรรมการติดตามผลการดำเนินงาน

1.2 การพัฒนาศักยภาพเพื่อการขับเคลื่อนการท่องเที่ยว มีผลการดำเนินงานในแต่ละกิจกรรม ดังนี้

1.2.1 การพัฒนาปราชญ์ชุมชนและเยาวชนสู่การเป็นนักร้องชุมชน สามารถพัฒนาปราชญ์ชุมชนและเยาวชนสู่การเป็นนักร้องชุมชน ผู้ใหญ่ 20 คน เด็ก/เยาวชน 50 คน

1.2.2 การเพิ่มทักษะการแสดงต้อนรับนักท่องเที่ยว สามารถเพิ่มทักษะการแสดงต้อนรับนักท่องเที่ยว จากนักแสดงรวมทั้งเด็ก/เยาวชน มากกว่า 20 คน ได้ชุดการแสดง 6 ชุด ได้แก่ ลำพาวข้าวสาร รำมอญ รำเทียน รำร่ม เพลงพื้นบ้าน และเพลงรำวงชาวมอญ (ร้องเป็นภาษาไทยและภาษามอญ)



ภาพที่ 2 การเพิ่มทักษะการแสดงต้อนรับนักท่องเที่ยว

1.2.3 การยกระดับภูมิปัญญาให้เป็นสินค้าที่ระลึกทางวัฒนธรรม สามารถยกระดับภูมิปัญญาให้เป็นสินค้าที่ระลึกทางวัฒนธรรม โดยพัฒนาผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญามอญบางชั้นหมากให้เป็นสินค้าที่ระลึก 2 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ สไบมอญ และโองมอญ



ภาพที่ 3 การยกระดับภูมิปัญญาให้เป็นสินค้าที่ระลึกทางวัฒนธรรม (สไบมอญ และโองมอญ)

1.2.4 การพัฒนาอาหารพื้นถิ่นมอญบางขันหมาก สามารถพัฒนาอาหารพื้นถิ่นมอญบางขันหมาก โดยพัฒนาเมนูอาหารพื้นถิ่นมอญบางขันหมากให้ได้มาตรฐานสะอาด ปลอดภัยและอร่อย 3 เมนูหลัก (อาหารจากมะตาด อาหารจากกระเจี๊ยบมอญและส้มพอเหมาะ และ "ขุนจีน" คนอมจีน) รวม 18 เมนูย่อย



ภาพที่ 4 การพัฒนาอาหารพื้นถิ่นมอญบางขันหมากให้ได้มาตรฐานสะอาด ปลอดภัยและอร่อย

1.2.5 การพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เป็นสินค้าชุมชนที่มีคุณภาพ สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน ได้แก่ งานหัตถกรรมตะกร้ามอญบางขันหมาก



ภาพที่ 5 การพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เป็นสินค้าชุมชนที่มีคุณภาพ งานหัตถกรรมตะกร้ามอญบางขันหมาก

1.2.6 การเพิ่มทักษะการจัดทำสื่อเรียนรู้อัตลักษณ์ วัฒนธรรมภูมิปัญญา และวิถีชุมชนมอญบางขันหมาก ทำให้มีสื่อเรียนรู้และประชาสัมพันธ์อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และวิถีชุมชนมอญบางขันหมาก ผ่าน facebook: ยุวชนไทยรามัญวัดอัมพวัน ลพบุรี ได้อย่างเป็นปัจจุบัน

1.2.7 การพัฒนาภูมิทัศน์ด้วยการมีส่วนร่วมของชุมชน สามารถพัฒนาภูมิทัศน์ของชุมชน ซึ่งประกอบด้วย 1) เวทีจัดแสดงและจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม พร้อมทั้งได้เตรียมห้องน้ำ (แยกชายหญิง และแยกอาคารต่างหาก) และที่จอดรถไว้สำหรับอำนวยความสะดวกให้นักท่องเที่ยวและผู้มาร่วมกิจกรรมด้วย ในขณะเดียวกันก็ได้เตรียมมาตรการในเรื่องของความสะอาด (ทั้งขยะและน้ำเสีย) ไว้ด้วย 2) แผนผังภูมิบ้านปัญญามอญบางขันหมาก และ 3) ป้ายทูนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามอญบางขันหมาก จำนวน 12 ป้าย ได้แก่ หัตถกรรมมอญ รำมอญ เรือนมอญ เครื่องแต่งกายมอญ อาหารมอญ ความเชื่อมอญ ดั้งโน้ต ภาษามอญ พิธีผูกพันบ้านมอญ รำพาข้าวสาร ขนมมอญ และเพลง/การเล่นพื้นบ้าน



ภาพที่ 6 การพัฒนาภูมิทัศน์ด้วยการมีส่วนร่วมของชุมชน

1.3 การส่งเสริมช่องทางการตลาดท่องเที่ยว สามารถออกแบบและจัดพิมพ์แผ่นพับประชาสัมพันธ์ชุมชนท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมมอญบางขันหมาก โดยจัดพิมพ์แผ่นพับที่ได้รับการออกแบบให้สวยงาม น่าสนใจ มีข้อมูลที่ครอบคลุม 4 ส่วน คือ ส่วนนำ อัตลักษณ์ทุนวัฒนธรรมมอญบางขันหมาก แผนผังบ้านภูมิปัญญามอญบางขันหมาก รวมทั้งการติดต่อ แล้วจัดพิมพ์แผ่นพับจำนวน 1,000 แผ่น



ภาพที่ 7 การจัดพิมพ์แผ่นพับประชาสัมพันธ์ชุมชนท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมมอญบางขันหมาก

1.4 การสื่อสารสร้างการรับรู้ สามารถจัดแสดง จำหน่ายผลิตภัณฑ์และบริการชุมชนท่องเที่ยว โดยนำศักยภาพทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของชุมชนมอญบางขันหมาก ที่ได้พัฒนาศักยภาพเพื่อการขับเคลื่อนการท่องเที่ยว (ในขั้นตอนที่ 2) มาจัดแสดง จำหน่ายผลิตภัณฑ์และบริการเพื่อการท่องเที่ยว รวม 6 ครั้ง



ภาพที่ 8 การจัดแสดง จำหน่ายผลิตภัณฑ์และบริการเพื่อการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

2. การจัดการและสรุปองค์ความรู้แล้วจัดทำเป็นคู่มือการเรียนรู้ที่สามารถขยายผลได้ สามารถพัฒนาจัดการและสรุปองค์ความรู้เป็นรูปแบบในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชน

เป็นฐานในการจัดการในทุกขั้นตอน และได้จัดทำเป็นคู่มือการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม โดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการ โดยมีเนื้อหาประกอบด้วยรูปแบบ ขั้นตอน วิธีการดำเนินงาน ในทุกขั้นตอนอย่างละเอียดจนสามารถนำไปใช้ในการขยายผลไปยังชุมชนอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

2.1 บทสรุปสำหรับผู้บริหาร

2.2 ขั้นตอนที่ 1 การสร้างการมีส่วนร่วม

1) การสร้างความรู้ความเข้าใจ รวบรวม เชื่อมโยงอัตลักษณ์ และสร้างการมีส่วนร่วม ในการจัดทำผังกิจกรรมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยชุมชน

2.3 ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาศักยภาพเพื่อการขับเคลื่อนการท่องเที่ยว

1) การพัฒนาปราชญ์ชุมชนและเยาวชนสู่การเป็นนักร้องเพลงชุมชน

2) การเพิ่มทักษะการแสดงต้อนรับนักท่องเที่ยว

3) การยกระดับภูมิปัญญาให้เป็นสินค้าที่ระลึกทางวัฒนธรรม

4) การพัฒนาอาหารพื้นถิ่นมอญบางขันหมาก

5) การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน

6) การเพิ่มทักษะการจัดทำสื่อเรียนรู้อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และวิถีชุมชน มอญบางขันหมาก

7) การออกแบบและพัฒนาภูมิทัศน์ของชุมชน

2.4 ตอนที่ 3 การส่งเสริมช่องทางการตลาดท่องเที่ยว

1) การจัดพิมพ์แผ่นพับประชาสัมพันธ์ชุมชนท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมมอญบางขันหมาก

2.5 ตอนที่ 4 การสื่อสารสร้างการรับรู้

1) การจัดแสดง จำหน่ายผลิตภัณฑ์และบริการชุมชนท่องเที่ยว

3. การจัดเวทีฝึกอบรมขยายผลไปยังชุมชนอื่น โดยได้จัดเวทีฝึกอบรมขยายผลไปยังชุมชนอื่น ในจังหวัดลพบุรีที่มีศักยภาพและมีความพร้อม 3 ชุมชน ได้แก่ 1) ชุมชนลาวแง้ว (ลาวหลวง) บ้านหนองน้ำทิพย์ ตำบลพุดา อำเภอบ้านหมี่ 2) ชุมชนลาวเวียง บ้านหนองแขม ตำบลท่าแค อำเภอมือง และ 3) ชุมชนลาวใต้ บ้านสระมะเกลือ ตำบลเขาสามยอด อำเภอมือง ขึ้นเมื่อวันอาทิตย์ที่ 23 กุมภาพันธ์ 2563 โดยมีกิจกรรมสำคัญในการเรียนรู้ ดังนี้

3.1 การต้อนรับ ชี้แจงวัตถุประสงค์ และกิจกรรมการเรียนรู้

3.2 การเรียนรู้การพัฒนาศักยภาพทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญามอญบางขันหมาก เพื่อประโยชน์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการ ในพื้นที่จริง 6 เรื่อง คือ 1) พิพิธภัณฑมอญบางขันหมาก 2) เรือนมอญบางขันหมาก 3) ขนมมอญบางขันหมาก 4) เพลง/การละเล่นพื้นบ้านมอญบางขันหมาก 5) อาหารพื้นบ้านมอญบางขันหมาก และ 6) การแสดงและเพลงพื้นบ้านมอญบางขันหมาก

3.3 การแบ่งปัน แลกเปลี่ยน และสรุปการเรียนรู้การพัฒนาศักยภาพทุนวัฒนธรรม และภูมิปัญญามอญบางขันหมาก เพื่อประโยชน์ในการที่ชุมชนที่มีศักยภาพและมีความพร้อมทั้ง 3 ชุมชน จะได้นำรูปแบบในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการ

จัดการของชุมชนมอญบางชั้นหมากไปประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการของชุมชนตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป



ภาพที่ 9 การจัดเวทีฝึกอบรมขยายผลไปยังชุมชนอื่นในจังหวัดลพบุรีที่มีศักยภาพและมีความพร้อม

4. การติดตามและประเมินการดำเนินงานแบบเสริมพลัง สามารถติดตามและประเมินการดำเนินงานแบบเสริมพลังได้อย่างต่อเนื่องตลอดการดำเนินงาน ซึ่งพบว่าได้ก่อให้เกิดผลสำเร็จของโครงการ ทั้งผลผลิตและผลลัพธ์ในระดับหนึ่ง

อภิปรายผล

1. การส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการของชุมชนมอญบางชั้นหมากเริ่มจากการสร้างการมีส่วนร่วม สามารถสร้างความรู้ความเข้าใจ แล้วสร้างการมีส่วนร่วมในการศึกษารวบรวม เชื่อมโยงอัตลักษณ์ และจัดทำผังกิจกรรมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยชุมชนจนสามารถสรุปอัตลักษณ์ชุมชนมอญบางชั้นหมากที่สามารถใช้ในการส่งเสริมการจัดการท่องเที่ยวได้ รวมทั้งได้คณะกรรมการรับผิดชอบดำเนินการ ซึ่งสอดคล้องกับ Janpetch & Siriwong (2017) ที่ค้นพบว่าเมื่อเกิดการบูรณาการความร่วมมือระหว่างชุมชนและหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องจะส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการจัดการ และเมื่อชุมชนเกิดการเรียนรู้และเห็นประโยชน์ร่วมกันจะนำไปสู่ความร่วมมือในการพัฒนาอย่างมีเอกภาพภายในชุมชน

2. การพัฒนาศักยภาพเพื่อการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวของชุมชนมอญบางชั้นหมากในครั้งนี้ นอกจากจะพัฒนาศักยภาพของปราชญ์และผู้ทรงภูมิปัญญาของชุมชนแล้ว ยังเน้นการพัฒนาทักษะของเยาวชนด้วย ทั้งการเป็นนักร้องเรื่องชุมชน (เป็นเด็ก/เยาวชน 50 คน) การแสดงต้อนรับนักท่องเที่ยว (เป็นเด็ก/เยาวชน 8 คน) และทักษะการจัดทำสื่อทำให้มีสื่อเรียนรู้และประชาสัมพันธ์อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และวิถีชุมชนมอญบางชั้นหมาก ผ่าน facebook: ยุวชนไทยรามัญวัดอัมพวัน ลพบุรี (ซึ่งดำเนินการโดยกลุ่มยุวชนไทยรามัญ) ได้อย่างเป็นปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับ Phuwanatwichit (2017) ที่เสนอว่าแนวทางการวางแผนพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมและการจัดการแหล่งท่องเที่ยวโดยใช้การท่องเที่ยวเป็นเครื่องมือในระยะยาว คือการอนุรักษ์และถ่ายทอดมรดกวัฒนธรรมให้กับเยาวชน

3. การพัฒนาศักยภาพเพื่อการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวของชุมชนมอญบางชั้นหมากในครั้งนี้ เน้นการพัฒนาปราชญ์ชุมชนและเยาวชนสู่การเป็นนักร้องเรื่องชุมชน การเพิ่มทักษะการแสดงต้อนรับนักท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับ Warunsap, Wongprasit, Jiradetprapai & Tekhanmag (2018) ที่พบว่าหนึ่งในรูปแบบการจัดการทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในประเทศไทย คือ การจัดการเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์ (story creation management) ซึ่งเป็นการนำเรื่องราวของ

ท้องถิ่นมาเป็นหัวข้อในการจัดการท่องเที่ยวหรือสื่อสารให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ ผ่านสถานที่จริง ผ่านเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญในท้องถิ่น ผ่านผู้คนที่ยังมีชีวิตเลือดเนื้อราวกับการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ที่มีชีวิตให้นักท่องเที่ยวได้รับทราบ เพื่อสร้างแรงดึงดูดใจเพิ่มสำคัญและความน่าสนใจให้กับแหล่งท่องเที่ยว และยังสอดคล้องกับ Nakabhop (2018) ที่ค้นพบว่าการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมักเน้นการศึกษา วิถีชีวิตชุมชน มีกิจกรรมบอกเล่าเรื่องราวความเป็นมาของชุมชน เยี่ยมชมสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรม และรับฟังเรื่องเล่า ความเชื่อและตำนาน ประเพณีของชุมชนผ่านมัคคุเทศก์น้อยเพื่อเพิ่มความรู้และสร้างความประทับใจต่อการมาเยี่ยมชม

4. การพัฒนาศักยภาพเพื่อการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมของชุมชนมอญบางขันหมากในครั้งนี้ เน้นการยกระดับภูมิปัญญาให้เป็นสินค้าที่ระลึกทางวัฒนธรรม การพัฒนาอาหารพื้นถิ่นมอญบางขันหมากโดยการควบคุมกำกับดูแลคุณภาพและมาตรฐานของอาหารอย่างสม่ำเสมอ และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เป็นสินค้าชุมชนที่มีคุณภาพเพื่อรองรับนักท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับ Pootes (2016) ที่พบว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นจัดเป็นมิติทางวัฒนธรรมที่มีบทบาทในการช่วยพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน โดยเป็นที่ยอมรับว่าการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนจะช่วยลดความเสี่ยงต่อการล่มสลายของครอบครัว ชุมชนโดยส่วนรวมในที่สุด และยังช่วยให้ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองได้

5. การส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการของชุมชนมอญบางขันหมากจำเป็นต้องส่งเสริมช่องทางการตลาดท่องเที่ยวและสื่อสารสร้างการรับรู้ โดยนำศักยภาพทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของชุมชนมอญบางขันหมากที่ได้พัฒนาศักยภาพเพื่อการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวมาจัดแสดง จำหน่ายผลิตภัณฑ์และบริการเพื่อการท่องเที่ยว ซึ่งจะเป็นการสร้างโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับรูปธรรมของวัฒนธรรมจนเข้าใจวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของชุมชนอย่างลึกซึ้งมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Warunsap, Wongprasit, Jiradetprapai, & Tekhanmag (2018) ที่พบว่าหนึ่งในรูปแบบการจัดการทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในประเทศไทย คือ การจัดการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ (communication creation management) ซึ่งเป็นการนำเสนอเรื่องราวข้อมูลรายละเอียดของทุนทางวัฒนธรรมเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เข้าไปสัมผัสอย่างลึกซึ้ง ด้วยการบอกเล่าเรื่องราวของเจ้าของพื้นที่ เพื่อให้นักท่องเที่ยวเกิดการเรียนรู้ยอมรับเข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม ให้ความเคารพในทุนทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น เพื่อให้การท่องเที่ยวดำเนินต่อไปได้อย่างยั่งยืน และยังรวมถึงการนำเสนอแหล่งท่องเที่ยวให้เป็นที่รู้จักแพร่หลายด้วยสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ ด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับชุมชนมอญบางขันหมาก

ควรจะเน้นการสร้างความรู้ การเห็นคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของชุมชนมอญบางขันหมากที่บรรพบุรุษได้พัฒนาและสร้างสรรค์จนเหมาะสมที่จะใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตและดำรงความเป็นมอญบางขันหมากไว้ได้ท่ามกลางความหลากหลายทางวัฒนธรรม และได้พิสูจน์ชัดว่าเป็น “ทุน” สำคัญในการพัฒนาสู่ความ “มั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน” ของชุมชนมอญบางขันหมาก รวมทั้งการมีทักษะและความสามารถในการอนุรักษ์และสืบทอดทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของ

บางชั้นหมากอย่างเป็นระบบและยั่งยืน ในลักษณะของการ “ระเบิดจากข้างใน” เช่น การผ่านระบบการศึกษาในระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย ผ่านบทบาทของวัด ผ่านกระบวนการขัดเกลาทางสังคม (socialization) และสื่อสารทางสังคม (social media) เป็นต้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับหน่วยงานและองค์กรภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ที่มีหน้าที่รับผิดชอบและเกี่ยวข้อง

2.1 ถึงแม้หลักการสำคัญของการพัฒนาจะเน้นการสร้างควมยั่งยืนในลักษณะของการ “ระเบิดจากข้างใน” และชุมชนมอญบางชั้นหมากจะพยายามดำเนินการตามหลักการนั้นแล้วก็ตาม แต่ยังมีคามจำเป็นที่ต้องได้รับ “การกระตุ้นหนุนเสริมจากหน่วยงานและองค์กรภายนอกชุมชน” ดังนั้นจึงควรทำหน้าที่เป็น “พี่เลี้ยง” ให้ชุมชนมอญบางชั้นหมากได้พัฒนาอย่างต่อเนื่องต่อไป

2.2 ควรจะใช้ประสบการณ์จากกระบวนการเรียนรู้จากการปฏิบัติการจริงในการมีส่วนร่วมอย่างสำคัญในการสร้าง จัดการ และสรุปองค์ความรู้เป็นรูปแบบในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการในทุกขั้นตอนของชุมชนมอญบางชั้นหมากในครั้งนี้ ไปเผยแพร่ ขยายผล โดยบรรจุไว้เป็นส่วนหนึ่งในการแก้ปัญหา/พัฒนาในเรื่องอื่น ๆ จนสามารถพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนบนฐานทุนทางวัฒนธรรมสู่การสร้างชุมชนให้เกิดความเข้มแข็งของชุมชนในแผนงาน/แผนปฏิบัติการในการดำเนินงานตามภารกิจหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละหน่วยงาน/องค์กรต่อไป

3. ข้อเสนอแนะสำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

3.1 ในฐานะเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นที่เป็นแหล่งสะสมของ “ความรู้” ใน “ศาสตร์” และ “ศิลป์” ต่าง ๆ มาอย่างต่อเนื่องยาวนาน จึงควรได้แสดงบทบาทและทำหน้าที่เป็น “พี่เลี้ยงทางวิชาการ” ให้ชุมชนมอญบางชั้นหมากได้พัฒนาอย่างต่อเนื่องต่อไป จนสามารถเป็น “ต้นแบบ” หรือ “แหล่งเรียนรู้” ที่ชุมชนอื่น ๆ ที่มีศักยภาพและความพร้อมจะได้มาเรียนรู้และประยุกต์ใช้ในการพัฒนาชุมชน/หมู่บ้านของตนให้เข้มแข็งได้ต่อไป

3.2 ในฐานะเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นที่ได้บูรณาการกันของคณะและสาขาวิชาต่าง ๆ ทั้งอาจารย์และนักศึกษาได้มีโอกาสเรียนรู้จากประสบการณ์การปฏิบัติการจริงในการสร้าง จัดการ และสรุปองค์ความรู้เป็นรูปแบบในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการในทุกขั้นตอนของชุมชนมอญบางชั้นหมากในครั้งนี้ ไปเผยแพร่ ขยายผลโดยการ “ปฏิบัติการจริง” ใน “พื้นที่จริง” โดยบรรจุไว้เป็นส่วนหนึ่งในการบริการทางวิชาการแก่สังคม โดยการสร้างหลักสูตรการฝึกอบรมหรือการสร้างโอกาสให้ชุมชน/หมู่บ้านอื่น ๆ ที่มีศักยภาพและความพร้อม ในเขตบริการ (จังหวัดสระบุรี ลพบุรี และสิงห์บุรี) แล้วสรุปผลการใช้รูปแบบ/องค์ความรู้จากการวิจัยและพัฒนาว่าสามารถจะก่อให้เกิดการสร้างงานสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวของชุมชนได้จริงหรือไม่ และอย่างไร รวมทั้งการสรุปเป็นผลงานวิชาการเพื่อขยายผลและนำเสนอในวารสารทางวิชาการ หรือการประชุมสัมมนาทางวิชาการในระดับชาติและนานาชาติต่อไป

4. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

เนื่องจากมีชุมชนอื่นที่มีทุนทางวัฒนธรรมและมีศักยภาพที่สามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการได้ ดังนั้น จึงควรส่งเสริมให้มีการวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างองค์ความรู้ จัดการและสรุปองค์ความรู้เป็นรูปแบบในการส่งเสริมการท่องเที่ยว

วัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการ อันจะนำไปสู่การลดความเหลื่อมล้ำทางสังคมและการสร้างความเข้มแข็งของชุมชนได้ และเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ชุมชนอื่น ๆ จะได้มาเรียนรู้และประยุกต์ใช้ในการพัฒนาชุมชน/หมู่บ้านของตนให้เข้มแข็งได้ต่อไป

References

- Ampansirirat, A., & Wongchaiya, P. (2017). *kānwichai choēng patibatkān bæp mī sūan rūam: laksana samkhan læ kānprayukchai nai chumchon* [The Participatory Action Research: Key Features and Application in Community]. **Journal of Humanities and social sciences Mahasarakham University**. 36(6), 192-202.
- Janpetch, K., & Siriwong, P. (2017). *kārabūn nā kān thun thāng watthanatham sū kān Pen læng thōngthīeo choēng sāngsan duāi krabūānkān mī sūan rūam khōng chumchon: kōrānī suksā chumchon bān chāk ngāo ‘amphoe bānglamung chāngwat Chon Buri* [The Integration of Cultural Capital into a Creative Tourist Attraction through Participatory Process: A Case Study of Ban Chak Ngaew Community, Banglamung District in Chonburi Province]. **Journal of Community Development Research (Humanities and Social Sciences)**. (10)1, 111-121.
- Nakabhop, C. (2018). *rūpbæp kānchatkān thōngthīeo choēng watthanatham bæp mī sūan rūam khōng chumchon kōeī chai ‘amphoe chumsæng chāngwat nakhon sawan* [The Model of Participatory Cultural Tourism Management of Koeichai Community, Chumsaeng District, Nakhon Sawan Province]. **Valaya Alongkorn Review (Humanities and Social Science)**. 8(2), 71-80.
- Phuwanatwichit, T. (2017). *kānphatthana thun thāng watthanatham læ kānchatkān læng thōngthīeo nai rūpbæp mubān watthanatham wīāngthā kān ‘amphoe san pā tōng chāngwat Chīang Mai* [Cultural Capital Development and Tourism Attraction Management for Culture Village Wiang Tha Kan, San Pa Tong District, Chiang Mai Province]. **Journal of Community Development and Life Quality**. 5(1), 14-23.
- Pongpit, S., (1993). *phūmpanya chāobān kap kānphatthana (lem nung)* [Local Wisdom and Development (Book 1)]. Bangkok: Wisdom Foundation.
- Pootes, U. (2016). *kānphatthana sakkayaphāp khōng chumchon nai dān kānsāng san phalittaphan chāk tāt tanōt bon phūnthān phūmpanya thōngthin* [Development of Community Potential for Products Create of Palmyra Based on Local Wisdom]. **Journal of MCU social science Review**. 5(2), 193-204.

- Raymond, C. (2008). The Practical Challenges of Developing Creative Tourism: A cautionary tale from New Zealand” In **Creative Tourism: A Global Conversation**. Rebecca Wurzbarger et al. (eds), New Mexico: Sunstone Press.
- Tong-sanoer, N., & Sungkharat, U. (2015). k̄n̄ch̄at̄k̄n̄ watthanatham læ phū̄mp̄anyā thō̄nḡthin phū̄a k̄n̄thō̄nḡthī̄eo chō̄nḡ sā̄nḡsan nai tambon kō̄ mā̄k ‘amphō̄e pāk phayū̄n ch̄angwat Phatthalung [Culture local wisdom Management for Creative tourism: A cast study of Koh mark Sub-District, Pakpayoon District, Patalung Province]. **Journal of Humanities and Social Sciences, Thaksin University**. 10(1), 187-206.
- UNESCO. (2006). Towards sustainable strategies for creative tourism discussion report of the planning meeting for 2008. **International Conference on Creative Tourism**. Santa Fe, New Mexico, USA. October 25-27.
- Warunsap, D., Wongprasit, N., Jiradetprapai, S. & Tekhanmag, K. (2018). rū̄pb̄ǣp k̄n̄ch̄at̄k̄n̄ thun thā̄ng watthanatham phū̄a k̄n̄thō̄nḡthī̄eo chō̄nḡ sā̄nḡsan nai prathēt Thai [A Cultural Capital Management Model for Creative Tourism in Thailand]. **ARU Research Journal**. 5(1), 17-24.

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ
ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสร้งความรู้ ที่มีต่อนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

THE EFFECTS OF MATHEMATICS LEARNING ACTIVITIES ON
TWO-DIMENSIONAL AND THREE-DIMENSIONAL FIGURES BASED
ON THE CONSTRUCTIVISM THEORY ON MATTHAYOM
SUEKSA ONE STUDENTS

จุฑามาส หอมเชื้อม¹ นพพร แหยมแสง² วรณช แหยมแสง³ และศศิวรรณ เมลืองนนท์⁴
Chutamas Homchoam¹, Noppon Yamsang², Woranuch Yamsang³ and Sasiwan Maluangnont⁴

¹ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง กรุงเทพมหานคร

^{2,3} คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

⁴ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

¹ Master of Education Program in Mathematics Education, Ramkhamhaeng University, Bangkok

^{2,3} Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Bangkok

⁴ Department of Mathematics, The institute for the Promotion of Teaching Science and
Technology, Bangkok

E-mail: tuktan.chutamas@gmail.com

Received:	May 15, 2020
Revised:	September 16, 2020
Accepted:	September 17, 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นวิจัยกึ่งทดลองมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสร้งความรู้ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสร้งความรู้ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 35 คน 1 ห้องเรียน จากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีค่าความยากง่าย .21-.80 ค่าอำนาจจำแนก .202-.675 ค่าความเชื่อมั่น .892 (2) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มี ค่าความเชื่อมั่น .887 และ (3) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยของดัชนีความสอดคล้อง (IOC) 0.67-1.00 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานทางสถิติ โดยใช้สถิติทดสอบ Dependent t-test

ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.45/81.76 เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ที่กำหนดไว้ (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่ง (3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ

ทฤษฎีการสร้างสรรคความรู้ รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ

ABSTRACT

The aims of this quasi-experimental research were 1) to study the effects of organizing mathematics learning activities for efficiency learning results according to 80/80, 2) to compare not only the student's academic achievement before and after using the organizing mathematics learning activities on Two-dimensional and Three-dimensional Figures for Matthayom Sueksa One students based on the Constructivism theory, and 3) to study the students satisfaction with the learning activities based on the Constructivism theory. The research sample were a class of 35 Matthayom Sueksa One students in academic year 2019. The researchers used clustered random sampling in this research. In addition, the research instruments were (1) the academic achievement test, which the difficulty level, discrimination level, confidence interval level, was .21-.80, .202-.675 and .892 respectively. (2) The satisfaction of students towards organizing learning activities evaluation form, which the reliability of Cronbach alpha was .887. (3) The organizing learning activities, which the consistency index value (IOC) were 0.67-1.00. The statistics used in data analysis were mean, percentage, and standard deviation. The technique of dependent *t* test was used to test the hypothesis.

The finding were: (1) The learning activities had an efficiency of 83.45/81.76 in accordance with the set criterion efficiency of 80/80. (2) The academic achievement of the students was higher after the study than prior to the study at the statistically significant level of .05. (3) The student satisfaction with the learning activities overall was at a high level.

Keywords

Constructivism Theory, Two-Dimensional and Three-Dimensional Figures

ความสำคัญของปัญหา

คณิตศาสตร์มีบทบาท และความสำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ของนักเรียนศตวรรษที่ 21 เนื่องจากช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหา และสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหา ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ (Ministry of Education, 2017) คณิตศาสตร์เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์ทุกคน ตั้งแต่ตื่นนอนจนกระทั่งเข้านอน ที่เห็นได้อย่างชัดเจน คือ การดูเวลา การซื้อขายสินค้า ติดต่อสื่อสาร คาดเตา และพยากรณ์เหตุการณ์ต่าง ๆ แม้กระทั่งคำนวณเวลาในการเดินทางก็จำเป็นต้องใช้พื้นฐานความรู้ทางคณิตศาสตร์ นั่นคือคณิตศาสตร์มีความสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์ แต่ยังเป็นที่น่าสังเกตว่า การศึกษาวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนในระดับต่าง ๆ ของไทย ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจากตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาของการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (Ordinary National Educational Test: O-NET) พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2561 มีคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ระดับประเทศ 30.04 (National Institute of Educational Testing Service (Public Organization), 2019) ซึ่งยังถือว่าต่ำกว่าร้อยละ 50 ที่เป็นมาตรฐานขั้นต่ำ อีกทั้งผลการประเมินการเรียนรู้คณิตศาสตร์ระดับนานาชาติของนักเรียนในโครงการ TIMSS (Trends in International Mathematics and Science Study) ค.ศ. 2015 โดย IEA (International Association for the Evaluation of Educational Achievement) นั้นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ยังคงมีคะแนนเฉลี่ยคณิตศาสตร์ทั้งในด้านเนื้อหาและพฤติกรรม การเรียนรู้อยู่ในระดับต่ำ (Low International Benchmark) นอกจากนี้ผลการประเมินการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนในโครงการ PISA (Programme for International Student Assessment) ซึ่งเป็นโครงการประเมินความสามารถในการใช้ความรู้และทักษะของนักเรียนที่มีอายุ 15 ปี ด้านการอ่าน คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ จัดโดย OECD (Organization for Economic Co-operation and Development) บ่งชี้ว่า คะแนนเฉลี่ยคณิตศาสตร์ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของ OECD ทั้งใน ค.ศ. 2012 และ ค.ศ. 2015 และผลการประเมินจาก PISA 2000 จนถึงปัจจุบัน พบว่า ผลการประเมินของนักเรียนไทยมีแนวโน้มลดต่ำลง อีกทั้งยังมีนักเรียนประมาณครึ่งหนึ่งที่ยังรู้เรื่องคณิตศาสตร์ไม่ถึงระดับพื้นฐาน ในขณะที่ประเทศ/เขตเศรษฐกิจในเอเชียส่วนใหญ่มีผลการประเมินอยู่ในกลุ่มสูง (The institute for the Promotion of Teaching Science and Technology, 2017)

การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรค์ความรู้ เน้นให้นักเรียนต้องแสวงหาความรู้ ความเข้าใจด้วยตนเองโดยการผสมผสานระหว่างความรู้เก่ากับความรู้ใหม่เข้าด้วยกัน (Glaserfeld, 1989) ผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับคนอื่น ๆ หรือได้พบสิ่งต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ (Martin, Sexton, Wagner, and Gerlovich, 1994) เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะการแก้ปัญหาที่เหมาะสม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น (Pareepan, Muangchan, & Chaichana, 2011; Singmuy, & Nilsrakoo, 2017) เกิดทัศนคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้ (Khumun, 2015)

จากเหตุผลที่กล่าวมา ในฐานะผู้วิจัยเป็นผู้ศึกษาเกี่ยวกับคณิตศาสตร์จึงสนใจที่นำกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรค์ความรู้มาใช้ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยคาดหวังว่าหลังจากนักเรียนผ่านการเรียนรู้ จะช่วยเสริมสร้างให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ประสบความสำเร็จในการเรียน และส่งผลให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้และเกิดกระบวนการเรียนรู้ต่อไปได้ดียิ่งขึ้น

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

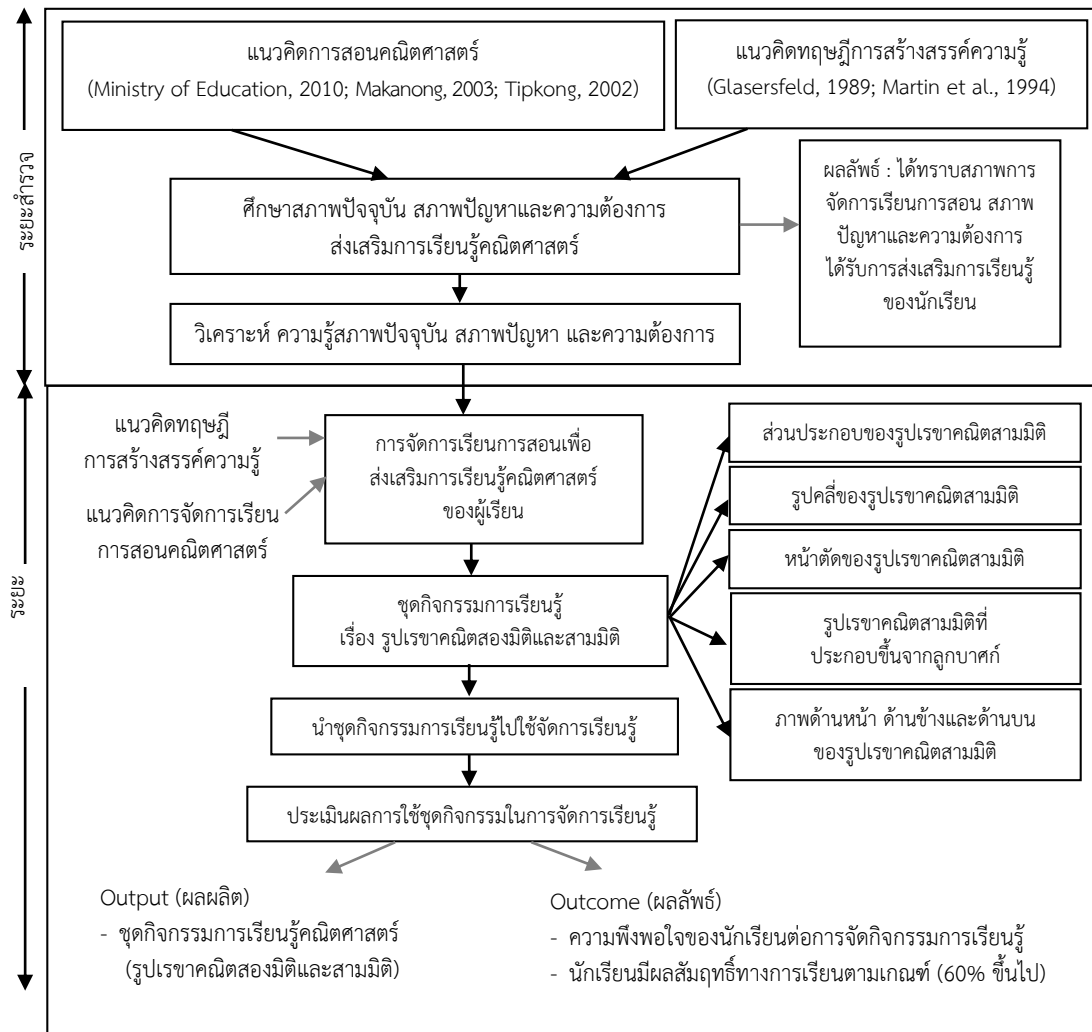
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติอย่างไร นักเรียนจึงจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรคความรู้ที่มีต่อนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรคความรู้ ก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรคความรู้

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คำนึงถึงความแตกต่างของบุคคล สอดคล้องกับการพัฒนาทางสมองจะส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนใจ ความตั้งใจ มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข (Ministry of Education, 2010) การสอนคณิตศาสตร์ นักเรียนเรียนอะไรแล้วเรียนอย่างไรให้เกิดประสบการณ์ในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ทั้งการฝึกรายบุคคล ฝึกเป็นกลุ่ม การฝึกทักษะย่อยทางคณิตศาสตร์และการฝึกทักษะรวมเพื่อแก้ปัญหาที่ซับซ้อนมากขึ้น (Makanong, 2003) เรียนรู้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัวนักเรียนจากเรื่องง่ายไปยาก คิดตามลำดับขั้นตอนอย่างมีเหตุผล (Tipkong, 2002) ความรู้ไม่ได้เกิดจากการรับรู้เพียงอย่างเดียว แต่เป็นการสร้างขึ้นโดยตัวผู้เรียนด้วยความเข้าใจ (Glaserfeld, 1989) ผสมผสานระหว่างความรู้เก่ากับความรู้ใหม่เข้าด้วยกันผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับคนอื่น ๆ หรือได้รับสิ่งต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ แล้วนำความรู้ที่มีอยู่มาเชื่อมโยงสร้างเป็นความรู้ใหม่ (Martin, Sexton, Wagner, and Gerlovich, 1994) ผู้วิจัยจึงกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 8 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมด 272 คน กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 35 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (cluster sampling)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรคความรู้

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ และความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ ตามแนวคิด ทฤษฎีการสร้างสร้งสร้งความรู้ จำนวน 5 ชุด แต่ละชุดประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ ชุดกิจกรรม และแบบตรวจสอบการเรียนรู้ของนักเรียน

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง .21 - .80 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .202 - .675 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .892

3.3 แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ทฤษฎีการสร้างสร้งสร้งความรู้ จำนวน 15 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .887

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1 การทดสอบก่อนเรียนของนักเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ จำนวน 30 ข้อ เวลา 50 นาที (ดำเนินการก่อนทดลอง จัดกิจกรรมการเรียนรู้ประมาณ 2 สัปดาห์)

4.2 การดำเนินการทดลองจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติ และสามมิติ ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสร้งสร้งความรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ระยะเวลาสอน 10 คาบ คาบละ 50 นาที ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

4.2.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการเตรียมความพร้อมของนักเรียน โดยมีการทบทวนความรู้เดิม และชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้

4.2.2 ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จัดกลุ่มนักเรียนคละความสามารถทางการ เรียนรู้กลุ่มละ 4-5 คน จากนั้นครูนำเสนอปัญหาเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน และสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน โดยให้นักเรียนค้นหาความรู้จากสื่อที่ครูเตรียมไว้ หาคำตอบด้วยการอภิปราย รับฟังความคิดเห็น ร่วมกัน เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะและการตัดสินใจที่เหมาะสม แล้วให้นักเรียนทำกิจกรรมตรวจสอบ การเรียนรู้ เพื่อเป็นการตรวจสอบความเข้าใจในเรื่องที่เรียน

4.2.3 ขั้นสรุป ครูใช้การถามตอบ จนนักเรียนร่วมกันสรุปความคิดรวบยอด ในเรื่องที่เรียนได้ถูกต้อง

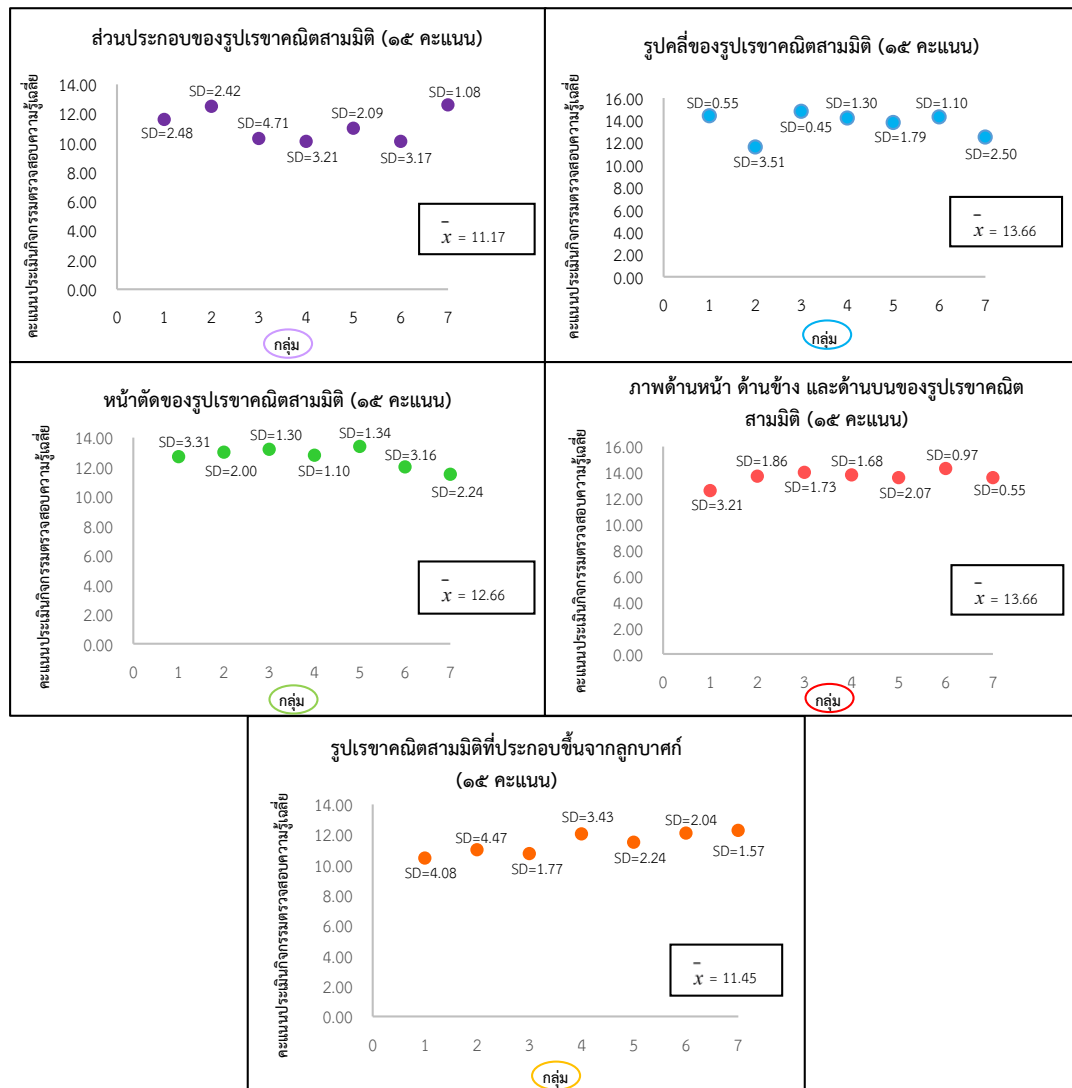
4.3 เมื่อสิ้นสุดการทดลองจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบฉบับเดียวกับก่อนเรียน และให้นักเรียนทำ แบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสร้งสร้งความรู้

4.4 ผู้วิจัยนำผลการทดสอบที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา คณิตศาสตร์ และผลการวัดความพึงพอใจมีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มาวิเคราะห์โดยวิธีการ ทางสถิติ และสรุปผลการวิจัย

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานทางสถิติ โดยใช้สถิติทดสอบ Dependent t-test

ผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรค์ความรู้



ภาพที่ 2 กราฟจุดแสดงคะแนนเฉลี่ยรายกลุ่มจากการประเมินกิจกรรมตรวจสอบความรู้ของนักเรียน

จากภาพที่ 2 พบว่า คะแนนประเมินกิจกรรมตรวจสอบความรู้ของนักเรียน 5 ชุดกิจกรรม ทั้งรายกลุ่มและภาพรวมของทุกชุดกิจกรรมอยู่ในระดับดีขึ้นไป ($\bar{x} \geq 11.17$) โดยชุดกิจกรรมเรื่องรูปคลี่ของรูปเรขาคณิตสามมิติ และเรื่องภาพด้านหน้า ด้านข้าง และด้านบนของรูปเรขาคณิตสามมิติ ภาพรวมจากนักเรียนทุกกลุ่มเรียนรู้อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 13.66$)

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ ของประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรคความรู้ เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ

คะแนน	จำนวน (คน)	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	SD	ร้อยละ
ระหว่างเรียน	35	75	62.59	7.60	83.45
หลังเรียน	35	30	24.51	2.75	81.76

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรคความรู้ เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเท่ากับ 83.45/81.76 เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ที่กำหนดไว้

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ สำหรับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติของนักเรียน ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรคความรู้

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	SD	t	df	p
ก่อนเรียน	35	30	15.03	3.11	31.67*	34	.00
หลังเรียน	35	30	24.51	2.75			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรคความรู้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.03 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.11 หลังจากที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.51 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.75 และที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 นั้น นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เมื่อนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรคความรู้

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรคความรู้ เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรค์ความรู้ เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. การกำหนดเป้าหมายของการเรียนแต่ละครั้ง	4.54	0.56	มากที่สุด
2. การใช้คำถามทบทวนก่อนเรียนในแต่ละครั้ง	4.54	0.61	มากที่สุด
3. การได้ลงมือปฏิบัติและค้นหาความรู้เพิ่มเติมระหว่างเรียน	4.63	0.60	มากที่สุด
4. การได้เสนอความคิด และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน	4.37	0.65	มาก
5. การทำงานร่วมกัน และช่วยเหลือกันทำงานกลุ่ม	4.37	0.77	มาก
6. กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสุข	4.54	0.66	มากที่สุด
7. การจัดการเรียนรู้เป็นลำดับมีความต่อเนื่องจากง่ายไปยาก	4.40	0.65	มาก
8. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้	4.46	0.61	มาก
9. การเปิดโอกาสให้สอบถามปัญหาจากครู	4.51	0.61	มากที่สุด
10. กิจกรรมเปิดให้แสดงความคิดเห็น แล้วจึงสรุปข้อเรียนรู้	4.60	0.60	มากที่สุด
11. กิจกรรมง่ายต่อการทำความเข้าใจเนื้อหา	4.46	0.61	มาก
12. กิจกรรมสร้างให้เห็นความสำคัญของการเรียนคณิตศาสตร์	4.34	0.64	มาก
13. สื่อและอุปกรณ์ ที่ครูนำมาใช้สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหา	4.63	0.55	มากที่สุด
14. เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเหมาะสม	4.31	0.63	มาก
15. การวัดและประเมินผลครอบคลุมและสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน	4.54	0.61	มากที่สุด
รวม	4.48	0.62	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรค์ความรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.48$, S.D.=0.62) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่พึงพอใจที่ได้ลงมือปฏิบัติและค้นหาความรู้ อีกทั้งสื่อและอุปกรณ์ที่ครูนำมาใช้สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหา

อภิปรายผล

1. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.45/81.76 เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ที่กำหนดไว้ ผลที่เกิดขึ้นอาจเนื่องมาจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้นยึดหลักผู้เรียนเป็นสำคัญตามแนวคิดของ Ministry of Education (2010) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ โดยจัดวิธีการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความสามารถ

ของผู้เรียนแต่ละคน สามารถพัฒนาตนเองได้ ลงมือศึกษาค้นคว้าและปฏิบัติงานเพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเอง ครูเป็นผู้สนับสนุน จัดสถานการณ์ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Makanong (2003) ที่กล่าวว่าหลักการสอนคณิตศาสตร์ที่สำคัญ คือ สอนให้นักเรียนเกิดมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์จากการคิดและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกับผู้อื่น โดยอาจใช้คำถามที่นักเรียนสงสัยเป็นประเด็นร่วมกันอภิปรายเพื่อให้นำไปสู่ข้อสรุป ต้องคำนึงถึงความรู้พื้นฐานของนักเรียน สอนให้นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ มีความสุขสนุกสนาน อีกทั้งสังเกตและประเมินการเรียนรู้ของนักเรียนขณะเรียนในห้องเรียนด้วยการใช้คำถามหรือการพูดคุย สอดคล้องกับงานวิจัยที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้การสอนคณิตศาสตร์ตามแนวคิด Constructivism พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (Chaonahi, Chansila, & Sri-Ampai, 2011; Pimsiri, & Uamcharoen, 2018)

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงถึงการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรคความรู้สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ภายใต้แนวคิดที่ว่า นักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อนักเรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยครูมีบทบาทในการจัดสภาพแวดล้อม กิจกรรมให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Yamsang & Sirum (2018) ที่กล่าวว่า ทฤษฎีการสร้างสรรคความรู้ เป็นการเรียนรู้ของบุคคล จากการที่บุคคลศึกษา วิจัย อ่าน เรียน ฝึก หรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับบุคคลนั้น จนก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความคิด หรือพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น การจัดการเรียนการสอนเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางจัดกิจกรรม ใช้สื่ออุปกรณ์ที่หลากหลาย อีกทั้งครูจะต้องจัดกิจกรรมเพื่อเชื่อมโยงความรู้ต่าง ๆ ของคณิตศาสตร์ และชีวิตจริงของนักเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Constructivism พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (Pareepan, Muangchan, & Chaichana, 2011; Singmuy, & Nilsrakoo, 2017)

3. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรคความรู้ ภาพรวมพอใจระดับมาก นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและค้นคว้าหาความรู้ สื่อและอุปกรณ์ที่ครูนำมาใช้สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหา และจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนพบว่า นักเรียนสนใจ กระตือรือร้น และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับ Shelly (1975) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกสองแบบของมนุษย์ คือ ความรู้สึกทางบวกเกิดขึ้นแล้วจะมีความสุข และความรู้สึกทางลบเกิดขึ้นแล้วจะทำให้ไม่มีความสุข โดยความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อความรู้สึกทางบวกมากกว่าความรู้สึกทางลบ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนนั้นต้องคำนึงถึงสิ่งที่ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจอยากเรียนรู้ เช่น เทคนิคการสอน เสริมแรงโดยคะแนนหรือรางวัล นักเรียนมีส่วนร่วมทำกิจกรรม อีกทั้งเมื่อนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น จะทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Khumun (2015) ที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ตามแนวคิด Constructivism พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด Constructivism อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ชุดกิจกรรมฝึกปฏิบัติจริงด้วยการจัดกลุ่มนักเรียนคละความสามารถในการเรียนรู้ พบว่านักเรียนบางกลุ่มสร้างการเรียนรู้ได้ช้าและไม่ทันกลุ่มอื่น ซึ่งเกิดจากพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน และพื้นฐานความรู้เดิม ดังนั้นครูควรจัดกลุ่มอิงพฤติกรรมการเรียนรู้ และตรวจสอบความรู้เดิม ทบทวนก่อนเรียนรู้ตามชุดกิจกรรม

1.2 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรคความรู้ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ช่วยกันคิด ค้นคว้า ปฏิบัติกิจกรรม เพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเอง พบว่านักเรียนใช้เวลานาน ในการทำกิจกรรมครูควรกระตุ้นการเรียนรู้โดยใช้คำถามให้นักเรียนมุ่งมั่นพยายามเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ประสบความสำเร็จ และอยากเรียนรู้ในขั้นต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรคความรู้ ซึ่งนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ ความรู้ความเข้าใจ เป็นแนวทางของการทำวิจัยครั้งต่อไปในสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์เรื่องอื่น ๆ เช่น การสร้างทางเรขาคณิต ความเท่ากันทุกประการ พื้นที่ผิว ปริมาตร เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณอาจารย์อุไร ชีรัมย์ อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายมัธยม) สำหรับคำแนะนำ กำลังใจ การดูแลเอาใจใส่ และช่วยเหลือตลอดระยะเวลาการทำวิจัย ทำให้ผู้วิจัยมีความมุ่งมั่น พยายาม จนทำงานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลงไปได้ด้วยดี

References

- Chaonahi, N., Chansila, A., & Sri-Ampai, P. (2011). *kānphatthana kitchakam kānriānrū khanittasā tām nāēkhīt thritsadi khōṅ satraktiwit rūāng sēsuan chan prathomsuksa pī thī hok* [Developing Mathematics learning activities based on the Constructivist theory entitled “Fractions” for 6th grade education]. *Rajabhat Maha Sarakham University Journal*. 5(1), 163-174.
- Glaserfeld, V. E. (1989). *Constructivist in education in the international encyclopedia of education: Research and studies*. New York: Progamon.
- Khumun, S. (2015). *kānphatthana kitchakam kān riān kānsōṅ khanittasā tām nāēkhīt thritsadi khōṅ satraktiwit rūāng lamdap lāe ‘anukrom chan matthayommasuksa pī thī hok rōngriān sāhit Mahāwitthayalai Rāmkhamhæng* [The development of Mathematics instruction and study activities on Sequences and Series based on Constructivist theory for matthayom sueksa six students at Ramkhamhaeng University Demonstration School]. Master’s thesis. Ramkhamhaeng University.

- Makanong, A. (2003). *kānsōn lāe kānrīanrū* [Mathematics teaching and learning]. Bangkok: Chulalongkorn University.
- Martin, R. E., Sexton, C., Wagner, K., and Gerlovich, J. (1994). *Teaching science for all children*. Boston: Allyn and Bacon.
- Ministry of Education. (2010). *nāēothāng kānchatkān rīanrū tām laksūt kāen klāng kānsuksā naphūn thān Phutthasakkarāt sōngphanhārōjhāsip‘et* [Learning management based on basic education core curriculum B.E.2551 (A.D.2008)]. Bangkok: The Agricultural Cooperative Federation of Thailand. Limited.
- Ministry of Education. (2017). *tūa chī wat lāe sārā kānrīanrū kāen klāng klum sārā kānrīanrū khanittasāt (chabap prapprung Phō,So, sōngphanhārōjhoksip) tām laksūt kāen klāng kānsuksā naphūn thān Phutthasakkarāt sōngphanhārōjhāsip‘et* [Indicators and core learning areas subject area of Mathematics (Revised edition B.E. 2560) based on basic education core curriculum B.E.2551 (A.D.2008)]. Bangkok: The Agricultural Cooperative Federation of Thailand. Limited.
- National Institute of Educational Testing Service (Public Organization). (2019). *raīngān phonlakā rot da sōp thāngkān suksā radap chāt khan phūnthān (O - NET) chan matthayommasuksā pī thī sām pīkānsuksā sōngphanhārōjhoksip‘et* [Ordinary National Educational Test report]. Retrieved from http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/PDF/SummaryONET M3_2561.pdf
- Pareepan, S., Muangchan, S., & Chaichana, S. (2011). *kānphatthana kitchakam kānrīanrū klum sārā kānrīanrū khanittasāt tām nāēokhit khōn satrakti wisum rūang phūnthī phiu lāe parimāt chan matthayommasuksā pī thī sām* [Development of Mathematical learning activities based on Constructivism entitled “Surface area and Volume” for mathyom suksa 3]. *Journal of Curriculum and Instruction Sakon Nakhon Rajabhat University*. 3(6), 17-23.
- Pimsiri, B., & Uamcharoen, S. (2018). *kānphatthana rūpbāep kānchatkān rīanrū tām nāēokhit Constructivism phūa songsoēm khwāmsāmāt thāng khanittasāt khōng nakrīan chan prathomsuksā* [The development of learning model based on Constructivism to enhance Mathematical abilities for students in primary]. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*. 11(1), 616-632.

- Shelly, M. W. (1975). **Design as an Instrument of Change: The Rule of Design in Two Responding to Social Change**. Pennsylvania: Dowden Hutchison & Ross.
- Singmuy, C., & Nilsrakoo, W. (2017). khwāmsāmāṭ nai kānhai hētphon thāṅ khanittasāṭ phān kitchakam kānriānrū khanittasāṭ bāep būranākān tāṁ thritsadi khōṅ satraktiwit rūāṅ khwām nā c̣ha pen [Competence on probabilistic reasoning using integrated learning activities based on Constructivist theory]. In kān prachum wichākān thāṅ khanittasāṭ khrang thī yīsipsoṅṅ prācham pī sōṅphanhārōḥhoksip [The 22nd Annual Meeting in Mathematics 2017 (AMM 2017)]. (pp.1-13). Chiang Mai: Department of Mathematics, Faculty of Science, Chiang Mai University.
- The institute for the Promotion of Teaching Science and Technology. (2017). khūmū kānchai laksūt klum sārā kānriānrū khanittasāṭ radap chan matthayommasuksā tōṅ ton (chabap prapprung Phō.Sō. sōṅphanhārōḥhoksip) tāṁ laksūt kēn klāṅ kānsuksā naphūn thān Phutthasakkarāṭ sōṅphanhārōḥhasip‘et [Course guide subject area of Mathematics (Revised edition B.E. 2560) lower secondary education based on basic education core curriculum B.E.2551 (A.D.2008)]. Retrieved from <http://www.scimath.org/e-books/8380/8380.pdf>
- Tipkong, S. (2002). laksūt læ kānsōṅ khanittasāṭ [Curriculum and Mathematics instruction]. Bangkok: Institute of academic development.
- Yamsang, N., & Sirum, U. (2018). phruttikam kānsōṅ khanittasāṭ nung [Teaching behavior in Mathematics 1]. 3rd ed. Bangkok: Ramkhamhaeng University Press.

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต
สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

THE DEVELOPMENT OF AN INSTRUCTIONAL PACKAGE
THE LIFE SKILLS OF HIGHER EDUCATION STUDENTS

ทยาตา รัตนภิญโญวานิช
Thayata Rattanaphinyowanich

สาขาวิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา กรุงเทพฯ
Psychology Program, Faculty of Education, Bansomdejchaopraya Rajabhat University, Bangkok
E-mail: Thayata.rattana@gmail.com

Received: May 9, 2020
Revised: September 16, 2020
Accepted: September 17, 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา 2) เปรียบเทียบผลการสอนทักษะชีวิตระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะชีวิต สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษากับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาทักษะชีวิตและกำลังศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 249 คน จำนวน 2 หมู่เรียน ซึ่งตอบแบบวัดทักษะชีวิตได้คะแนนใกล้เคียงกัน แล้วสุ่มอย่างง่ายเป็นกลุ่มทดลอง 130 คน เป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 119 คน ทำการทดสอบก่อนการทดลองด้วยแบบวัดทักษะชีวิตที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และวัดซ้ำภายหลังการทดลอง นักศึกษากลุ่มทดลองได้รับการสอนทักษะชีวิตจำนวน 10 ครั้ง ส่วนนักศึกษากลุ่มควบคุมทำการสอนปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต แบบประเมินทักษะชีวิต สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วยคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างด้วยสถิติ MANOVA

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา การพัฒนาชุดกิจกรรมนำแนวคิดที่ได้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบโดยใช้เทคนิคเดลฟายได้องค์ประกอบ 10 ด้าน คือ ด้านทักษะชีวิตและการพัฒนาตน ทักษะการสื่อสารและรู้เท่าทันสื่อ ทักษะสังคม ทักษะอาชีพและการเรียนรู้ ทักษะความร่วมมือและการทำงานเป็นทีม ทักษะการคิดและการแก้ปัญหา ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทักษะความเข้าใจความต่างทางวัฒนธรรม ทักษะการเปลี่ยนแปลง ทักษะการดำเนินชีวิตอย่างพอเพียง นำองค์ประกอบที่ได้ไปพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต จำนวน 10 กิจกรรม ผลการประเมินองค์ประกอบและกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต ผ่านการพิจารณาในแต่ละองค์ประกอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ

จำนวน 10 องค์ประกอบ 10 กิจกรรม มีค่ามัธยฐานระหว่าง 4.00-5.00 และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ระหว่าง 0.00-1.00 2) นักศึกษาที่ได้รับจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตมีคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตสูงกว่านักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ปกติในทุกด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ

ทักษะชีวิต กิจกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะชีวิต นักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) to develop a set of learning activities to improve life skills for students tertiary level, 2) to compare the results of teaching life skills between groups taught by instructional package to improve the life skills of higher education students with groups that have received regular teaching. Then 249 samples of the study were from first-year students, 2 classes which answers the life skill test scores with similar scores and simple randomized into an experimental group of 130 students, a control group of 119 students, also tested before the experiment life skills test that the researcher created and repeated measurements after the experiment students in the experimental group received 10 times of life skills teaching, while the control group students taught normally. The research tool was a set of learning activities to develop life skills. Life skills test. Statistics used in data analysis consist of mean, standard deviation, and test the differences with t-test statistics.

The findings were as follows: 1) the result of the development of an Instructional package to improve the life skills of higher education students. The development of an Instructional package is based on the concepts derived from the analysis of elements from the study using Delphi technique. The 10 components are in life skills and personal development, communication skills and media literacy, social skills, career skills and learning skills, cooperation skills and team work, thinking and problem solving skills, creative and innovative skills, understanding culture skills, change skills, and sufficient living skills. Develop a set of learning activities to improve life skills in 10 components, a total of 10 activities. Results of evaluation of components and Instructional package for life skills development through consideration of each element from 17 experts in 10 components, 10 activities have a median between 4.00-5.00 and the Interquartile range between 0.00-1.00. 2) Students who have received learning management by using learning activity packages to develop life skills, average scores, life skills Higher than students who received regular learning management in all aspects with statistical significance at the level of .05.

Keywords

Life Skills, Learning Activities, Life Skills Development, Higher Education Students

ความสำคัญของปัญหา

การศึกษา มีความสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ และเป็นฐานหลักของการพัฒนาให้คนไทยเป็นคนดี เก่ง มีความสุข มีความรู้เชิงวิชาการและสมรรถนะทางวิชาชีพ ใฝ่รู้ ตลอดจนการแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มีสุขภาพทั้งทางกายและใจที่สมบูรณ์สามารถประกอบอาชีพและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข พร้อมกับการสร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งคุณธรรม ภูมิปัญญาการเรียนรู้ การสร้างองค์ความรู้ นวัตกรรมและเทคโนโลยี ทรัพยากรทางปัญญา เพื่อการเรียนรู้ นำไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน มีสุขภาวะ ประชาชนอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสันติสุข และเอื้ออาทรรวมทั้งพัฒนาสภาพแวดล้อมเพื่อเป็นฐานในการพัฒนาคน และสร้างสังคมคุณธรรม ภูมิปัญญาและการเรียนรู้ (Office of the Education Council, 2009) แต่การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกับการดำรงชีวิต นวัตกรรมและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้มีการเปลี่ยนแปลงแบบก้าวกระโดด ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจและยังส่งผลต่อการดำรงชีวิตของประชาชนในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ที่ได้รับอิทธิพลจากระบบการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวในด้านการเรียนการสอนของสถานศึกษานำมาใช้ในการบริหารจัดการในด้านต่าง ๆ ของสถานศึกษาที่เกี่ยวข้องที่การศึกษาต้องพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีทักษะและความรู้เท่าทันเทคโนโลยี (Office of the Education Council, 2009) ระบบการจัดการศึกษาของไทยจำเป็นต้องมีการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงและสิ่งสำคัญอย่างแรก ที่ต้องมีการปรับเปลี่ยนคือการปฏิรูปการเรียนรู้และการปฏิรูประบบการบริหารตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 (Ministry of Education, 2002) ได้กำหนดรูปแบบการจัดการศึกษาขึ้นใหม่เพื่อนำไปสู่ความเจริญของงานของบุคคลและสังคม (Uhaiwat & Hankla, 2003) การบริหารจัดการการศึกษาในปัจจุบันสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553 ที่ถือว่าการเรียนรู้เป็นหัวใจสำคัญของการศึกษาที่ทุกฝ่ายจะต้องทำงานประสานกันเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ดังนั้นการจัดการศึกษาจะต้องตอบสนองความต้องการ ความสนใจ ความถนัดและเต็มศักยภาพของผู้เรียน

หากพิจารณาระบบการผลิตบัณฑิต สถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษาจะเป็นผู้ผลิตโดยมีหลักสูตร ระบบกระบวนการผลิต ภายใต้กรอบและการกำกับดูแลคุณภาพ จากสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) การพัฒนาคุณภาพบัณฑิตจึงเป็นเงื่อนไขที่จำเป็นที่จะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพการศึกษา คณะกรรมการการอุดมศึกษาจึงได้ ประกาศกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 เพื่อให้สถาบันอุดมศึกษาใช้เป็น แนวทางในการพัฒนาหลักสูตรจัดการเรียนการสอน และจัดการศึกษาให้มีคุณภาพ เพื่อมุ่งเน้นประกันคุณภาพ บัณฑิตด้วยการกำหนดมาตรฐานผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes) ที่คาดหวังของบัณฑิตไม่เพียงเฉพาะความรู้ความสามารถในสาขาวิชาที่เรียน แต่มุ่งพัฒนาทักษะและคุณลักษณะทางด้านคุณธรรม จริยธรรม ทักษะทางปัญญา ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ทักษะการวิเคราะห์เชิง

ตัวเลข การสื่อสารและการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ รวมทั้งทักษะอื่น ๆ ที่จำเป็น ซึ่งจะช่วยให้สื่อสารให้สังคม ชุมชน รวมทั้งสถาบันอุดมศึกษาทั้งใน และต่างประเทศเข้าใจได้ตรงกันและเชื่อมั่นว่าบัณฑิตได้รับการพัฒนาให้มีมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่สามารถ เทียบเคียงกันได้ (Office of the Higher Education Commission, 2009) นอกจากนี้การพัฒนาบัณฑิต จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเสริมสร้างและการบ่มเพาะคุณลักษณะคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของแต่ละวิชาชีพ การได้รับการพัฒนาทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา โดยปัจจุบันนักศึกษาจะต้องได้รับองค์ความรู้ที่ทันสมัยต่อโลกปัจจุบันและโลกในศตวรรษที่ 21

แต่จากการพัฒนาที่ผ่านมา พบว่า ประเทศไทยยังมีปัญหาใน ด้านคุณภาพคนในแต่ละช่วงวัย โดยผลลัพธ์ทางการศึกษาของเด็กวัยเรียนค่อนข้างต่ำ การพัฒนาความรู้และ ทักษะของแรงงานไม่ตรงกับตลาดงาน ในขณะที่คนไทยจำนวนไม่น้อยยังไม่สามารถคัดกรองและเลือกรับ วัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม ซึ่งส่งผลต่อวิกฤตค่านิยม ทัศนคติ และพฤติกรรมในการดำเนินชีวิต (Office of the National Economics and Social Development Council, 2017) สภาพสังคมในทศวรรษใหม่เป็นยุคของความเร็วและเหลื่อมล้ำ มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ วัฒนธรรม การหลอหลอมความคิดและความเชื่อของกลุ่มคนที่บุคคลในสังคมจะต้องรักการมีวิถีชีวิตยุคใหม่อย่างมีวิจารณ์ญาณ ซึ่งจากสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างมากได้ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของบุคคลในสังคม โดยเฉพาะในเด็กและเยาวชนที่มีทักษะชีวิตต่ำ ขาดภูมิคุ้มกันทางสังคมที่ดี เมื่อสำเร็จการศึกษาไป อาจไม่ประสบความสำเร็จในชีวิต มีปัญหาด้านอารมณ์ จิตใจ และมีความขัดแย้งในชีวิตได้ง่าย (MaiWai, 2017) ทักษะชีวิตจึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นที่ควรส่งเสริมให้เกิดขึ้นกับบุคคลในสังคมและช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม ปัญหาในสังคมปัจจุบัน ได้แก่ ปัญหาครอบครัว การใช้สารเสพติด การตั้งครมร์กในวัยรุ่น การกระทำความผิดต่าง ๆ ซึ่งแนวโน้มที่กลุ่มเด็กและเยาวชนต้องเผชิญกับปัญหา องค์การอนามัยโลก (WHO, 1993) ได้กำหนดองค์ประกอบของทักษะชีวิต ไว้ 3 ด้าน 10 องค์ประกอบ ประกอบด้วย 1. ด้านความคิด ประกอบด้วย ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ 2. ด้านจิตใจ ประกอบด้วย ทักษะการตระหนักรู้ในตน ทักษะการเข้าใจผู้อื่น 3. ด้านการปฏิบัติ ประกอบด้วย ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการติดต่อสื่อสาร ทักษะการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล ทักษะการจัดการอารมณ์ ทักษะการจัดการกับความเครียด ทักษะชีวิตจึงเป็นทักษะที่จะช่วยให้เด็กและเยาวชนมีความสามารถในการคิดมีพฤติกรรมที่เหมาะสมในการจัดการกับความเครียด และความกดดันต่าง ๆ นำไปสู่การดำรงชีวิตได้อย่างเข้มแข็งและปรับเปลี่ยนตนเองได้ (World Health Organization, 1994 cited in Kokbangyang, Wongsisa, and Satyachai, 2017)

ในช่วงของการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างพลิกผัน ส่งผลกระทบต่อนักศึกษาซึ่งเป็นวัยที่อยู่ระหว่างวัยรุ่นกับวัยผู้ใหญ่ เป็นวัยที่จะต้องเตรียมตัวเข้าสู่โลกของการทำงาน การดำเนินชีวิตท่ามกลางกระแสเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดจนการยั่วยุทางกระแสสังคมก่อให้เกิดปัญหาแก่เยาวชนในวัยกำลังศึกษาอย่างมาก ทั้งปัญหาการปรับตัว ปัญหาด้านอารมณ์และจิตใจ ปัญหาสุขภาพ ปัญหาติดเกม ปัญหาความรุนแรง ปัญหายาเสพติด การพนันออนไลน์ ปัญหาทางเพศ และจากการศึกษาของ วรินทร์พร ฉัตรพลกิตต์ (Chartponkit, 2015) พบว่า ทักษะชีวิตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีปัญหาทางด้านการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ นักศึกษาบางส่วนชินกับการท่องจำลอกเลียนผลงาน ขาดการคิดวิเคราะห์ไตร่ตรอง ทักษะการตระหนักรู้ในตน นักศึกษามองตนเอง

ต่ำต้อย ไม่เป็นตัวของตัวเอง ทักษะการสื่อสารและการสร้างสัมพันธภาพไม่ค่อยกล้าแสดงความคิดเห็น ทักษะการแก้ไขปัญหาพบว่าเมื่อมีเหตุการณ์เฉพาะหน้านักศึกษาไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้ และนักศึกษามีปัญหาในการจัดการอารมณ์ หงุดหงิดง่าย ควบคุมอารมณ์ไม่ได้ นักศึกษาที่มีทักษะชีวิตต่ำขาดภูมิคุ้มกันทางสังคมที่ดีจึงจำเป็นต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพให้นักศึกษาได้มีทักษะชีวิตมีภูมิคุ้มกันให้รู้เท่าทันสื่อรูดพันและสามารถรับมือต่อการก้าวรุกรูทางสังคมได้อย่างเหมาะสม

จากหลักการและเหตุผลที่กล่าวมาในข้างต้น การผลิตบัณฑิตให้มีทักษะชีวิตเป็นภูมิคุ้มกันให้รอดพ้นจากการครอบงำความคิดของสื่อเทคโนโลยี และตั้งรับต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรู้เท่าทัน จึงเป็นบทบาทหน้าที่ที่สำคัญที่สถาบันการศึกษาต้องพัฒนากระบวนการสอนพร้อม ๆ กับการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งสถาบันการศึกษาจำเป็นต้องจัดประสบการณ์และการเรียนการสอนให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาและสร้างทักษะที่เป็นองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางปัญญาภายในของบุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ผสมผสานกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ต่าง ๆ ให้มีการเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ค้นคิดสร้างและสรุปความรู้ขึ้นด้วยตนเองและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง ผู้วิจัย ได้เล็งเห็นความสำคัญจึงมีความสนใจที่จะศึกษาวิจัยเพื่อสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะชีวิตของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ข้อมูลสาระสนเทศ ทักษะชีวิตและความพร้อมของนักศึกษา จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนและทำให้ทราบถึงความเหมาะสมของชุดกิจกรรมในการพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา เพื่อเป็นข้อมูลในการหาแนวทางแก้ไขปรับปรุงและพัฒนาคุณลักษณะบัณฑิตเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษาไปพร้อม ๆ กับการสร้างองค์ความรู้และ พัฒนางค์ความรู้ของผู้เรียนเพื่อประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า มีคุณภาพชีวิตที่ดี ซึ่งเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันให้สามารถนำพาชีวิตของตนพ้นจากภัยรอบตัว สามารถตั้งรับต่อการก้าวรุกรูทางสังคมอย่างรู้เท่าทันตลอดจนสามารถแก้ไขปัญหา ปรับตัว และดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ควรมีลักษณะเช่นใด ประกอบด้วยองค์ประกอบอะไรบ้าง
2. มีความแตกต่างหรือไม่ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทักษะชีวิตระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะชีวิต สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษากับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้แบ่งระยะการวิจัยเป็น 2 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 การสังเคราะห์องค์ประกอบ ทักษะชีวิต การสร้างและตรวจสอบความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาผู้วิจัยประยุกต์ใช้เทคนิคการวิจัยเดลฟาย เพื่อประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบ และชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ระยะที่ 2 เปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ใช้วิธีการวิจัยเชิงทดลอง และทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทักษะชีวิตระหว่างกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะชีวิต สำหรับนักศึกษา ระดับอุดมศึกษากับกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบปกติ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาทักษะชีวิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาปีการศึกษา 2560 จำนวน 12 หมู่เรียน รวมทั้งสิ้น 1,500 คน

กลุ่มตัวอย่าง นักศึกษา ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาปีการศึกษา 2560 จำนวน 249 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาทักษะชีวิต ซึ่งมีขั้นตอนในการสุ่มดังนี้ 1) ให้นักศึกษาทุกหมู่เรียนตอบแบบประเมินทักษะชีวิต 2) เลือกนักศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตใกล้เคียงกันมา 2 หมู่เรียน สุ่มอย่างง่าย หมู่เรียนหนึ่ง เป็นกลุ่มทดลอง และอีกหมู่เรียน เป็นกลุ่มควบคุม

แบบแผนการทดลอง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental) การศึกษา กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยการสุ่มและวัดก่อน-หลังการทดลอง (The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design) โดยทำการทดสอบก่อนทั้ง 2 กลุ่มด้วยเครื่องมือวัดเดียวกัน ทำการทดลองโดยให้กลุ่มทดลองได้รับสิ่งทดลอง ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับสิ่งทดลองที่ไม่เหมือนกับกลุ่มทดลอง แล้วทดสอบหลังการทดลองทั้ง 2 กลุ่มด้วยเครื่องมือวัดเดียวกัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการหาคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบประเมินทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา 2) ชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิต

การหาคุณภาพของชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิต ผู้วิจัยประยุกต์ใช้เทคนิคเดลฟาย (Delphi technique) เพื่อประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบ และชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 17 ท่าน

การหาคุณภาพของแบบประเมินทักษะชีวิต แบบประเมินทักษะชีวิตเป็นแบบมาตรประมาณค่า ประกอบด้วย การหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวัดและประเมินผล 3 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิทางจิตวิทยา 4 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและตัวบ่งชี้ (Index of Item Objective Congruence: IOC) และวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินทักษะชีวิต เท่ากับ .89

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ระยะที่ 1 เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับความเหมาะสมขององค์ประกอบทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่ามัธยฐาน (Median) และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile range)

ระยะที่ 2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้สถิติ MANOVA

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยผู้วิจัยนำเสนอเป็น 2 ประการ ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ทักษะชีวิตระหว่างกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษา ระดับอุดมศึกษากับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต

1. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา การพัฒนาชุดกิจกรรมนำแนวคิดที่ได้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบจากการศึกษาโดยใช้เทคนิคเดลฟาย ได้องค์ประกอบ 10 ด้าน คือ ด้านทักษะชีวิตและการพัฒนาดน ทักษะการสื่อสารและรู้เท่าทันสื่อ ทักษะสังคม ทักษะอาชีพและการเรียนรู้ ทักษะความร่วมมือและการทำงานเป็นทีม ทักษะการคิดและการแก้ปัญหา ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทักษะความเข้าใจความต่างทางวัฒนธรรม ทักษะการเปลี่ยนแปลง ทักษะการดำเนินชีวิตอย่างพอเพียง นำองค์ประกอบที่ได้ไปพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต 10 ด้าน จำนวน 10 กิจกรรม ดังนี้

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------|
| 1. ทักษะชีวิตและการพัฒนาดน | กิจกรรม มหาวิทยาลัยในฝัน |
| 2. ทักษะการสื่อสารและรู้เท่าทันสื่อ | กิจกรรม Helicopter |
| 3. ทักษะสังคม | กิจกรรม Social etiquettes |
| 4. ทักษะอาชีพและการเรียนรู้ | กิจกรรม อาชีพในโลกอนาคต |
| 5. ทักษะความร่วมมือและการทำงานเป็นทีม | กิจกรรม อัญมณีแห่งชีวิต |
| 6. ทักษะการคิดและการแก้ปัญหา | กิจกรรม บ้านแห่งอนาคต |
| 7. ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม | กิจกรรม นวัตกรรมเพื่อโลกยุคใหม่ |
| 8. ทักษะความเข้าใจความต่างทางวัฒนธรรม | กิจกรรม Cross Culture |
| 9. ทักษะการเปลี่ยนแปลง | กิจกรรม Fashion week |
| 10. ทักษะการดำเนินชีวิตอย่างพอเพียง | กิจกรรม เป้าหมายชีวิต |

ซึ่งในแต่ละกิจกรรมจะมีความหลากหลายใช้รูปแบบการสอนที่หลากหลายเพื่อให้นักศึกษาเกิดทักษะในด้านต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรม ผลการประเมินองค์ประกอบและชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต ผ่านการพิจารณาในแต่ละองค์ประกอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 10 องค์ประกอบ 10 กิจกรรม มีค่ามัธยฐานระหว่าง 4.00-5.00 และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ระหว่าง 0.00-1.00

2. ผลการเปรียบเทียบผลการสอนทักษะชีวิตระหว่างกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะชีวิต สำหรับนักศึกษา ระดับอุดมศึกษากับกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบปกติผลดังตาราง

ตารางที่ 1 คะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ปกติ

ทักษะชีวิต	n	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
		$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1. ทักษะชีวิตและการพัฒนาตน	119	36.82	5.13	38.2	4.82
2. ทักษะการสื่อสารและรู้เท่าทันสื่อ	119	36.48	3.45	38.50	2.89
3. ทักษะสังคม	119	37.59	4.76	41.58	3.46
4. ทักษะอาชีพและการเรียนรู้	119	35.80	3.57	37.82	4.20
5. ทักษะความร่วมมือและการทำงานเป็นทีม	119	37.33	2.97	40.75	3.14
6. ทักษะการคิดและการแก้ปัญหา	119	37.51	4.51	39.01	3.10
7. ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม	119	36.14	4.85	37.84	3.67
8. ทักษะความเข้าใจความต่างทางวัฒนธรรม	119	36.91	3.46	42.35	3.23
9. ทักษะการเปลี่ยนแปลง	119	38.48	5.75	42.35	2.45
10. ทักษะการดำเนินชีวิตอย่างพอเพียง	119	36.83	4.25	43.26	2.03

จากตารางที่ 1 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ปกติพบว่าคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิต หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้ ทักษะที่มีคะแนนสูงอันดับแรก ทักษะการดำเนินชีวิตอย่างพอเพียง คือ ($\bar{x} = 43.26$, S.D.=2.03) รองลงมาคือ ทักษะการเปลี่ยนแปลง และทักษะความเข้าใจความต่างทางวัฒนธรรม ($\bar{x} = 42.35$, S.D.=3.23)

ตารางที่ 2 คะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตก่อนและหลังของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต

ทักษะชีวิต	n	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
		$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1. ทักษะชีวิตและการพัฒนาดน	117	35.84	4.75	45.46	3.15
2. ทักษะการสื่อสารและรู้เท่าทันสื่อ	117	36.14	3.97	47.73	1.91
3. ทักษะทางสังคม	117	36.74	4.83	47.77	2.16
4. ทักษะอาชีพและการเรียนรู้	117	35.39	5.38	46.69	2.52
5. ทักษะความร่วมมือและการทำงานเป็นทีม	117	37.58	3.27	47.81	2.11
6. ทักษะการคิดและการแก้ปัญหา	117	36.92	4.19	47.91	2.11
7. ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม	117	35.95	4.36	47.57	2.58
8. ทักษะความเข้าใจความต่างทางวัฒนธรรม	117	36.81	3.91	47.56	2.14
9. ทักษะการเปลี่ยนแปลง	117	38.11	5.10	47.56	2.53
10. ทักษะการดำเนินชีวิตอย่างพอเพียง	117	36.50	4.46	47.76	2.22

จากตารางที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตก่อนและหลังของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต พบว่า คะแนนเฉลี่ยทุกด้าน ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เพื่อทักษะชีวิต หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ทักษะที่มีคะแนนสูงอันดับแรก ทักษะการคิดและการแก้ปัญหาคือ ($\bar{x} = 47.91$, S.D.=2.11) รองลงมาคือ ทักษะความร่วมมือและการทำงานเป็นทีม ($\bar{x} = 47.81$, S.D.=2.11) และทักษะการเปลี่ยนแปลง และทักษะทางสังคม ($\bar{x} = 47.77$, S.D.=2.16)

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทักษะชีวิต ของนักศึกษากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ทักษะชีวิต	n	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
		$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
กลุ่มทดลอง	117	36.60	2.95	47.38	1.66
กลุ่มควบคุม	119	36.98	3.19	40.19	2.06

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตนักศึกษาหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และมีการกระจายของคะแนนน้อยกว่าก่อนการทดลอง

ส่วนในกลุ่มควบคุม พบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตนักศึกษาหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และมีการกระจายของคะแนนน้อยกว่าก่อนการทดลอง

ตารางที่ 4 การทดสอบความเท่ากันของเมทริกซ์ความแปรปรวนร่วมตามวิธีการของบ็อกซ์

Box's M	337.181
F	5.856
df1	55
df2	176719.477
Sig.	.000

จากตารางที่ 4 พบว่า ที่ระดับนัยสำคัญ .05 นั้นเป็นไปได้ที่เมทริกซ์ความแปรปรวนร่วมของตัวแปรตามทั้ง สิบด้านมีความเท่าเทียมกัน ซึ่งเป็นไปตามเงื่อนไขของการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณ (MANOVA)

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณ

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.999	18125.495 ^a	10.000	225.000	.000
	Wilks' Lambda	.001	18125.495 ^a	10.000	225.000	.000
	Hotelling's Trace	805.578	18125.495 ^a	10.000	225.000	.000
	Roy's Largest Root	805.578	18125.495 ^a	10.000	225.000	.000
Group	Pillai's Trace	.856	134.183 ^a	10.000	225.000	.000
	Wilks' Lambda	.144	134.183 ^a	10.000	225.000	.000
	Hotelling's Trace	5.964	134.183 ^a	10.000	225.000	.000
	Roy's Largest Root	5.964	134.183 ^a	10.000	225.000	.000

จากตารางที่ 5 พบว่า ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปได้ที่คะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตหลังการทดลองของกลุ่มทดลองจะสูงกว่ากลุ่มควบคุม พิจารณาจากค่าสถิติ โฮเทลลิง (Hotelling's Trace) ซึ่งได้ค่าเท่ากับ 5.964 และค่า Sig. เท่ากับ.000

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยมีประเด็นต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยนำมาอภิปรายผล ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาอย่างเป็นขั้นตอนภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยได้

ออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต 10 ด้าน จำนวน 10 กิจกรรม และนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ใน กระบวนการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนในรายวิชาทักษะชีวิตผ่านการพิจารณาในแต่ละองค์ประกอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 10 องค์ประกอบ 10 กิจกรรม มีค่ามัธยฐานระหว่าง 4.00-5.00 และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ ระหว่าง 0.00-1.00 ดังนั้นชุดกิจกรรมนี้จึงเป็นชุดกิจกรรมที่มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ได้

2. นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตมีคะแนนทักษะชีวิต ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 พบว่าคะแนนเฉลี่ยทุกด้าน หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นกระบวนการที่นักศึกษา ได้เรียนรู้ เรื่องใดเรื่องหนึ่ง และเกิดความรู้ภายในตัวบุคคล อันเป็นผลมาจากการถ่ายทอดประสบการณ์การแสวงหาความรู้การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล หรือกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด โดยเป็นความรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ที่สร้างขึ้นมาจากด้วยตนเองที่เกิดจากการเรียนรู้ของบุคคลนั้น ๆ สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ได้เหมาะสมกับสถานการณ์ ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง กระบวนการสร้างความรู้จะต้องอาศัยประสบการณ์เดิมของผู้เรียนทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง โดยอาศัยการแสดงออกทางภาษา ได้แก่ การพูด การเขียน เป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยน วิเคราะห์ และสังเคราะห์ความรู้ (WHO, 1944 cited in Satchachareerat, 1997) กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนในชั้นเรียนของตนเองจึงเป็นบทบาทหน้าที่ที่สำคัญที่สถาบันการศึกษาต้องพัฒนากระบวนการสอนพร้อม ๆ กับการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน และเพื่อให้นักศึกษาได้แนวทางในการศึกษากระบวนการเรียนรู้ และการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับการสร้างองค์ความรู้และพัฒนาองค์ความรู้ของตนเองเพื่อประโยชน์ต่อวิชาชีพและคุณภาพการศึกษาต่อไปในอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (Ministry of Education, 1999) ที่ว่า การสร้างองค์ความรู้จากสภาพแวดล้อมเป็นปัจจัยที่เกื้อหนุนให้บุคคลได้เรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งสถาบันการศึกษาจำเป็นต้องการจัดประสบการณ์และการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาและสร้างข้อมูลที่เป็นองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองเกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางปัญญาภายในของบุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผสมผสานกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ต่าง ๆ เชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่เกิดทักษะสามารถสร้างและสรุปความรู้ขึ้นด้วยตนเองและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง (Saduakkan, 2008) และสอดคล้องกับยุพา แก้วงาม (Kaew-ngam, 2001) ทำการศึกษาเรื่อง ผลการสอนทักษะชีวิตสำหรับเยาวชนที่มีต่อนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการสอนทักษะชีวิตมีการพัฒนาทักษะชีวิตสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการสอนทักษะชีวิต ในระยะหลังการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ทักษะชีวิตมีการพัฒนาทักษะชีวิตสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการสอนทักษะชีวิตในระยะติดตามผลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .053) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ทักษะชีวิตมีการพัฒนาทักษะชีวิตในระยะหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 4) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ทักษะชีวิตมีการพัฒนาทักษะชีวิตในระยะติดตามผลกับระยะหลังการทดลอง แตกต่างกันอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติ และผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของกับรมณภัทร กตน์วงศ์กร (Kitwongsakorn, 2014) ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาผลการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบางจาก (โกลประเสริฐอุทิศ) สำนักงานเขตภาษีเจริญ ผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบางจาก (โกลประเสริฐอุทิศ) สำนักงานเขตภาษีเจริญโดยรวมมีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต อยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า การตระหนักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่นด้านการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ด้านการจัดการอารมณ์และความเครียด ด้านการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น นักเรียนมีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตอยู่ในระดับดีในทุกด้าน

3. นักศึกษาที่ได้รับจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตมีคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตสูงกว่านักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ปกติในทุกด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักศึกษาได้คิดวิเคราะห์ แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยน จนเกิดเป็นองค์ความรู้ของตนเอง สอดคล้องกับแนวการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Department of Mental health, 1997 cited in Micharoen, 2000) ที่ดำเนินกิจกรรม 4 ขั้นตอน คือ 1) ประสพการณ์ เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมของตนเองมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้ 2) การสะท้อนความคิดและถกเถียง เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้ซึ่งกันและกัน 3) เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด เป็นขั้นตอนการสร้างความเข้าใจเพื่อนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด อาจเกิดขึ้นโดยผู้เรียนเป็นฝ่ายริเริ่มและผู้สอนเป็นฝ่ายช่วยเพิ่มเติมให้สมบูรณ์ หรือในทางกลับกัน ผู้สอนอาจเป็นผู้นำทางและผู้เรียนเป็นผู้สานต่อจนความคิดนั้นสมบูรณ์เป็นความคิดรวบยอด 4) การทดลองหรือการประยุกต์แนวคิด เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนนำเอาความรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ จนเกิดเป็นแนวปฏิบัติของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอัลเบอร์ทีน เคปปี้ และจอร์จ เนวัล (Albertyn, Kapp & Groenewald, 2001) ได้ศึกษารูปแบบของการเพิ่มพลังในบุคคล โดยผ่านโปรแกรมทักษะชีวิตในอเมริกาใต้ กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาเป็นพนักงานบริษัท จำนวน 37 คน ผลจากการศึกษาพบว่า พนักงานที่ได้รับการอบรมมีพลังในการทำงานเพิ่มขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง มุมมองที่ดีต่อการทำงาน มีความเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มขึ้น มีการเคารพตนเอง และมีความรู้สึกละอายใจต่อตนเองสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ในชีวิตได้ สอดคล้องกับ อัญชลี สว่างจิตร์ (Sawangchit, 2003) ทำการศึกษาเรื่อง ผลการฝึกทักษะชีวิตที่มีต่อความมีวินัยในตนเองนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านบางเสร่ ชลบุรี ผลการวิจัยพบว่า มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างวิธีการทดลองกับระยะเวลาของการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 นักเรียนที่เข้าร่วมการฝึกทักษะชีวิต มีวินัยในตนเองสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมการฝึกทักษะชีวิต ในระยะหลังการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 นักเรียนที่เข้าร่วมการฝึกทักษะชีวิตมีวินัยในตนเองสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมฝึกทักษะชีวิตในระยะติดตามผลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 นักเรียนที่เข้าร่วมการฝึกทักษะชีวิต มีวินัยในตนเองในระยะหลังการทดลองกับระยะก่อนการทดลอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 นักเรียนที่เข้าร่วมการฝึกทักษะชีวิต มีวินัยในตนเองในระยะติดตามผลกับระยะก่อนการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับ จิราวรรณ พักน้อย (PukNoi, 2017) ทำการศึกษาเรื่อง ผลการใช้

โปรแกรมการเสริมสร้างทักษะชีวิตต่อการรับรู้สมรรถนะแห่งตนและความคาดหวังในผลลัพธ์ของการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ของนักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการรับรู้สมรรถนะแห่งตน และความคาดหวังในผลลัพธ์การหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการรับรู้สมรรถนะแห่งตน และความคาดหวังในผลลัพธ์การหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ในการนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาไปใช้ ผู้ใช้ควรศึกษาทำความเข้าใจรายละเอียดและขั้นตอน ในการดำเนินกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจตรงกัน
2. นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างอื่น ควรมีการปรับกิจกรรมและอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. จากการวิจัยพบว่านักศึกษาที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต จะมีทักษะชีวิตที่สูงขึ้นในองค์ประกอบทุกด้าน ในการศึกษาครั้งต่อไปควรทำการศึกษาวิจัยใน “เชิงลึก” เพื่อติดตามและประเมินผลการพัฒนาทักษะชีวิตเป็นระยะว่ามีคุณลักษณะสอดคล้องกับความต้องการและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เพียงใด เพื่อจะได้นำข้อค้นพบนี้นมาปรับปรุงกระบวนการผลิตบัณฑิต และปรับปรุงหลักสูตรการเรียนการสอน
2. ในการศึกษาครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะชีวิตของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาเพื่อจะได้หาแนวทางในการส่งเสริมทักษะชีวิตให้กับนักศึกษาในระหว่างการศึกษาก่อนที่จะสำเร็จการศึกษา
3. องค์ประกอบของทักษะชีวิต มีหลายแนวคิดและแต่ละแนวคิดมีองค์ประกอบที่แตกต่างกัน ควรมีการศึกษาทักษะชีวิตในองค์ประกอบด้านอื่น ๆ เช่น การบริหารจัดการด้านการเงินและหนี้สิน ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ

References

- Albertyn, M., Kapp, A. & Groenewald, J. (2001). Patterns of empowerment in individuals through the course of a life-skills programme in South Africa. *Studies in the Education of Adults*. 33(2), 180-200.
- Chartponkit, W. (2015). *Life Skill of Students in Bachelor's degree Program in Education at Srinakharinwirot University*. Master's thesis. Srinakharinwirot University: Bangkok.
- Kaew-ngam, Y. (2001). *Effects of teaching life skills for adolescence on Mathayomsuksa 2 students*. Master's thesis. Burapha University: Chonburi.

- Kitwongsakorn, R. (2014). A Study of life skills development for student in Prathom 6 of Bangjak (Komonprasertutit) School, Phasichareon District, Bangkok. Master's thesis. Srinakharinwirot University: Bangkok.
- Kokbangyang, S., Wongsisa, N. & Satyachai, R. (2017). 'ēkkasān prakōp kāsōn wicha sot nungroṇyīsip'et kān damrong chiwit nai sangkhom yuk mai læprachākhom 'Āsian [Contempolary life skills]. Retrieved from http://ge.kbu.ac.th/Download9_files/img/04.pdf.
- MaiWai, W. (2017). Training program for teacher to develop the life skills in the primary school student's schools under the Bangkok Metropolitan Administration. Doctoral dissertation. Dhurakij Pundit University: Bangkok.
- Micharoen, D. (2000). Effects of life skills training of Mathayomsuksa 1 students at Bangwua school in Chachoengsao. Master's thesis. Burapha University: Chonburi.
- Ministry of Education. (1999). phraratchabanyat kāsuksā hæng chat Phutthasakkarat sōngphanhārōṇsipsōng [National Education Act B.E. 2542]. Bangkok: Siam Sport Syndicate Company Limited.
- Ministry of Education. (2002). phraratchabanyat kāsuksā hæng chat Phutthasakkarat sōngphanhārōṇsipsōng (chabap thī sōng) læ thī kækhai phoemtoem Phutthasakkarat 2545 [The National Education Act B.E. 1999 (No. 2) and as amended 2002]. Bangkok: Siam Sport Syndicate Company Limited.
- Ministry of Education. (2010). phraratchabanyat kāsuksā hæng chat Phutthasakkarat sōngphanhārōṇhāsipsām (chabap thī 3) [National Education Act B.E. 2010 (No.3)] Bangkok: Siam Sport Syndicate Company Limited.
- Office of the Education Council. (2009). khoṣanœ kanpatirū kāsuksā nai thotsawat thī sōng (Phō,So, 2552-2561) [Education reform proposals in the second decade (B.E.2009-2018)]. 2rded. Bangkok: Pigwangraphic.
- Office of the Higher Education Commission. (2009). prakat khana kammakān kān 'udomsuksā rūāng næothāng kān patibat tām krōp mattrathan khunnawuthi radap 'udomsuksā hæng chat Phō,So, sōngphanhārōṇhāsipsōng [Annoucement of the Higher Education Commission on Guidelines for Compliance with The National Qualifications Standards for Higher Education 2009]. Retrieved from www.mua.go.th/users/tqf-hed/news/FilesNews/FilesNews3/News328072552.pdf.
- Office of the National Economics and Social Development Council. (2017). phæn phatthana sēthakit læ sangkhom hæng chat chabap thī sipsōng Phō,So,

sōṅphanhārōḥhoksip - sōṅphanhārōḥhoksipsī [The 12th National Economic and Social Development Plan 2017-2021]. Retrieved from <http://www.nesdb.go.th/download9/plan/12.pdf>.

- Puknoi, J. (2017). **Effect of life skills enhancement program on perceived self-efficacy and outcome expectancy to avoid sexual risk behaviors among female lower secondary school student.** Master's thesis. Burapha University: Chonburi.
- Saduakkan, P. (2008). **kān 'oprom choēng patibatkān kānchai ICT nai kān sōēmsāng khwāmru khwāmsāmat thāng khanittasāt** [Workshop on using ICT in knowledge enhancement Mathematical ability]. Retrieved from <https://mathbds2010.files.wordpress.com/2010/06/gsp.pdf>.
- Satchachareerat, J. (1997). **Effect of life skills training of Prathom Suksa Five students at Wat ThadThong School in Bangkok.** Master's thesis. Burapha University: Chonburi.
- Sawangchit, U. (2003). **The effects of life skills training on self-discipline of Mathayomsuksa 1 student at Chumchon Banbang sa-re school, Chonburi province.** Master's thesis. Burapha University: Chonburi.
- Utaiwat, W. & Hankla, C. (2003). **tham yāngrai mūa rōngriān tōṅkān bōḥihān dōi chai rōngriān pen thān** [What to do when a school wants to manage by using the school as a base]. **Journal of Institute for Educational Administrators.** 20(3), 3-6.
- World Health Organization. (1993). **life skills Education in School.** Geneva Switzerland.

ความต้องการพัฒนาภาษาอังกฤษสำหรับผู้สูงอายุ
ในชุมชนเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี

NEEDS OF ENGLISH FOR ELDERLY PEOPLE IN DOEM
BANG NANG BUAT, SUPHANBURI

ทวีศักดิ์ จันทร์ประดิษฐ์¹ ชัยณรงค์ ศรีรักษ์² และอุดมกฤษฎ์ ศรีนนท์³
Thaweesak Chanpradit¹, Chinarong Sriruk², and Udomkit Srinon³

¹อาจารย์ประจำสาขาภาษาอังกฤษเพื่ออุตสาหกรรมบริการ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จังหวัดนครปฐม

²อาจารย์ประจำสาขาวัฒนธรรมการท่องเที่ยว คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จังหวัดนครปฐม

³อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จังหวัดนครปฐม

¹Lecturer in English for Service Industry, Faculty of Liberal Arts and Science,
Kasetsart University, Nakhon Pathom

²Lecturer in Tourism Innovation, Faculty of Liberal Arts and Science,
Kasetsart University, Nakhon Pathom

³Lecturer, Department of English, Faculty of Liberal Arts and Science,
Kasetsart University, Nakhon Pathom

E-mail: taweesak.j@ku.th

Received:	May 21, 2020
Revised:	October 9, 2020
Accepted:	October 16, 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สำรวจความต้องการพัฒนาภาษาอังกฤษสำหรับผู้สูงอายุในชุมชนเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี และ 2) เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมภาษาอังกฤษสำหรับผู้สูงอายุในชุมชนเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นกลุ่มผู้สูงอายุในชุมชนเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 21 คน ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ 1) แบบสอบถาม 2) การสัมภาษณ์เชิงลึก และ 3) การสนทนากลุ่มย่อย วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเกษตรกร ค้าขาย แม่บ้าน ข้าราชการ บำนาญ นักบวช และรับจ้างทั่วไป มีความต้องการในการเข้าร่วมการฝึกอบรมภาษาอังกฤษ 4 ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ทั้งในและนอกสถานที่ในสถานการณ์จริง เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการ

ประกอบอาชีพได้จริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการฟังและการพูดเกี่ยวกับการทักทาย การแนะนำสินค้าและบริการ การแนะนำสถานที่ การสอบถามและตอบคำถามนักท่องเที่ยวต่างชาติ 2) แนวทางในการพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมภาษาอังกฤษสำหรับผู้สูงอายุในชุมชนเดิมบางนางบัว ควรพัฒนาให้สอดคล้องตามข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียนและความต้องการของผู้เรียนเป็นหลัก โดยเฉพาะในด้านการฝึกอบรม หัวข้อบทสนทนา เนื้อหา ทักษะที่ต้องการพัฒนา กิจกรรมภาษาอังกฤษ และวิธีการสอนของผู้สอน

คำสำคัญ

ความต้องการพัฒนาภาษาอังกฤษ ผู้สูงอายุ ชุมชนเดิมบางนางบัว

ABSTRACT

This research aimed to 1) study the needs of English for elderly people in Doem Bang Nang Buat, Suphan Buri and 2) to serve as guidelines for the English course development for elderly people in Doem Bang Nang Buat, Suphan Buri. This research used mixed methods, with a sample of 21 elderly people selected by the purposive sampling. The tools used in this study were questionnaire, in-depth interview and focus group discussion. Quantitative data were analyzed through use of percentage, frequency, average, and standard deviation. Qualitative data used content analysis.

The findings of the study were as follows: 1) Most of the 21 subjects who were farmers, vendors, housekeepers, retired government officers, Buddhist monks and workers had the desire to be trained in four English skills in both real and unreal situations since they wanted to apply knowledge and skills of English to advance their careers, especially listening and speaking about greeting, introducing products and services, recommending places, asking for and giving information. 2) English course development for elderly people in Doem Bang Nang Buat should be developed based on learners' personal information and needs of English which include training type, topics of conversation, content, skills, activities, and teaching methods of instructors.

Keywords

Needs of English, Elderly People, Doem Bang Nang Buat

ความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันอุตสาหกรรมท่องเที่ยวเป็นหนึ่งในเสาหลักของประเทศไทยมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ สามารถสร้างเงินรายได้ให้กับประเทศจำนวนมหาศาล ดังในปี 2561 รายได้จากการท่องเที่ยวของประเทศโดยรวมอยู่ที่ 3.08 ล้านล้านบาท โดยมีอัตราการเพิ่มขึ้นของรายได้สูงกว่าอัตราการเพิ่มขึ้นของจำนวนนักท่องเที่ยวทุกปี (Ministry of Tourism and Sports,

2018) ติดอันดับ 4 ของโลก สำหรับประเทศที่ทำเงินรายได้จากการท่องเที่ยวมากที่สุดประเทศไทยได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวต่างชาติทั่วโลก เพราะมีแหล่งท่องเที่ยวที่อุดมสมบูรณ์ มีความสำคัญทางศิลปวัฒนธรรม และทรัพยากรทางธรรมชาติที่สวยงามมากมาย ทำให้มีผู้สนใจมาท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติจำนวนมากจาก ประเทศจีน กลุ่มประเทศอาเซียน เกาหลีใต้ ญี่ปุ่น อเมริกา อินเดีย รัสเซีย และฮ่องกง ตามลำดับทั้งนี้ การท่องเที่ยวยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนในชุมชน สังคม และประเทศชาติช่วยให้ประชาชนตระหนักถึงการอนุรักษ์และฟื้นฟูวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อม และนำไปสู่การสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้แก่ประชาชนในพื้นที่นั้น ๆ (Choibamroong, 2007) เพื่อพัฒนาให้ตอบรับกับความต้องการของนักท่องเที่ยวต่างชาติ ทั้งนี้ยังทำให้ประชาชนมีรายได้และลดจำนวนคนว่างงานมากขึ้นปัจจุบันสถานการณ์การท่องเที่ยวและรูปแบบการท่องเที่ยวได้เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตมาก การท่องเที่ยวในปัจจุบันเน้นการอนุรักษ์และรักษาสภาพแวดล้อมที่เชื่อมโยงกับด้านเศรษฐกิจสังคม วัฒนธรรม ตลอดจนการมีส่วนร่วมของชุมชนในพื้นที่เข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และยั่งยืน เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวดังกล่าวจะได้เรียนรู้วัฒนธรรมและสัมผัสกับชุมชนมากยิ่งขึ้น (Pizam & Mansfeld, 1999) จึงทำให้การท่องเที่ยวเป็นนโยบายหลักในการพัฒนาประเทศของทุกรัฐบาล มีการกำหนดวางแผนนโยบายเศรษฐกิจเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว รวมทั้งการสร้างความปลอดภัยแก่นักท่องเที่ยวในภาวะปกติและภาวะวิกฤติ ทั้งนี้ยังรวมถึงการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ภาษา ศิลปะ วัฒนธรรม และเชิงสุขภาพที่มีคุณภาพและเป็นที่ยอมรับในระดับสากลและสร้างมูลค่าเพิ่มเพื่อเพิ่มรายได้ให้แก่ประเทศชาติเพื่อตอบรับแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวของประเทศ ดังวิสัยทัศน์ที่ว่า “ประเทศไทยเป็นแหล่งท่องเที่ยวคุณภาพชั้นนำของโลกที่เจริญเติบโตอย่างมีดุลยภาพบนพื้นฐานความเป็นไทย เพื่อส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และกระจายรายได้สู่ประชาชนทุกภาคส่วนอย่างยั่งยืน” (Department of Tourism, 2017)

ทั้งนี้ จังหวัดสุพรรณบุรียังมีแหล่งท่องเที่ยวเชิงศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม แหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร การท่องเที่ยวแบบโฮมสเตย์ (Home Stay) ที่มีที่พักอยู่ในชุมชน หมู่บ้าน ทำให้นักท่องเที่ยวได้เข้าถึงและสัมผัสวิถีชีวิตและสัมผัสกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนและวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าของชุมชนตามลักษณะภูมิศาสตร์ ที่เสริมสร้างเอกลักษณ์ที่สมบูรณ์ให้กับชุมชนและสังคมของประเทศให้ดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืน ดังแผนยุทธศาสตร์ จังหวัดสุพรรณบุรี พ.ศ. 2561-2564 ได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาจังหวัดสุพรรณบุรีว่า “สุพรรณบุรีเป็นแหล่งผลิตสินค้าเกษตร และอาหารปลอดภัยชั้นนำ ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ บ้านเมืองสะอาด ธรรมชาติสมบูรณ์ ศูนย์การศึกษาและการกีฬา ประชาชนคุณภาพชีวิตดี” (Suphan Buri Province, 2019) และกำหนดประเด็นยุทธศาสตร์การพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน ซึ่งรายงานสถิตินักท่องเที่ยวในประเทศ (รายจังหวัด) ของฐานข้อมูลการท่องเที่ยวเชิงการตลาดการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2560 พบว่า จังหวัดสุพรรณบุรีมีนักท่องเที่ยวต่างชาติจำนวน 27,755 คน โดยนักท่องเที่ยวแต่ละคนเข้ามาพักผ่อนเป็นเวลาประมาณ 2 วัน มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อคนต่อวันประมาณ 1,444 บาท ทำให้จังหวัดสุพรรณบุรีมีรายได้จากนักท่องเที่ยวต่างชาติ 57.02 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 9.57 เปอร์เซ็นต์จากปี 2559 ที่มีรายได้จากนักท่องเที่ยวต่างชาติประมาณ 47.32 ล้านบาท (Ministry of Tourism and Sports, 2018)

จากข้อมูลข้างต้น พบว่า จำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติได้เข้ามาเที่ยวในจังหวัดสุพรรณบุรีเพิ่มขึ้นทุกปี แต่ประชาชนในท้องถิ่นไม่สามารถสื่อสารกับนักท่องเที่ยวต่างชาติได้ ซึ่งกลุ่มประชาชนในท้องถิ่นที่พบปะกับนักท่องเที่ยวต่างชาติส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ ได้แก่ ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน พ่อค้าแม่ค้า และเกษตรกร บุคคลกลุ่มนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการมีส่วนช่วยให้เกิดการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวในท้องถิ่นให้เป็นที่รู้จักได้อย่างกว้างขวางยิ่งขึ้นก็คือ ความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารกับชาวต่างชาติ เพื่อใช้ในการอำนวยความสะดวก การให้บริการข้อมูลข่าวสารของเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงชาวบ้านที่ประกอบอาชีพต่าง ๆ ทำหน้าที่เป็นเจ้าบ้านที่ดี สร้างความประทับใจให้กับชาวต่างชาติ ทำให้ชาวต่างชาติรู้สึกอยากกลับมาเที่ยวประเทศไทยอีก ทั้งนี้ยังถือว่าเป็นการส่งเสริมและประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของประเทศไปในตัวด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความต้องการสำรวจความต้องการการพัฒนาภาษาอังกฤษสำหรับผู้สูงอายุชุมชนเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อต้องการทราบสภาพปัญหาและความต้องการพัฒนาภาษาอังกฤษสำหรับผู้สูงอายุชุมชนเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี ว่าเป็นอย่างไร เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมภาษาอังกฤษสำหรับผู้สูงอายุในชุมชนเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี ต่อไป

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

1. สภาพปัญหาและความต้องการพัฒนาภาษาอังกฤษสำหรับผู้สูงอายุชุมชนเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสำรวจความต้องการการพัฒนาภาษาอังกฤษสำหรับผู้สูงอายุชุมชนเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี
2. เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษสำหรับผู้สูงอายุในชุมชนเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรทั้งหมดเป็นผู้สูงอายุโดยแบ่งออกเป็น 5 กลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มผู้นำชุมชน กลุ่มแม่บ้าน กลุ่มผู้ประกอบการ กลุ่มพ่อค้าแม่ขาย และกลุ่มพระภิกษุในชุมชนเดิมบางนางบวช อำเภอดำเนินสะดวก จังหวัดสุพรรณบุรี โดยผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างจาก 5 กลุ่ม โดยเลือกตัวแทนกลุ่มผู้นำชุมชน 5 คน ส่วนกลุ่มที่เหลือกลุ่มละ 4 คน รวมทั้งหมด 21 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยเน้นตามความสมัครใจ ความสะดวก ความพร้อม และความต้องการพัฒนาภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้ในการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวต่างชาติ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีดังนี้

1. แบบสอบถามความต้องการในการพัฒนาความสามารถด้านภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสำหรับผู้สูงอายุในชุมชนเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งประกอบไปด้วย 4 ตอน ดังนี้

- 1.1 ข้อมูลส่วนตัวผู้ตอบแบบสอบถาม
 - 1.2 ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษตามหัวข้อต่าง ๆ เกี่ยวกับการท่องเที่ยว
 - 1.3 ความต้องการพัฒนาภาษาอังกฤษตามหัวข้อต่าง ๆ
 - 1.4 การพัฒนาความสามารถภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการประกอบอาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - 1.5 หัวข้อสนทนาที่มีความจำเป็นต่อการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวต่างชาติ
2. การสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่มย่อย โดยเน้นสัมภาษณ์และสนทนาประเด็นหลัก 4 ประเด็น ได้แก่ ด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ด้านการเกษตร ด้านสินค้าและอาหารท้องถิ่น และด้านการให้บริการนักท่องเที่ยว

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาได้ผ่านการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชน ด้านการวิจัยและพัฒนาชุมชน และด้านภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงในเนื้อหา ก่อนนำเครื่องมือไปใช้ในเก็บข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาแบบผสม (Mixed methods) ข้อมูลเชิงปริมาณรวบรวมด้วยแบบสอบถาม ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพรวบรวมด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่มย่อย โดยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

แบบสอบถามใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปด้วยสถิติพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ความถี่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดมาตรฐาน โดยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดมาตรฐานส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Nillapun, 2010) ในส่วนการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่มย่อยนั้นใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

ผลการวิจัย

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามในชุมชนเดิมบางนางบวช ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 21 คน เป็นผู้สูงอายุทั้งหมด โดยมีอายุเฉลี่ยมากกว่า 50 ปีขึ้นไปส่วนใหญ่จบระดับมัธยมศึกษา ประกอบอาชีพเกษตรกร ค้าขาย แม่บ้าน ข้าราชการบำนาญ นักบวช และรับจ้างทั่วไป ตามลำดับ โดยผู้ให้ข้อมูลมีความต้องการให้แจ้งข่าวการอบรมล่วงหน้าอย่างน้อย 7 วัน และมีความต้องการฝึกอบรมภาษาอังกฤษในวันเสาร์-อาทิตย์ มากที่สุดครั้งละ 1 วัน อย่างน้อย 6 ชั่วโมง ทั้งนี้ ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มองว่าภาษาอังกฤษนั้นมีความสำคัญต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยว สร้างรายได้ โอกาส และเพิ่มศักยภาพให้กับการท่องเที่ยวเชิงชุมชน ทั้งนี้ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ต้องการอบรมนอกสถานที่เพื่อฝึกจากสถานการณ์จริง เพื่อฝึกทักษะความสามารถภาษาอังกฤษ เนื่องจากความสามารถภาษาอังกฤษ

ของผู้ตอบแบบสอบถามโดยภาพรวมอยู่ในระดับน้อยทุกด้าน โดยเรียงจากระดับน้อยที่สุด คือ ด้านการเขียน ($\bar{x}=1.71$, S.D.=1.12) ด้านการอ่าน ($\bar{x}=1.81$, S.D.=1.18) ด้านการพูด ($\bar{x}=1.81$, S.D. = 1.26) และด้านการฟัง ($\bar{x}=1.90$, S.D.=1.41) มากไปกว่านั้น ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการพัฒนาความสามารถภาษาอังกฤษด้านการฟังอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=3.81$, S.D.=1.30) เช่นเดียวกับด้านการพูด ($\bar{x}=3.76$, S.D.=1.27) รองลงมาคือด้านการอ่านและด้านการเขียนอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}=3.05$, S.D.=1.53) ทั้งนี้ยังมีรายละเอียดเกี่ยวกับความต้องการพัฒนาความสามารถด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษเชิงวัฒนธรรม ตลอดทั้งข้อเสนอแนะจากชุมชนนั้นสามารถสรุปโดยละเอียด ดังตารางที่ 1-5 ดังนี้

ตารางที่ 1 ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษตามหัวข้อต่าง ๆ เกี่ยวกับการท่องเที่ยว

(n=21)

กิจกรรม	ความสามารถ		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลค่า
ด้านการฟัง ฟังคำถามจากนักท่องเที่ยวต่างชาติ เช่น ถามทิศทาง ราคาสินค้าข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว เป็นต้น	1.57	1.71	น้อย
ฟังข้อมูลบอกเล่าจากนักท่องเที่ยวได้	1.86	1.32	น้อย
สรุปด้านการฟัง	1.86	1.32	น้อย
ด้านการพูด พูดคุยและใช้บทสนทนาในชีวิตประจำวัน	2.29	1.48	น้อย
ทักทายและสอบถามข้อมูลนักท่องเที่ยวต่างชาติ	1.86	1.73	น้อย
ตอบคำถามนักท่องเที่ยว	2.05	1.40	น้อย
นำเสนอข้อมูลกิจกรรม สินค้า และสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ	2.00	1.41	น้อย
สรุปด้านพูด	2.29	1.48	น้อย
ด้านการอ่าน อ่านข้อมูลภาษาอังกฤษข้างกล่องผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ได้เข้าใจ	2.14	1.46	น้อย
อ่านสื่อโฆษณาและป้ายประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการท่องเที่ยวต่าง ๆ ได้อย่างเข้าใจ	2.14	1.39	น้อย
สรุปด้านการอ่าน	2.14	1.39	น้อย
ด้านการเขียน เขียนป้ายสื่อความหมาย เช่น ป้ายบอกทาง ป้ายบอกสถานที่ ป้ายบอกราคาสินค้า เป็นต้น	1.81	1.37	น้อย
เขียนข้อความเพื่อนำเสนอข้อมูลกิจกรรมกรรมการท่องเที่ยวและสถานที่ท่องเที่ยว	1.29	1.21	น้อยที่สุด
สรุปด้านการเขียน	1.81	1.37	น้อย

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความสามารถด้านการฟังโดยสรุปอยู่ในระดับน้อย ($\bar{x}=1.86$, S.D= 1.32) ด้านการพูดอยู่ในระดับน้อย ($\bar{x}=2.29$, S.D=1.48) ด้านการอ่านอยู่ในระดับน้อย ($\bar{x}=2.14$, S.D=1.39) และด้านการเขียนอยู่ในระดับน้อย ($\bar{x}=1.81$, S.D=1.37) โดยสรุปผู้ตอบแบบสอบถามมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษตามหัวข้อต่าง ๆ เกี่ยวกับการท่องเที่ยวในระดับน้อยทุกด้าน (ฟัง พูด อ่าน เขียน) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ด้านฟังและการเขียน

ตารางที่ 2 ความต้องการพัฒนาความสามารถด้านภาษาอังกฤษตามหัวข้อต่าง ๆ

(n=21)

กิจกรรม	ความสามารถ		
	$\bar{x}$	S.D	แปลค่า
ด้านการฟัง			
ฟังคำถามจากนักท่องเที่ยวต่างชาติ เช่น ถามทิศทาง ราคาสินค้าข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว เป็นต้น	2.67	1.32	ปานกลาง
ฟังข้อมูลบอกเล่าจากนักท่องเที่ยวได้	2.71	1.39	ปานกลาง
สรุปด้านการฟัง	2.71	1.39	ปานกลาง
ด้านการพูด			
พูดคุยและใช้บทสนทนาในชีวิตประจำวัน	2.10	1.77	น้อย
ทักทายและสอบถามข้อมูลนักท่องเที่ยวต่างชาติ	2.76	1.41	ปานกลาง
ตอบคำถามนักท่องเที่ยว	2.48	1.43	น้อย
นำเสนอข้อมูลกิจกรรม สินค้า และสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ	2.76	1.44	ปานกลาง
สรุปด้านการพูด	2.76	1.41	ปานกลาง
ด้านการอ่าน			
อ่านข้อมูลภาษาอังกฤษข้างกล่องผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ได้เข้าใจ	2.62	1.36	ปานกลาง
อ่านสื่อโฆษณา ป้ายประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการท่องเที่ยวต่าง ๆ ได้อย่างเข้าใจ	2.62	1.46	ปานกลาง
อ่านข้อมูลจากเอกสารคู่มือการท่องเที่ยวต่าง ๆ ได้อย่างเข้าใจ	2.67	1.39	ปานกลาง
สรุปด้านการอ่าน	2.67	1.39	ปานกลาง
ด้านการเขียน			
เขียนป้ายสื่อความหมาย เช่น ป้ายบอกทาง ป้ายบอกสถานที่ ป้ายบอกราคาสินค้า เป็นต้น	2.67	1.43	ปานกลาง
เขียนข้อความเพื่อนำเสนอข้อมูลกิจกรรมกรรมการท่องเที่ยวและสถานที่ท่องเที่ยว	2.76	1.41	ปานกลาง
สรุปด้านการเขียน	2.76	1.41	ปานกลาง

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการพัฒนาความสามารถด้านภาษาอังกฤษด้านการฟังอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}=2.71$, S.D.=1.39) ด้านการพูดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}=2.76$,

S.D.=1.41) ด้านการอ่านอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}$ =2.67, S.D.=1.39) และด้านการเขียนอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}$ =2.76, S.D.=1.41) โดยสรุป ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการพัฒนาความสามารถภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง (ฟัง พูด อ่าน เขียน) โดยต้องการพัฒนาความสามารถภาษาอังกฤษด้านการพูดและการฟังมากที่สุด

ตารางที่ 3 การพัฒนาความสามารถภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการประกอบอาชีพ
ของผู้ตอบ แบบสอบถาม

(n=21)

ความต้องการฝึกอบรม	ความคิดเห็น		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลค่า
รูปแบบการฝึกอบรมและลักษณะการศึกษาภาษาอังกฤษที่มีผลต่อการพัฒนาความสามารถภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการประกอบอาชีพของท่าน เป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการ ที่เน้นให้ผู้เข้าอบรมได้ลงมือปฏิบัติงานจริงทุกขั้นตอน	3.71	1.03	มาก
เป็นการอบรมทั้งเชิงปฏิบัติการที่มีกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งการบรรยายให้ความรู้ การลงมือปฏิบัติงานจริง การทำกิจกรรมกลุ่ม และการสร้างแรงจูงใจในการทำงาน	3.10	1.82	ปานกลาง
วิทยากรควรเป็น อาจารย์จากมหาวิทยาลัย ที่มีความรู้สามารถ และประสบการณ์ตรงกับ หลักสูตรในการฝึกอบรม	3.81	1.10	มาก
วิทยากรควรมีความสามารถในการถ่ายทอดองค์ความรู้เป็นอย่างดี	2.95	1.91	ปานกลาง
สถานที่ในการฝึกอบรมควรเป็นสถานที่ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน การเดินทางสะดวก และมีแหล่งเรียนรู้เพื่อการฝึกปฏิบัติงานได้ด้วย	33.33	1.49	ปานกลาง
การฟังเพลงจากสื่อออนไลน์ วิทยู และสื่ออื่น ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการฟังและการพูด	3.14	1.42	ปานกลาง
การฟังสนทนาจากสื่อออนไลน์ และสื่ออื่น ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการฟังและการพูด	2.90	1.72	ปานกลาง
การแสดงบทบาทสมมติ แสดงละครหรือการสนทนาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการฟังและการพูด	3.05	1.40	ปานกลาง
การสนทนาจริงกับชาวต่างชาติ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการฟังและการพูด	2.81	1.53	ปานกลาง
การเขียนบันทึกประจำวัน เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการฟังและการพูด	2.86	1.55	ปานกลาง
การคุยทางโทรศัพท์ หรือการคุยทางสื่อออนไลน์ต่าง ๆ	2.81	1.37	ปานกลาง

จากตารางที่ 3 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการรูปแบบการฝึกอบรมและลักษณะการศึกษาภาษาอังกฤษที่มีผลต่อการพัฒนาความสามารถภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้ประโยชน์

ในการประกอบอาชีพโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการวิทยากรที่เป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยที่มีความรู้ความสามารถ และประสบการณ์ฝึกอบรมในระดับมาก ($\bar{x}=3.81$, S.D.=1.10) รองลงมาคือ การอบรมเชิงปฏิบัติการเน้นให้ผู้เข้าอบรมได้ลงมือปฏิบัติงานจริงทุกขั้นตอน ($\bar{x}=3.71$, S.D.=1.03) และการพัฒนาทักษะการและการพูดผ่านการฟังเพลงจากสื่อออนไลน์ วิทยุ และสื่ออื่น ๆ ($\bar{x}=3.14$, S.D.=1.42) ตามลำดับ

ตารางที่ 4 หัวข้อบทสนทนาที่มีความจำเป็นต่อการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวต่างชาติ

(n=21)

หัวข้อบทสนทนา	ความคิดเห็น		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลค่า
การทักทาย	3.33	1.94	ปานกลาง
การแนะนำตัวเอง และผู้อื่น	3.24	1.87	ปานกลาง
การสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล	2.90	1.90	ปานกลาง
การพูดเรื่องเวลา วัน เดือน ปี	3.19	1.87	ปานกลาง
การต้อนรับ และการส่งนักท่องเที่ยว	3.19	1.84	ปานกลาง
การเชิญชวนให้ท่องเที่ยวซื้อสินค้า	3.00	1.95	ปานกลาง
การบอกทิศทางและการเดินทาง	3.14	1.83	ปานกลาง
การสนทนาเรื่องอาหารและเครื่องดื่ม	2.95	1.94	ปานกลาง
การซื้อขายสินค้าและบริการ	2.81	1.82	ปานกลาง
การแนะนำกิจกรรมชุมชน และสถานที่ท่องเที่ยว	3.00	1.95	ปานกลาง
การรักษาพยาบาลเบื้องต้น	2.86	1.93	ปานกลาง
การคุยผ่านโทรศัพท์	2.71	1.91	ปานกลาง

จากตารางที่ 4 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมองว่าหัวข้อบทสนทนาที่มีความจำเป็นต่อการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวต่างชาติโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยหัวข้อบทสนทนาที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือการทักทายทักอยู่ในระดับเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{x}=3.33$, S.D.=1.94) รองลงมาคือ การแนะนำตัวเองและผู้อื่น ($\bar{x}=3.24$, S.D.=1.87) การต้อนรับและการส่งนักท่องเที่ยว ($\bar{x}=3.19$, S.D.=1.84) ตามลำดับ

การสนทนากลุ่มย่อยและการสัมภาษณ์เชิงลึก

ผู้ให้ข้อมูลที่เป็นกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด 21 คน ได้เสนอแนะประเด็นการท่องเที่ยวชุมชนผ่านการสนทนากลุ่มย่อยและการสัมภาษณ์เชิงลึก ในวันที่ 27 พฤษภาคม 2562 ณ สำนักงานเทศบาลตำบลเดิมบางนางบวช อำเภอดเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี กล่าวโดยสรุปจากการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึก สามารถสรุปเป็น 4 ด้านหลัก ๆ ได้แก่ ด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ด้านการเกษตร ด้านสินค้าและอาหาร และด้านการให้บริการนักท่องเที่ยว พร้อมกับรายละเอียดที่สำคัญ ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 หัวข้อบทสนทนาที่มีความจำเป็นต่อการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวต่างชาติ

ประเด็นชุมชน	รายละเอียด/เนื้อหา
ด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม	ประวัติศาสตร์วัดท่านางเรียง วัดเขาขึ้น วัดเดิมบางนางบวช (cultural history/cultural heritage/ historical pride)
ด้านการเกษตร	ทำนา/เกษตรปลอดสารพิษ/ทำสวน/ปลูกผักปลอดสารพิษ/ปุยชีวภาพ (farming/ organic agriculture/ gardening/ vegetable growing/ fertilizer-making)
ด้านสินค้าและอาหารถิ่น	น้ำพริกมะขาม/ขนมสังขยา/ขนมไทย/ข้าวหอม/น้ำอัญชัน/กล้วยเตี๋ย/ครีมสมุนไพโร/ขนมไข่เหี้ย/ขนมหม้อแกง/ กระจ่างสารท/พัดปลาร้าสับ/ขนมลูกโยน (Thai desserts/sweets/ pepper sauces)
ด้านการให้บริการนักท่องเที่ยว	นวดแผนโบราณ/ขี่ม้า/การแสดงม้า (Thai traditional massage/ horse-riding/ horse show)



ภาพที่ 1 การสนทนากลุ่มย่อยและการสัมภาษณ์เชิงลึกในชุมชนเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี

อภิปรายผล

ผลการสำรวจความต้องการพัฒนาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวัฒนธรรมสำหรับผู้สูงอายุในชุมชนเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี สอดคล้องแนวคิดที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Method) สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญเกี่ยวกับคุณสมบัติส่วนตัว ความรู้ความสามารถ ความถนัด และความต้องการพัฒนาภาษาอังกฤษของผู้เรียน (McCombs & Whistler, 1997) ซึ่งผลการสำรวจพบว่า

1. ข้อมูลทั่วไป : ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร้อยละ 76 เป็นเพศหญิง, ร้อยละ 71 มีอายุ 50 ปี ขึ้นไป ส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษามัธยมศึกษา ประกอบอาชีพเกษตรกร ค้าขาย

แม่บ้าน ข้าราชการบำนาญ นักบวช และรับจ้างทั่วไป เนื่องจากประชากรส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา จึงมีความต้องการให้ผู้สอนได้ออกแบบบทสนทนาโดยมีคำอ่านและคำแปลไทยประกอบ เน้นกิจกรรมภาษาอังกฤษแบบคู่และกลุ่ม และเน้นการปฏิบัติผ่านกิจกรรมบทบาทสมมติและสถานการณ์จริง ทั้งนี้ยังต้องการผู้สอนระดับมหาวิทยาลัยที่มีความรู้ความสามารถในการฝึกอบรมภาษาอังกฤษ

2. การฝึกอบรมและหัวข้อสนทนา : ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเกษตรกร ค้าขาย แม่บ้าน ข้าราชการบำนาญ นักบวช และรับจ้างทั่วไป ตามลำดับ ซึ่งเข้าใจบทบาทและความสำคัญของภาษาอังกฤษโดยมองว่าภาษาอังกฤษมีความสำคัญมากต่อการท่องเที่ยวในชุมชนอย่างมาก เพราะช่วยเพิ่มโอกาสด้านการส่งเสริมอาชีพและทำเงินรายได้ให้กับชุมชนเนื่องจากส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามจบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา ทำให้มีความรู้ความสามารถในด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับน้อยด้วยเหตุนี้จึงมีความต้องการที่จะฝึกอบรมภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน โดยส่วนใหญ่มองว่าด้านการฟังกับการพูดมีความสำคัญมากที่สุด รองลงไปที่การอ่านและการเขียนตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ บายาตี ดือรามัน (Dueraman, 2013) ที่ได้รายงานความต้องการผู้เรียนภาษาต่างประเทศที่เป็นชาวไทยผู้สูงอายุ โดยผู้เรียนไทยส่วนใหญ่ที่เป็นผู้สูงอายุเห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษในทุก ๆ ด้าน เช่น การศึกษาระดับสูง และการสื่อสารในชีวิตประจำวันและในอาชีพการงานของตน มากไปกว่านั้น ผู้เรียนส่วนใหญ่มองว่าทักษะการฟัง-พูดเป็นทักษะที่มีความจำเป็นมากที่สุดด้วย

3. ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่าการศึกษาทักษะการทักทาย แนะนำตัว สอบถามข้อมูลและต้อนรับนักท่องเที่ยวต่างชาตินั้นสำคัญมากที่สุด รองลงไปที่หัวข้อสนทนาเกี่ยวกับสินค้าและบริการ กิจกรรมชุมชน และสถานที่ท่องเที่ยว ทั้งนี้ผู้ตอบแบบสอบถามได้เสนอแนะหัวข้ออื่น ๆ เพิ่มเติมอีก 15 หัวข้อ ได้แก่ 1) ประวัติศาสตร์วัดท่านางเรียง 2) เกษตรปลอดสารพิษ 3) ผักปลอดสารพิษ 4) ปุ๋ยชีวภาพ 5) เสื้อผ้าพื้นบ้าน 6) ดอกไม้/พวงมาลัย/กุหลาบ 7) เปล่อนอนเด็ก 8) น้ำพริกมะขาม 9) ขนมสังขยา/ขนมไทย 10) ข้าวหอมนิลจักรพรรดิ (สูตรสุพรรณบุรี) 11) น้ำอัญชัน 12) กว๋ยเตี่ยว 13) ครีมนมุนไพร 14) นวดแผนไทย และ 15) ชิม้า/การแสดงม้าเพื่อนำไปถอดเป็นบทสนทนาในการฝึกอบรมภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวัฒนธรรม สอดคล้องกับแนวคิดของ คลาค (Clark, 1997) เกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร ซึ่งได้กล่าวว่า การกำหนดหัวข้อเรื่องหรือหัวข้อสนทนานั้นควรมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาและสอดคล้องกับความสนใจ ความต้องการ และความสามารถของผู้เรียนทั้งเฉพาะบุคคลและกลุ่มโดยรวมทั้งหมด

4. ผู้สอน : เกี่ยวกับเรื่องผู้สอนภาษาอังกฤษ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ต้องผู้สอนที่มีความรู้ความสามารถ และมีประสบการณ์ด้านการสอนภาษาอังกฤษในระดับมหาวิทยาลัย สามารถช่วยพัฒนาภาษาอังกฤษเพื่อนำประโยชน์ไปใช้ได้จริง ทั้งนี้ผู้สอนต้องเข้าใจตัวผู้เรียน มีวิธีการสอนที่ดี มีกิจกรรมที่เหมาะสมกับตัวผู้เรียน และสามารถนำไปปฏิบัติในสถานการณ์จริงได้หลังจากการฝึกอบรม ทั้งนี้ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการให้ผู้สอนทำบทสนทนาแบบสั้นและกระชับ พร้อมทั้งมีคำอ่านและคำแปลประกอบเพื่อช่วยต่อการฝึกออกเสียงและฝึกพูดทั้งเป็นคู่และเป็นกลุ่ม สอดคล้องกับโนลส์ (Knowles, 1980) ที่ได้เสนอทฤษฎี แอนดราโกจี (Andragogy) เกี่ยวกับการเรียนสอนผู้ใหญ่ โดยสรุปคือ ผู้สอนและผู้เรียนต้องเน้นทำความเข้าใจประเด็นต่อไปนี้ ได้แก่ 1) มโนทัศน์ของผู้เรียน

2) ประสบการณ์ของผู้เรียน 3) ความพร้อมที่จะเรียน และ 4) แนวทางการเรียนรู้ โดยกล่าวว่า ผู้ใหญ่จะเน้นปัญหาของตนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ และมุ่งเรียนรู้ตามสถานการณ์จริงเพื่อนำไปความรู้ไปได้ทันที

5. ทักษะและกิจกรรมภาษาอังกฤษ : จากแบบสอบถาม พบว่า การเน้นกิจกรรมฟังและพูดเป็นสิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการพัฒนามากที่สุด โดยเฉพาะการฟัง-พูดบทสนทนาพื้นฐาน เช่น การทักทาย แนะนำตัวเอง และการให้ข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว รวมถึงการถามคำถาม และการตอบคำถามนักท่องเที่ยวดังชาติ ในส่วนการอ่านและการเขียน ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เรียนต้องการพัฒนาในระดับน้อย เนื่องจากผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอาชีพที่เกี่ยวกับการบริการ จึงเน้นการฟังและการพูดเป็นส่วนใหญ่ จึงเป็นเหตุให้เห็นว่าการอ่านและการเขียนเป็นสิ่งสำคัญในระดับน้อย อย่างไรก็ตาม ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการจะพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนระหว่างการฝึกอบรมผ่านป้ายประกาศภาษาอังกฤษ แผ่นพับ โบรชัวร์ และฉลากสินค้า

6. เนื้อหา : สำหรับเนื้อหาที่ต้องการเน้นในการอบรมภาษาอังกฤษนั้น พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการเน้นในเรื่องการทักทาย การแนะนำสินค้าและบริการ การแนะนำสถานที่ การสอบถามและตอบคำถามนักท่องเที่ยวดังชาติ ทั้งนี้ผู้ตอบแบบสอบถามได้เสนอแนะเนื้อหาที่เกี่ยวกับ 15 ประเด็นดังต่อไปนี้ คือ 1) ประวัติศาสตร์วัดท่านางเรียง 2) เกษตรปลอดสารพิษ 3) ผักปลอดสารพิษ 4) ปุ๋ยชีวภาพ 5) เสื้อผ้าพื้นบ้าน 6) ดอกไม้/พวงมาลัย/กุหลาบ 7) เพลนอนเด็ก 8) น้ำพริกมะขาม 9) ขนมสังขยา/ขนมไทย 10) ข้าวหอมนิลจักรพรรดิ (สูตรสุพรรณบุรี) 11) น้ำอัญชัน 12) กวยเตี๋ยว 13) ครีมสมุนไพร 14) นวดแผนไทย และ 15) ชิม้า/การแสดงม้าเพื่อนำไปกำหนดเนื้อหาในหลักสูตรการฝึกอบรมภาษาอังกฤษเชิงวัฒนธรรม จากข้อมูลข้างต้น พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการที่จะส่งเสริมชุมชนของตนเองให้กับนักท่องเที่ยวต่างชาติโดยผ่านการสื่อสาร เช่น การทักทาย การแนะนำสินค้าและบริการ การแนะนำสถานที่ การสอบถามและตอบคำถามนักท่องเที่ยวดังชาติ พร้อมเสนอแนะประเด็นที่เกี่ยวข้องกับชุมชนในด้านประวัติศาสตร์ การเกษตร หัตถกรรม สินค้าและอาหาร ตลอดจนการให้บริการต่อนักท่องเที่ยวดังชาติ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Phengkona, Na Thongkaew, Raksapol, Jittapraphan & Pophawee (2016) ภายใต้หัวข้อเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับการท่องเที่ยวโดยชุมชนในจังหวัดชุมพร ซึ่งได้สรุปผลไว้ว่า การพัฒนาเนื้อหา เอกสารและสื่อประกอบการฝึกอบรมควรเริ่มต้นจากการกำหนดหัวข้อเรื่องที่มีความสอดคล้องกับความสนใจ ความต้องการ และความสามารถของผู้เรียน รวมทั้งมีความสำคัญหรือสอดคล้องกับข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียนทั้งเป็นรายบุคคลหรือกลุ่ม

7. จำนวนวันและช่วงเวลาเรียน: ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ระบุเวลาในการฝึกอบรมภาษาอังกฤษวันละ 3-6 ชั่วโมง จำนวน 1 วัน/สัปดาห์ โดยต้องการเรียนทุกวันเสาร์หรือวันอาทิตย์ และต้องการให้ผู้สอนแจ้งเนื้อหาการสอนก่อนล่วงหน้าอย่างน้อย 1 อาทิตย์ก่อนวันอบรมจริง เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการเข้ารับฝึกอบรม

กล่าวโดยสรุป การวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับการพัฒนาหลักสูตรอย่างเป็นระบบที่อยู่ในขั้นเริ่มต้น จากขั้นตอนแรก คือการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน แล้วค่อยนำไปพัฒนาหลักสูตร ทดสอบประสิทธิภาพหลักสูตร และปรับปรุงหลักสูตรต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการสร้างหลักสูตรของทาบ่า ที่ระบุว่า การพัฒนาหลักสูตรเริ่มตั้งแต่ 1) การวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน 2) การ

กำหนดจุดประสงค์ 3) การเลือกเนื้อหาสาระ 4) การจัดรวบรวมเนื้อหาสาระ 5) การเลือก
ประสบการณ์เรียนรู้ 6) การจัดประสบการณ์เรียนรู้ และ 7) การประเมินผล (Taba, 1981)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้

1.1 ควรนำผลวิจัยไปประกอบการออกแบบหลักสูตรฝึกอบรมภาษาอังกฤษสำหรับ
ผู้สูงอายุในชุมชนเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาวิจัยความต้องการพัฒนาภาษาอังกฤษให้หลากหลายกลุ่มในชุมชน
รวมถึงตระหนักถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการชุมชน กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมของชุมชน ทุกคนได้รับ
ประโยชน์ที่เท่าเทียมกัน ทั้งนี้จะช่วยให้ผู้วิจัยได้รับข้อมูลที่ครบถ้วนมากขึ้น

References

- Choibamroong, T. (2007). Botbāt khōng kām sanapsanun thun wīchai nai kām
songsoēm phatthana wīchai kāmthōngthīeo bāep yangyūn: kōrānī sukṣā
khōngkān wīchai kāmthōngthīeo choēng phūnthī nai tamnāeng phūnthī
chāngwat phū ket fang ‘andāman [Roles of the Thailand Research Fund in
Facilitating Sustainable Tourism Research: The Case of the Area-Based Tourism
Research Projects in Andaman Cluster Phase One Phuket Tourism Image
Positioning]. *Journal of Thai Hospitality and Tourism*. 2(1), 26-48.
- Clark, B. (1997). *Growing Up Gifted*. 5th ed. New Jersey: Prentice-Hall.
- Department of Tourism. (2017). *Phānkan phatthanakan thōngthīeo hāeng chat*
[National Tourism Development Plan]. Retrieved from
https://www.mots.go.th/ewt_dl_link.php?nid=7114EducationSeries
- Dueraman, B. (2013). Focus on Thai Learners of English: Their Self-Reports about
Foreign Language Learning. *International Research Journal of Arts and
Social Sciences*. 2(7), 176-186. Retrieved from
https://www.mots.go.th/ewt_dl_link.php?nid=7114EducationSeries
- Knowles, M. S. (1980). *The modern practice of adult education: From pedagogy to
andragogy*. New York: Cambridge, the Adult Education Company.
- McCombs, B. L. & Whisler, J. S. (1997). *The Learner-Centered Classroom and
School: Ministry of Tourism and Sports 2018 Tourism Statistics*.
Retrieved from https://www.mots.go.th/ewt_dl_link.php?nid=11935
- Ministry of Tourism and Sports. (2018). *Prachāsamphan læ tuān phai dān
kānthōngthīeo* [Tourist Information and Warnings on Tourism]. Retrieved from
<https://www.mots.go.th/News-view.php?nid=11376>

- Nillapun, M. (2010). **Rabīap withikān wīchāi thāng phruttikam sāt lāe sangkhommasāt** [Research Methodology in Behavioral and Social Sciences]. Nakhon Pathom: Silpakorn University.
- Office of Suphan Buri. (2018). **Phāenkān phatthanaṅ chāngwat Suphan buriṅ sōṅphansippæt - sōṅphanyīsip‘et** [Supan Buri Development Plan 2018-2021]. Retrieved from http://ww1.suphanburigo.th/files/com_strategic/2018-10_597c0722365dfc4.pdf
- Phengkona, J., Na Thongkaew, B., Raksapol, A., Jittapraphan & Pophawee. (2016). **Kānphatthanaṅ laksūt fuk ‘oprom phāsā‘Angkrit phūā kānsūsān samrap kānthōṅthīeo dōi chumchon nai chāngwat Chumphōn** [Curriculum Development in English Communication Course for Community-Based Tourism in Chumphon Province]. **Area Based Development Research Journal**. 9(1), 38-51.
- Pizam, A. & Mansfeld, Y. (1999). **Consumer Behavior in Travel and Tourism**. New York: The Haworth Hospitality Press.
- Suphan Buri Province. (2019). **Phāen phatthanaṅ chāngwat Suphan buriṅ Phutthasakkarāt sōṅphanhārōṅhoksip‘et - sōṅphanhārōṅhoksipsī chabap thopthūan** [Suphan Buri Development Plan 2018-2021 Revised Edition 2019]. Retrieved from <https://ww1.suphanburi.go.th/ebook/detail/13/data.html>
- Taba, H. (1981). Curriculum Development: Theory and Practice. New York: Harcourt Brace & World. **Varidian E-Journal**. 9(2), 307.

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

FACTORS AFFECTING ON CRITICAL SOCIAL MEDIA USING OF LOWER SECONDARY SCHOOL STUDENTS

นิติกร อ่อนโยน
Nitikorn Onyon

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์สุตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเคมีและวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
Lecturer at Educational Program in Chemistry and General Science, Faculty of Education, Valaya
Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage
E-mail: o.nitikorn@gmail.com

Received:	December 16, 2020
Revised:	March 9, 2021
Accepted:	March 11, 2021

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยที่มุ่งทดสอบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และ 2) เพื่อสร้างสมการทำนายการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตัวอย่างการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2 และ 3 ในจังหวัดปทุมธานี จำนวนทั้งสิ้น 432 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีลักษณะเป็นมาตรประเมินรวมค่า ประกอบด้วย แบบสอบถามการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ แบบสอบถามเจตคติต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ แบบสอบถามการกำกับตนเอง แบบสอบถามอิทธิพลจากเพื่อน แบบสอบถามแบบอย่างจากผู้ปกครอง และแบบสอบถามการได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครู ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ 0.91, 0.84, 0.70, 0.84, 0.84, 0.74 ตามลำดับ และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.31-0.72, 0.37-0.62, 0.31-0.67, 0.41-0.69, 0.28-0.69, 0.37-0.63 ตามลำดับ ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ตัวพยากรณ์ทุกตัว ได้แก่ การกำกับตนเอง เจตคติต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ อิทธิพลจากเพื่อน แบบอย่างจากผู้ปกครอง การได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครู มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการใช้สังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อยู่ระหว่าง 0.259 ถึง 0.427 2) ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ พบว่า อิทธิพลจากเพื่อนสามารถทำนายการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณได้

มากที่สุด รองลงมา คือ เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ การกำกับตนเอง แบบอย่างจากผู้ปกครอง ตามลำดับ โดยตัวพยากรณ์ทั้ง 4 ตัวนั้น สามารถร่วมกันทำนายการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ได้ร้อยละ 37.6 โดยสามารถเขียนสมการทำนายการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณในรูปแบบคะแนนมาตรฐาน คือ $Z = 0.188Z_{x_1} + 0.307Z_{x_2} + 0.260Z_{x_3} + 0.210Z_{x_4}$

คำสำคัญ

การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ การกำกับตนเอง อิทธิพลจากเพื่อน แบบอย่างจากผู้ปกครอง

ABSTRACT

This study aims to examine the causal relationship. The purpose this research were to study the factors effect on critical social media using of lower secondary students and to construct predictive equation on critical social media using of lower secondary students. The samples were 432 mathayomsuksa one, two and three students in Pathumtani province which were selected by stratified random sampling. The research instruments were rating scales consisted of attitude toward critical social media using questionnaire, self-regulation questionnaire, peer influence questionnaire, parent modelling questionnaire, teacher's social support questionnaire with reliability at 0.91, 0.84, 0.70, 0.84, 0.84, 0.74, respectively and also had a discriminant index at 0.31-0.72, 0.37-0.62, 0.31-0.67, 0.41-0.69, 0.28-0.69, 0.37-0.63, respectively. The collected data were analyzed by using mean score, standard deviation, correlation and multiple regression.

The research results found that 1) All predictor; attitude toward critical social media using, self-regulation, peer influence, parent modelling, and teacher's social support had positive relationship to critical social media using at .01 level of significance with the correlation coefficient between 0.259-0.427 2) Multiple regression analysis result found that peer influence was the most predictor on critical social media using. The second predictor was attitude toward critical social media using. The third predictor was self-regulation. The Last predictor was parent modelling. The Four predictors were able to predict on critical social media using at .05 level of significance with 37.6 percentage. The predictive equation on critical social media using was $Z = 0.188Z_{x_1} + 0.307Z_{x_2} + 0.260Z_{x_3} + 0.210Z_{x_4}$ which was in term of standard score.

Keywords

Critical Social Media Using, Attitude Toward Critical Social Media Using, Self-Regulation, Peer Influence, Parent Modelling

ความสำคัญของปัญหา

ในยุคแห่งสังคมสารสนเทศที่ข้อมูลข่าวสารมีการเปลี่ยนแปลงและเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาอย่างไร้พรมแดน สื่อสมัยใหม่จึงได้มีการพัฒนาขึ้นอย่างมากมายและหลากหลายรูปแบบ เพื่อเป็นช่องทางในการเข้าถึงและรับส่งข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ โดยเฉพาะช่องทางของการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทในวิถีชีวิตประจำวันของคนทุกช่วงวัย ทำให้การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้จากทุกมุมโลกเป็นไปอย่างรวดเร็ว ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ จนอาจกล่าวได้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นของคนในยุคนี้ ปัจจุบันคนไทยใช้เวลาอยู่บนโลกออนไลน์มากขึ้น ดังจะเห็นได้จาก มีการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในสัดส่วนที่สูงขึ้นเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร การสืบค้นข้อมูล การซื้อสินค้าออนไลน์ กิจกรรมบันเทิง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชนซึ่ง National Statistics Office (2019) ได้รายงานสรุปเกี่ยวกับการใช้ไอซีทีของเด็กและเยาวชน พ.ศ. 2561 พบว่า เด็กและเยาวชนไทยมีการใช้อินเทอร์เน็ตคิดเป็นร้อยละ 84.00 ซึ่งเป็นอัตราการใช้ที่เพิ่มสูงขึ้นจากปี พ.ศ.2560 ที่เดิมมีการใช้อินเทอร์เน็ตคิดเป็นร้อยละ 78.80 ผลการสำรวจยังพบว่าอุปกรณ์ที่เด็กและเยาวชนใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสูงสุด คือ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน (smart phone) คิดเป็นร้อยละ 92.57 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายมากยิ่งขึ้นเพียงแค่มือถือสมาร์ทโฟน อีกทั้งผลการสำรวจยังพบว่า กิจกรรมที่เด็กและเยาวชนนิยมทำในอินเทอร์เน็ต จำนวน 3 อันดับ ประกอบด้วย 1) ดาวน์โหลด รูปภาพ วิดีโอ หนังสื เพลง เกม เล่นเกม ดูหนัง คิดเป็นร้อยละ 92.30 2) ใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook Twitter Google Plus Line Instagram เป็นต้น คิดเป็นร้อยละ 87.80 และ 3) อัปโหลดข้อมูล รูปภาพ ภาพถ่าย วิดีโอ เพลง ซอฟต์แวร์ เพื่อการแบ่งปันบนเว็บไซต์ คิดเป็นร้อยละ 54.3 เห็นได้ว่า เด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตไปกับการเข้าร่วมสื่อสังคมออนไลน์ (social media) ซึ่งเป็นชุมชนเสมือน (virtual communities) ที่ผู้ใช้สามารถสร้างประวัติส่วนตัวมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชีวิตจริง และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับบุคคลอื่นที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน ตลอดจนการแบ่งปันภาพ (photo-sharing) วิดีทัศน์ (video-sharing) หรือข้อความผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Pongpud, 2013; Boy & Ellison, 2008; Kuss & Griffiths, 2018)

สื่อสังคมออนไลน์เปรียบเสมือนเหรียญซึ่งมีสองด้าน กล่าวคือ ในด้านหนึ่งสื่อออนไลน์ก่อให้เกิดประโยชน์ต่าง ๆ เช่น ช่วยในการค้นคว้าหาข้อมูลทางวิชาการ เปิดโลกทัศน์ในการมองโลกให้กว้างขึ้น ให้ข้อมูลข่าวสารที่รวดเร็วทันสมัย ช่วยในการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูล ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน รวมทั้งสนับสนุนการมีส่วนร่วมทางสังคม ในทางการศึกษาได้นำสื่อออนไลน์มาใช้ประโยชน์ในการสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน แต่ในอีกด้านหนึ่งสื่อออนไลน์สามารถก่อให้เกิดผลกระทบต่องานใช้สื่อนั้นได้เช่นเดียวกัน ทั้งนี้เพราะในโลกออนไลน์นั้นเต็มไปด้วยข้อมูลจำนวนมากโดยข้อมูลเหล่านั้นมีทั้งข้อมูลเชิงบวกและข้อมูลเชิงลบ การจะนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ได้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับเจตนาหรือจุดมุ่งหมายของผู้ใช้สื่อเป็นสำคัญ ทั้งนี้ จากรายงานของสภาขับเคลื่อน

การปฏิรูปประเทศด้านการสื่อสารมวลชนได้รายงานสภาพปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ว่า สื่อโซเชียลมีเดียและสื่อออนไลน์มีอิทธิพลทำให้พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอย่างมาก สิ่งที่น่าวิตกกังวลอย่างยิ่ง คือ การที่คนในวัยดังกล่าวมีโลกส่วนตัวอยู่บนสื่อออนไลน์อย่างแนบแน่น และถือเป็นพื้นที่ระบายความรู้สึกนึกคิด โดยเฉพาะในทางที่ไม่เหมาะสม รุนแรง และไม่สนใจบุคคลอื่น เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร คลิป ภาพที่ไม่เหมาะสมหรือเป็นข้อมูลเท็จโดยขาดการไตร่ตรองตรวจสอบข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ ส่งผลให้เกิดกระแสความหลงเชื่อในทางที่ผิดแพร่กระจายไปอย่างกว้างขวาง นอกจากนี้ผลการวิจัยของ Karujit (2015) ได้สำรวจพบผลกระทบด้านลบต่อเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น การล่อลวงทางเพศ การล่อลวงด้วยโฆษณาออนไลน์ การหลอกลวงหรือเข้าใจผิดจากการใช้ภาพหรือข้อมูล การเสพติดเล่นเกมออนไลน์ การถ่ายภาพตัวเอง (selfie) อย่างไม่เหมาะสม การโชว์ภาพตนเองที่ไม่เหมาะสมทางออนไลน์ การปล่อยภาพหรือคลิปส่วนตัวเพื่อแก้แค้น (revenge porn) การส่งต่อเนื้อหาลามกอนาจาร (sexting) เป็นต้น ทั้งนี้เห็นได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ได้ส่งผลกระทบต่อเยาวชนในหลากหลายรูปแบบ และมีแนวโน้มที่จะขยายระดับความรุนแรงและขอบเขตที่กว้างไกลมากขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนอาจถูกสื่อชักนำไปในทิศทางที่ไม่เหมาะสมได้ เนื่องจากยังขาดภูมิคุ้มกันจากการบริโภคสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเด็กและเยาวชนมักจะยอมรับและคิดว่าสิ่งที่นำเสนอเป็นสิ่งที่ถูกต้อง เหมาะสม โดยปราศจากข้อสงสัยและไตร่ตรองอย่างรอบคอบ ซึ่งการคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นอาวุธทางความคิดที่สำคัญที่จะช่วยให้พิจารณาไตร่ตรองอย่างมีเหตุผลในการตรวจสอบข้อมูลเชิงประจักษ์ เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่สมเหตุสมผลและนำไปสู่การตัดสินใจเชื่อหรือลงมือกระทำสิ่งใดอย่างมีประสิทธิภาพ (Lueboontawatchai, 2000; Lipman, 1988 cited in Broom, 2011; Ennis, 1989; Glaser, 1941 cited in Fisher, 2018; Paul & Elder, 2001) ทั้งนี้จากการประมวลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบปัจจัยที่น่าจะเป็นสาเหตุให้เกิดการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน ได้แก่ เจตคติต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ การกำกับตนเอง อิทธิพลจากเพื่อน แบบอย่างจากผู้ปกครอง การได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครู ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาปัจจัยดังกล่าวที่มีต่อการการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

1. ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีตัวแปรใดบ้าง
2. สมการทำนายการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีลักษณะเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2. เพื่อสร้างสมการทำนายการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและตัวอย่างการวิจัย

1.1 ประชากรในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดปทุมธานี
จำนวนทั้งสิ้น 37,266 คน (Office of the Permanent Secretary, Ministry of Education, 2019)

1.2 ตัวอย่างการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ปีการศึกษา 2562 ใน
จังหวัดปทุมธานี ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling)
โดยใช้สังกัดโรงเรียนและระดับชั้นที่ศึกษาเป็นชั้นในการสุ่มตัวอย่าง ได้จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 432 คน
จึงเป็นปริมาณที่เพียงพอต่อการวิเคราะห์ข้อมูล

2. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งเป็น 6 ฉบับ คือ แบบสอบถามการใช้สื่อสังคมออนไลน์
อย่างมีวิจารณญาณ แบบสอบถามเจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ
แบบสอบถามการกำกับตนเอง แบบสอบถามอิทธิพลจากเพื่อน แบบสอบถามแบบอย่างจากผู้ปกครอง
และแบบสอบถามการได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครู โดยมีขั้นตอนการสร้างและ หาคคุณภาพ
ของเครื่องมือวิจัย ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับตัวแปรในการวิจัย ได้แก่ การใช้สื่อสังคม
ออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ การกำกับตนเอง
อิทธิพลจากเพื่อน แบบอย่างจากผู้ปกครอง และการได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครู
เพื่อใช้กำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการ

2.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับแนวทางการวัดตัวแปรในการวิจัย ได้แก่ การใช้
สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ การ
กำกับตนเอง อิทธิพลจากเพื่อน แบบอย่างจากผู้ปกครอง และการได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครู

2.3 สร้างชุดข้อความเพื่อวัดการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณพร้อมตรวจ
พิจารณาความชัดเจนของเนื้อหาและภาษาที่ใช้ ซึ่งแบบสอบถามการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมี
วิจารณญาณ จำนวน 17 ข้อ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตรประเมินรวมค่า 6 ระดับ จาก “ปฏิบัติทุกครั้ง
เป็นประจำ” ถึง “ไม่เคยทำสิ่งนั้นเลย” โดยเกณฑ์การให้คะแนน เมื่อเป็นข้อคำถามเชิงบวก ผู้ตอบจะ
ได้คะแนน 6 ถึง 1 จาก คำตอบ “ปฏิบัติทุกครั้ง เป็นประจำ” ถึง “ไม่เคยทำสิ่งนั้นเลย” ตามลำดับ
หากเป็นข้อคำถามเชิงลบผู้ตอบจะได้คะแนนตรงข้าม

ส่วนแบบสอบถามเจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ จำนวน 10
ข้อ แบบสอบถามการกำกับตนเอง จำนวน 9 ข้อ แบบสอบถามอิทธิพลจากเพื่อน จำนวน 9 ข้อ
แบบสอบถามแบบอย่างจากผู้ปกครอง จำนวน 9 ข้อ และแบบสอบถามการได้รับการสนับสนุนทาง
สังคมจากครู จำนวน 10 ข้อ ซึ่งเครื่องมือวิจัยทั้ง 5 ฉบับ มีลักษณะเป็นแบบมาตรประเมินรวมค่า 6
ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” โดยเกณฑ์การให้คะแนน เมื่อเป็นข้อคำถามเชิงบวก ผู้ตอบ

จะได้คะแนน 6 ถึง 1 จาก คำตอบ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” ตามลำดับ หากเป็นข้อคำถามเชิงลบ ผู้ตอบจะได้คะแนนตรงข้าม

2.4 ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) เป็นการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่มุ่งวัด รวมถึงการพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมและชัดเจนของภาษาที่ใช้โดยผู้เชี่ยวชาญ โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามเชิงปฏิบัติการและองค์ประกอบที่มุ่งวัด (Item Objective Congruence, IOC) โดยเกณฑ์ในการคัดเลือกข้อคำถามที่มีคุณภาพควรมีค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป ซึ่งผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถามทุกชนิดมีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 จากนั้นจึงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้ได้เครื่องมือวิจัยที่มีคุณภาพและเหมาะสมต่อการนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

2.5 นำเครื่องมือวิจัยไปทดลองใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ไม่ใช่ตัวอย่างการวิจัย แล้วจึงวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือวิจัยทั้งฉบับด้านความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยวิธีการหาความสอดคล้องภายในโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบัค และวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยการหาความสัมพันธ์รายข้อกับคะแนนรวม (Item-Total Correlation) แล้วเลือกเฉพาะข้อคำถามที่มีความสัมพันธ์กับคะแนนรวมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือวิจัยด้านความเชื่อมั่นและค่าอำนาจจำแนกรายข้อ

เครื่องมือวิจัย	ค่าความเชื่อมั่น	ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ
1. แบบสอบถามการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ	0.91	0.31-0.72
2. แบบสอบถามเจตคติต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ	0.84	0.37-0.62
3. แบบสอบถามการกำกับตนเอง	0.70	0.31-0.67
4. แบบสอบถามอิทธิพลจากเพื่อน	0.84	0.41-0.69
5. แบบสอบถามแบบอย่างจากผู้ปกครอง	0.84	0.28-0.69
6. แบบสอบถามการได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครู	0.74	0.37-0.63

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวางแผนในการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปดังนี้

3.1 การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ค่าความถี่และร้อยละ

3.2 การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.3 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวพหุการณกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การวิเคราะห์ความสัมพันธ์เพื่อหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน และทดสอบระดับนัยสำคัญทางสถิติด้วยสถิติทดสอบที (t-test)

3.4 การวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบลักษณะข้อมูลตามข้อตกลงเบื้องต้น ได้แก่ การตรวจสอบความสัมพันธ์เชิงเส้นตรง การตรวจสอบภาวะร่วมเส้นตรงเชิงพหุ (Multicollinearity)

3.5 การวิเคราะห์หาค่าน้ำหนักความสำคัญของตัวแปรทำนายที่มีต่อตัวแปรตามเพื่อสร้างสมการทำนายการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple regression) ด้วยวิธี Stepwise (Kajornsilp, 2012) และทดสอบนัยสำคัญ (Test of significance) ของค่าน้ำหนักความสำคัญ ด้วยสถิติทดสอบที (t-test)

3.6 การสร้างสมการทำนายการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวพหุการณกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อตอบวัตถุประสงค์วิจัยข้อที่ 1

ผู้วิจัยศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวพหุการณกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณพบว่า ตัวพหุการณทุกตัว ได้แก่ การกำกับตนเอง เจตคติต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ อิทธิพลจากเพื่อน แบบอย่างจากผู้ปกครอง การได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครู มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อยู่ระหว่าง 0.259 ถึง 0.427 โดยเรียงลำดับความสัมพันธ์เชิงบวกจากมากไปน้อย คือ แบบอย่างจากผู้ปกครอง อิทธิพลจากเพื่อน เจตคติต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ การกำกับตนเอง การได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครู ตามลำดับ

ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างตัวพหุการณ จำนวน 5 ตัวแปร คือ การกำกับตนเอง เจตคติต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ อิทธิพลจากเพื่อน แบบอย่างจากผู้ปกครอง การได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครู โดยนำคะแนนจากแบบวัดตัวแปรทั้ง 5 ตัว มาหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพื่อตรวจสอบว่าตัวพหุการณทั้ง 5 ตัวแปร จะไม่มีความสัมพันธ์กันสูงเกินไปจนเกิดปัญหาภาวะร่วมเส้นตรงเชิงพหุ (Multicollinearity) พบว่า ตัวแปรทั้ง 5 ตัว มีความสัมพันธ์กันทางบวก โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อยู่ระหว่าง 0.025 ถึง 0.572 ทั้งนี้ตัวแปรที่มีค่าความสัมพันธ์กันทางบวกสูงสุด คือ เจตคติต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณกับแบบอย่างจากผู้ปกครอง ($r = 0.572$) รองลงมาคือ เจตคติการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณกับการได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครู ($r = 0.501$) ส่วนตัวแปรที่มีค่าความสัมพันธ์กันน้อยที่สุด คือ การกำกับตนเองกับการได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครู ($r = 0.025$) เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ของตัวแปรพบว่า

ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ทุกคู่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ไม่เกิน 0.80 นั้นแสดงว่าตัวแปรที่ศึกษาครั้งนี้ไม่มีปัญหาภาวะร่วมเส้นตรงเชิงพหุ (Multicollinearity) (Stevens, 1992 cited in Gaiwun, 2013) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมี
วิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตัวแปร	1	2	3	4	5	6
1. การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมี วิจารณญาณ						
2. การกำกับตนเอง	0.347**					
3. เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมี วิจารณญาณ	0.390**	0.039				
4. อิทธิพลจากเพื่อน	0.402**	0.275**	0.045			
5. แบบอย่างจากผู้ปกครอง	0.427**	0.227**	0.572**	0.138**		
6. การได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครู	0.259**	0.025	0.501**	0.152**	0.404**	

**p < .01

2. ผลการสร้างสมการทำนายการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน มัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อตอบวัตถุประสงค์วิจัยข้อที่ 1

2.1 การตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ

การวิจัยครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์ความถดถอยพหุคูณ (Multiple regression) เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัยซึ่งมีข้อตกลงเบื้องต้นและผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น ดังนี้ ผู้วิจัยจึงทำการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ ดังนี้

2.1.1 ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ

2.1.1.1 ความคลาดเคลื่อน (e) มีการแจกแจงแบบปกติ

2.1.1.2 ค่าเฉลี่ยของ e เป็น 0

2.1.1.3 ความแปรปรวนของ e ต้องคงที่ทุกค่าของตัวแปรอิสระ X

2.1.1.4 ความคลาดเคลื่อนของค่าสังเกตแต่ละค่า (ei และ ej) เป็นอิสระต่อกัน

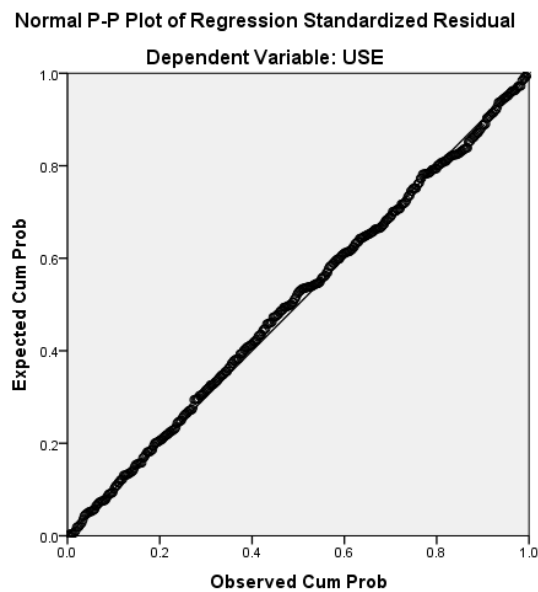
(Nonautocorrelation)

2.1.1.5 ตัวแปรอิสระ (Xi และ Xj) ต้องไม่มีความสัมพันธ์กันเองสูง

(Multicollinearity)

2.1.2 ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น

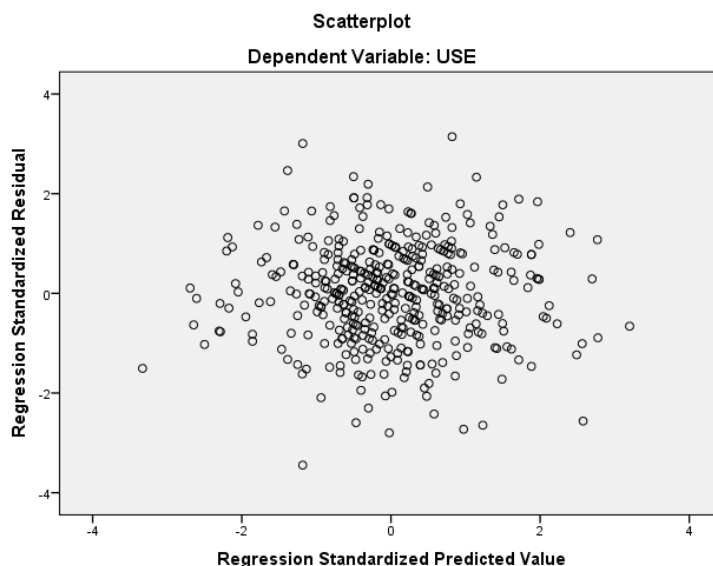
2.1.2.1 ความคลาดเคลื่อน (e) มีการแจกแจงแบบปกติ ตรวจสอบโดยการพิจารณาจากกราฟ Normal P-P (NPP) ของค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (Standardized residual) พบว่า กราฟที่ได้ค่อนข้างเป็นเส้นตรง นั้นแสดงว่า ความคลาดเคลื่อนมีการแจกแจงใกล้เคียงแบบปกติ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กราฟ Normal P-P plot ตรวจสอบการแจกแจงของความคลาดเคลื่อน (e)

2.1.2.2 ค่าเฉลี่ยของ e เป็น 0 เนื่องจากการคำนวณสมการถดถอย ความสัมพันธ์ของชุดตัวแปรอิสระกับตัวแปรตามจะต้องมีความสัมพันธ์เชิงเส้น ผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิค กำลังสองน้อยที่สุด (Least square error) ทำให้ผลบวกกำลังสองของความคลาดเคลื่อนมีค่าต่ำสุด จะทำให้ผลรวมของ $e_i = 0$ ดังนั้น จึงทำให้ค่าเฉลี่ยของ e รวมจึงเท่ากับ 0 ด้วย หรือ $\sum e_i = 0$ ด้วย เหตุผลดังกล่าวจึงไม่จำเป็นต้องตรวจสอบข้อตกลงนี้ (Gaiwun, 2013)

2.1.2.3 ความแปรปรวนของ e ต้องคงที่ทุกค่าของตัวแปรอิสระ X ซึ่งเรียกว่า Homoscedasticity แต่ในกรณีที่ความแปรปรวนไม่เท่ากันทุกค่าของ X จะเรียกว่าเกิดปัญหา Heteroscedasticity โดยการตรวจสอบความคงที่ของความแปรปรวนของ e พิจารณาจากกราฟ ระหว่างค่า e กับ $\hat{Y}$ ซึ่งจากกราฟที่ได้ พบว่า ค่า e กระจายเหนือเส้น 0 และใต้เส้น 0 การกระจาย เป็นไปอย่างสุ่ม ไม่มีรูปแบบที่ชัดเจน หรือค่า e กระจายอยู่รอบๆ ศูนย์ แสดงว่า ความแปรปรวนของ e มีค่าคงที่ (Tiraganun, 2012) ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 กราฟ Scatterplot ของความแปรปรวนของความคลาดเคลื่อน (e)

2.1.2.4 ความคลาดเคลื่อนของค่าสังเกตแต่ละค่า (e_i และ e_j) เป็นอิสระต่อกัน (Nonautocorrelation) ซึ่งตรวจสอบโดยใช้สถิติ Durbin-Watson พบว่า มีค่าเท่ากับ 1.81 ซึ่งมีค่าเข้าใกล้ 2 หรือ อยู่ระหว่าง 1.5 – 2.5 แสดงว่า e_i และ e_j เป็นอิสระต่อกัน (Gaiwun, 2013; Wanichbuncha, 2019)

2.1.2.5 ตัวแปรอิสระ (X_i และ X_j) ต้องไม่มีความสัมพันธ์กันเองสูง (Multicollinearity) ตรวจสอบโดยการพิจารณาจากค่า Tolerance และค่า VIF พบว่า ตัวแปรอิสระทั้ง 5 ตัว ได้แก่ การกำกับตนเอง เจตคติต่อการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ อิทธิพลจากเพื่อน แบบอย่างจากผู้ปกครอง การได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครู มีค่า Tolerance มากกว่า 0.1 และ VIF มีค่าต่ำกว่า 10 ดังตารางที่ 4 แสดงว่า ตัวแปรอิสระทั้ง 5 ตัว ไม่มีความสัมพันธ์กันเองสูง

ตารางที่ 4 ค่า Tolerance และค่า VIF ของตัวพยากรณ์แต่ละตัว

ตัวแปรอิสระ หรือ ตัวพยากรณ์	ค่า Tolerance	ค่า VIF
1. การกำกับตนเอง	0.87	1.14
2. เจตคติต่อการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ	0.58	1.72
3. อิทธิพลจากเพื่อน	0.90	1.11
4. แบบอย่างจากผู้ปกครอง	0.61	1.63
5. การได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครู	0.71	1.40

2.2 ผลการสร้างสมการทำนายการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเพื่อศึกษาตัวพยากรณ์และสร้างสมการทำนายของการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยเริ่มจากการตรวจสอบอิทธิพลของตัวพยากรณ์หรือตัวแปรอิสระ 5 ตัว ประกอบด้วย การกำกับตนเอง เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ อิทธิพลจากเพื่อน แบบอย่างจากผู้ปกครอง การได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครู ที่มีต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ ผลการวิเคราะห์พบว่า มีตัวพยากรณ์หรือตัวแปรอิสระอย่างน้อย 1 ตัว ที่มีอิทธิพลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ รายละเอียดดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อตรวจสอบอิทธิพลของตัวพยากรณ์ที่มีต่อตัวแปรตาม

แหล่งแปรปรวน	ผลบวกกำลังสอง (SS)	องศาอิสระ (df)	ผลบวกกำลังสองเฉลี่ย (MS)	F	Sig.
การถดถอย	45.122	4	11.280	64.174*	.000
ความคลาดเคลื่อน	74.883	426	.176		
ผลรวม	120.005	430			

**p < .01

ขั้นที่ 2 ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการวิเคราะห์ตรวจสอบอิทธิพลของตัวพยากรณ์แต่ละตัวว่ามีอิทธิพลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณหรือไม่ ผลการวิเคราะห์พบว่า มีตัวพยากรณ์หรือตัวแปรอิสระ จำนวน 4 ตัว ที่มีอิทธิพลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ ประกอบด้วย 1) การกำกับตนเอง 2) เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ 3) อิทธิพลจากเพื่อน และ 4) แบบอย่างจากผู้ปกครอง ซึ่งตัวพยากรณ์หรือตัวแปรอิสระทั้ง 4 ตัวนั้นสามารถร่วมกันทำนายการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ได้ร้อยละ 37.6

ทั้งนี้ หากจัดลำดับความสามารถในการอธิบายของตัวพยากรณ์หรือตัวแปรอิสระพบว่า อิทธิพลจากเพื่อนสามารถทำนายการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณได้มากที่สุด ($\beta = 0.307$) รองลงมา คือ เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ ($\beta = 0.260$) การกำกับตนเอง ($\beta = 0.210$) แบบอย่างจากผู้ปกครอง ($\beta = 0.188$) ตามลำดับ รายละเอียดดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณด้วยค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยในรูปคะแนนดิบ (B)
ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยในรูปคะแนนมาตรฐาน (β) และการทดสอบนัยสำคัญ

ตัวพยากรณ์	R ²	b	SE _b	β	ลำดับ	t	Sig.
แบบอย่างจากผู้ปกครอง (X ₁)	0.181	0.126	0.032	0.188	4	3.904*	.000
อิทธิพลจากเพื่อน (X ₂)	0.300	0.249	0.032	0.307	1	7.682*	.000
เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ (X ₃)	0.337	0.160	0.029	0.260	2	5.542*	.000
การกำกับตนเอง (X ₄)	0.376	0.137	0.027	0.210	3	5.137*	.000
R ² = .376, R ² adjusted = .370 ค่าคงที่ = 1.421							

*p < .05

นอกจากนี้ สามารถเขียนเป็นสมการทำนายการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมี
วิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในรูปของคะแนนดิบและคะแนนมาตรฐานได้ ดังนี้

1) สมการทำนายการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษา
ตอนต้นในรูปคะแนนดิบ คือ $Y = 1.421 + 0.126X_1 + 0.249X_2 + 0.160X_3 + 0.137X_4$

2) สมการทำนายการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษา
ตอนต้นในรูปคะแนนมาตรฐาน คือ $Z = 0.188Z_{X_1} + 0.307Z_{X_2} + 0.260Z_{X_3} + 0.210Z_{X_4}$

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยข้างต้น สามารถอภิปรายผลการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ผลการวิจัยพบว่า ตัวพยากรณ์ที่สำคัญในการทำนายการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมี
วิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีจำนวน 4 ตัว ประกอบด้วย 1) การกำกับตนเอง
2) เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ 3) อิทธิพลจากเพื่อน และ 4) แบบอย่างจาก
ผู้ปกครอง ซึ่งตัวพยากรณ์หรือตัวแปรอิสระทั้ง 4 ตัวนั้น สามารถร่วมกันทำนายการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมี
วิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ได้ร้อยละ 37.6
อภิปรายได้ว่า ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social
cognitive learning theory) โดยมีแนวคิดเกี่ยวกับสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมของบุคคลว่า
เกิดจากสาเหตุหลัก 2 ประการ คือ ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก ซึ่งตัวพยากรณ์ที่สำคัญในการ
วิจัยนี้ ประกอบด้วย ปัจจัยภายใน ได้แก่ การกำกับตนเอง และ เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ต
และปัจจัยภายนอก ได้แก่ อิทธิพลจากเพื่อน และ แบบอย่างจากผู้ปกครอง

สำหรับอิทธิพลจากเพื่อนเป็นตัวพยากรณ์ที่ดีที่สุดในการทำนายการใช้อินเทอร์เน็ตอย่าง
มีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น อาจเนื่องมาจากพัฒนาการทางสังคมตามธรรมชาติ
ของวัยรุ่นส่วนใหญ่ซึ่งกำลังอยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียน มักจะใช้เวลาส่วนมากอยู่ที่โรงเรียนกับเพื่อนวัย
เดียวกัน เพื่อนจึงมีอิทธิพลกับเด็กวัยนี้มาก (Intasuwun et al, 1996) ซึ่งเด็กมักจะยึดเพื่อนเป็น
แนวทางในการปฏิบัติตน ชอบทำในสิ่งที่เป็นที่ยอมรับของคนอื่น กลุ่มเพื่อนจะมีอิทธิพลในการ
ถ่ายทอดทางสังคมเพิ่มมากขึ้นในแต่ละปีที่เด็กอายุมากขึ้นและจะมีอิทธิพลสูงสุดในช่วงวัยรุ่น

(Wanintanon, 1992) สอดคล้องกับ Chuchom, et al (2006) กล่าวว่า กลุ่มเพื่อนมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอด เพราะว่ากลุ่มเพื่อนสนองความต้องการบางอย่าง กลุ่มเพื่อนมักจะเป็นตัวแทนถ่ายทอดที่ต้องการมากกว่าตัวแทนอื่น ๆ และกลุ่มเพื่อนยังมีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางสังคมและการรู้จักคิด โดยเฉพาะการถ่ายทอดจากการเห็นแบบอย่างนั้น หากตัวแบบมีความสนิทสนมคุ้นเคยกับผู้เลียนแบบเป็นอย่างดีจะยิ่งทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมได้ง่ายขึ้น ดังนั้น เพื่อนจึงเป็นบุคคลที่มีอิทธิพลเป็นอย่างมากต่อการตัดสินใจแสดงพฤติกรรม การแสดงออกทางด้านพฤติกรรมของคนใกล้ชิดตัวจึงเป็นตัวแปรสำคัญอย่างหนึ่งต่อการเกิดพฤติกรรมที่น่าปรารถนาในเด็ก หากตัวแบบมีความสนิทสนมคุ้นเคยกับผู้เลียนแบบเป็นอย่างดีจะยิ่งทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมได้ง่ายขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยผลการวิจัยของ Joyrod (2009) โดยนักวิจัยได้ศึกษาตัวแปรทำนายพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า การได้รับตัวแบบจากเพื่อนซึ่งเป็นตัวแปรปัจจัยภายนอกเป็นตัวพยากรณ์ที่สำคัญลำดับที่ 3 ของพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวทำนาย (β) เท่ากับ 0.15 และเมื่อรวมกับตัวทำนายอื่น ๆ อีก 4 ตัว จะสามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณได้ร้อยละ 37 ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า อิทธิพลจากเพื่อนสามารถทำนายการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

ส่วนเจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณเป็นตัวพยากรณ์ลำดับต้น ๆ อีกตัวหนึ่งของการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น อาจเนื่องมาจาก เจตคติเป็นความรู้สึกทั้งที่พอใจและไม่พอใจที่บุคคลมีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดซึ่งมีอิทธิพลทำให้แต่ละคนตอบสนองต่อสิ่งเร้าแตกต่างกันไป ดังนั้น หากนักเรียนมีเจตคติที่ดีหรือเชิงบวกต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ กล่าวคือ นักเรียนรู้สึกและเห็นคุณค่าว่าการใช้อินเทอร์เน็ตที่ดีนั้น นักเรียนจะต้องพิจารณาไตร่ตรองและตัดสินใจเลือกรับหรือแบ่งปันข้อมูลอย่างมีเหตุผล ซึ่งจะส่งเสริมให้นักเรียนมีแนวโน้มในการแสดงพฤติกรรมเชิงบวกต่อการใช้อินเทอร์เน็ต พร้อมที่จะไตร่ตรองอย่างรอบคอบก่อนจะเชื่อหรือลงมือทำสิ่งใดในการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Bundeck (2010) ศึกษาปัจจัยที่มีต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นตัวแปรปัจจัยภายในบุคคลเป็นตัวแปรทำนายที่สำคัญลำดับที่ 1 ของพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวทำนาย (β) เท่ากับ 0.415 ทั้งนี้เมื่อรวมกับตัวทำนายอื่นๆ อีก 4 ตัว จะสามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 60 ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า เจตคติที่ดีต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณจึงเป็นตัวพยากรณ์ที่ดีของการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

สำหรับการกำกับตนเองเป็นตัวพยากรณ์อีกตัวหนึ่งของการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น อาจเนื่องมาจากแนวคิดมาจากทฤษฎีปัญญาสังคมของแบนดูรา (Social cognitive learning theory) ที่มีความเชื่อว่า พฤติกรรมของมนุษย์มิได้เกิดจากปัจจัยภายนอกเพียงอย่างเดียว แต่ยังเกิดจากปัจจัยภายในอีกด้วย ซึ่งในที่นี้ก็คือ ตัวแปรการกำกับหรือควบคุมตนเอง โดยการกำกับตนเองเป็นกระบวนการที่บุคคลวางแผน ควบคุม ติดตาม พฤติกรรม ความรู้ความเข้าใจ และอารมณ์ความรู้สึกของตนเองที่มีต่อแรงจูงใจและความพึงพอใจเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตนตั้งใจไว้ บุคคลจะ

เป็นผู้ควบคุมกระบวนการนี้ด้วยตนเอง (Rattanajam, 2004; Zimmerman, 1989) ดังนั้น หากนักเรียนเป็นผู้ที่มีการกำกับตนเองมาก จะเป็นผู้ที่สามารถจัดการควบคุมการกระทำของตนเองตามที่ตั้งเป้าหมายได้เป็นอย่างดี ตลอดจนประเมินการกระทำที่ได้ทำลงไปว่าดีหรือไม่ดีเพื่อตัดสินใจว่าจะดำเนินพฤติกรรมนั้นต่อไปหรือไม่ เช่น นักเรียนที่มีการกำกับตนเองมากจะสามารถควบคุมหรือหักห้ามใจไม่ให้เล่นสื่อสังคมออนไลน์เกินเวลาที่กำหนดในช่วงใกล้สอบ หรือจะไม่สนทนา (Chat) งานทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่เสร็จ เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Janpipatpong (2016) ศึกษาอำนาจการทำนายของปัจจัยภายในบุคคลและสภาพแวดล้อมทางสังคมที่มีต่อพฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊คด้วยปัญญาของนักศึกษาปริญญาตรี ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การกำกับตนเองซึ่งเป็นตัวแปรปัจจัยภายในบุคคลเป็นตัวแปรทำนายที่สำคัญลำดับที่ 2 ของพฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊คด้วยปัญญา โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวทำนาย (β) เท่ากับ 0.26 ทั้งนี้เมื่อรวมกับตัวทำนายอื่น ๆ อีก 4 ตัว จะสามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊คด้วยปัญญาได้ร้อยละ 69 ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การกำกับตนเองเป็นตัวพยากรณ์ที่ดีของการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

ตัวพยากรณ์ตัวสุดท้ายสำหรับการทำนายการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น คือ แบบอย่างจากผู้ปกครอง ซึ่งแบนดูราได้เสนอมุมมองเกี่ยวกับการเรียนรู้ว่า พฤติกรรม (Behavior) ของมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับปัจจัยจากตัวแปรด้านสภาพแวดล้อม (Environmental variables) กล่าวคือ การเรียนรู้ของมนุษย์เกิดจากการสังเกตและการเลียนแบบ (Observational learning) ซึ่งการสังเกตและการเลียนแบบพฤติกรรมของตัวแบบนั้น สามารถอธิบายได้ด้วย 4 กระบวนการ คือ ความสนใจ (Attention) การจดจำ (Retention) การแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ (Reproduction) และแรงจูงใจ (Motivation) (Schunk, 2012) พ่อ แม่ หรือผู้ปกครอง เป็นตัวแบบประเภทหนึ่งที่เรียกว่า ตัวแบบที่มีชีวิตจริง (Live model) เป็นตัวแบบที่ผู้สังเกตมีปฏิสัมพันธ์หรือสังเกตได้โดยตรงไม่ต้องผ่านสื่อสัญลักษณ์อื่น ๆ ตัวแบบประเภทนี้สามารถปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้สังเกตให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ได้ ผู้สังเกตให้ความสนใจและเลียนแบบได้ดีเพราะรับรู้ตัวแบบประเภทนี้ใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงหรือเหมือนกับสภาพจริงมากที่สุด (Aiumsupasit, 2007) ดังนั้น พ่อแม่หรือบุคคลในครอบครัวจึงเป็นบุคคลที่เด็กเลือกเลียนแบบมากที่สุด การแสดงออกเป็นแบบอย่างของพ่อแม่หรือบุคคลในครอบครัวล้วนมีผลต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งสิ้นเพราะเป็นบุคคลที่เด็กใกล้ชิดมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Janpipatpong (2016) ซึ่งได้ศึกษาอำนาจการทำนายของปัจจัยภายในบุคคลและสภาพแวดล้อมทางสังคมที่มีต่อพฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊คด้วยปัญญาของนักศึกษาปริญญาตรี ซึ่งผลการวิจัยพบว่า อิทธิพลจากครอบครัวซึ่งในงานวิจัยหมายถึงผู้ปกครองด้วยนั้น เป็นตัวแปรทำนายที่สำคัญลำดับที่ 1 ของพฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊คด้วยปัญญา โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวทำนาย (β) เท่ากับ 0.43 ทั้งนี้เมื่อรวมกับตัวทำนายอื่น ๆ อีก 4 ตัว จะสามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊คด้วยปัญญาได้ร้อยละ 69 ดังนั้น จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยพบว่า แบบอย่างจากผู้ปกครองน่าจะมีอิทธิพลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า แบบอย่างจากผู้ปกครองเป็นตัวพยากรณ์ที่ดีของการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยเสนอแนะซึ่งอาจจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนและการศึกษาค้นคว้าต่อไป

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ข้อค้นพบจากงานวิจัยที่พบว่า การกำกับตนเอง เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ อิทธิพลจากเพื่อน และแบบอย่างจากผู้ปกครอง เป็นตัวพยากรณ์ที่สามารถส่งเสริมให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณนั้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนในระดับชั้นเรียน เช่น จัดเป็นกิจกรรมชมรม บุรณการกับตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องเพื่อจัดการเรียนการสอนส่งเสริมให้นักเรียนให้เกิดการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

จากข้อค้นพบของงานวิจัยที่พบว่า ตัวพยากรณ์ที่มีประสิทธิภาพในการทำนายการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ได้แก่ การกำกับตนเอง เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ อิทธิพลจากเพื่อน และแบบอย่างจากผู้ปกครอง โดยตัวพยากรณ์ทั้ง 4 ตัว สามารถร่วมกันทำนายการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ ได้ร้อยละ 37.6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 จากผลการวิจัยดังกล่าวจะทำการวิจัยเชิงทดลองโดยนำตัวแปรเชิงปัจจัยทั้ง 4 ตัว หรืออาจจะคัดสรรตัวพยากรณ์ที่มีค่าน้ำหนักเบต้าหรือสัมประสิทธิ์การถดถอยค่าสูงมาพัฒนาหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจะเป็นการยืนยันผลการวิจัยให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นว่า เมื่อนำตัวพยากรณ์สู่การจัดการเรียนการสอนแล้วจะสามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณได้หรือไม่

References

- Aiumsupasit, S. (2007). *thritsadi læ theknik kån prap phruttkam* [Theory and technique in behavioral modification]. Bangkok: Chulalongkorn Press.
- Boy, D. M. & Ellison, M. B. (2008). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*. 13: 210–230.
- Broom, C. (2011). From critical thinking to critical being. *Psychology Press*. 24: 16-27.
- Bundech, W. (2010). *patchai thi song phon to phruttkam thi phung prasang nai kanchai 'intoenet khong nakrian chuang chan thi sam sangkat samnakgan khut phunthikan suksa Krung Thep Maha Nakhon* [Factors affecting appropriate internet using of third class range students under Bangkok office of education service area 1]. Master's thesis in Education degree in Educational Research and Statistics. Srinakharinwirot University.
- Chuchom, O., et al. (2006). *kån wikhrø patchai thāng chit sangkhom thi samphan kap chitsamnuk thāng panya læ khunnaphap chiwit khong yaowachon Thai*

- [Analysis of Psycho-social factors related to intellectual consciousness and quality of life of Thai youth]. Bangkok: Behavioral Science Research Institute.
- Ennis, R. H. (1989). **Critical thinking and subject-specificity: clarification and needed research**. CA: Midwest Publication.
- Fisher, R. (2018). **Thinking skills**. Retrieved from http://www.teachingthinking.net/thinking/web%20resources/robert_fisher_thinkingskills.htm.
- Gaiwun, Y. (2013). **kān wikhro sathiti lai tuāprā samrap ngānwichai** [Multivariate statistical analysis for research]. Bangkok: Chulalongkorn Press.
- Intasuwun, P., et al. (1996). **raingān kānwichai chabap thi kaosipkao kānwichai læ phatthana phruttkam kān bōrphok dūai panya khōng yaowachon Thai** [Research report no.99 research and development in intellectual-consumption behavior of students]. Bangkok: Behavioral Science Research Institute.
- Janpipatpong, T. (2016). **patchai phainai bukkhon læ saphāpwætloṃ thāng sangkhom thi kieokhōng kap phruttkam kānchai fetbuk dūai panya khōng naksuksā parinya tri nai khēt Krung Thēp Mahā Nakhōn** [Personal and social environmental factors related to intellectual facebook behavior of undergraduate students in Bangkok Metropolis]. Master's thesis in science degree in Applied Behavioral Science Research. Srinakharinwirot University.
- Joyrod, P. (2009). **patchai thi mi phon to phruttkamkān rap sū 'inthoēnet yāng mi wichāranayān khōng nakriān chuāng chan thi si nai khēt Krung Thēp Mahā Nakhōn** [Factors affecting critical internet-consumption behavior of senior high school in Bangkok]. Master's thesis in science degree in Applied Behavioral Science Research. Srinakharinwirot University.
- Kajornsilp, B. (2012). **kānchai prokrām HLM nai kān wikhro phahu radap læ kān tikhwām phon thi dai** [Using HLM program in multi-level analysis and interpretation]. Bangkok: P.S.PRINT Printing House.
- Karujit, W. (2015). **rūpbāp khōng kānsūsān nai sū dichithan thi song phonkrathop nai ngāe lop to dek læ yaowachon læ nāothāng kāndulāe pōngkan læ sōmsāng khwāmru thaathan sū dichithan samrap dek læ yaowachon : koṛanī suksā chāk prathet Thai læ tāngprathet** [Model of communication in digital media that effect to child and youth and guideline for protecting and enhancing digital media literacy for child and youth: case study from Thailand and other countries]. Bangkok: Youth radio and media organization.

- Kuss, D. J. & Griffiths, M. D. (2018). **Online Social Networking and Addiction—A Review of the Psychological Literature**. Retrieved from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3194102/>
- Lueboontawatchai, O. (2000). **kān khīt yāng mī wīchāranayān: kān rīan kānsōn thāng phayābān sāt** [Critical thinking: Instruction for nursing]. Bangkok: Chulalongkorn Press.
- National Statistics Office. (2019). **sarup phon thī samkhan kānchai ‘ai sī thī khōng dek læ yaowachon Phō.Sō. sōngphanhārōjhoksip’et** [Key finding of the using ICT of child and youth B.E.2561]. Bangkok: National Statistics Office.
- Office of the Permanent Secretary, Ministry of Education. (2019). **rabop khlāng khōmūn dān kānsuksā** [Data Warehouse System in Education]. Retrieved from: <http://www.eduwh.moe.go.th/>
- Paul, R. and Elder, L. (2001). **Critical thinking: tool for taking charge of your learning and your life**. New Jersey: Prentice Hall.
- Pongpud, S. (2013). **sū sangkhom ‘ōnlai : nēothāng kānnam mā prayuk chai** [Social media: guideline for application]. Retrieved from http://library.senate.go.th/document/Ext6685/6685991_0004.PDF
- RattanaJam, R. (2004). **phon khōng kān fuk kānkam hap ton ‘ēng nai kān rīan kānsōn wīchā witthayāsāt thī mī khot ‘ākān raprū khwāmsāmāt khōng ton ‘ēng læ phon samrit thāngkān rīan wīchā witthayāsāt khōng nakrīan chan matthayommasuksā pī thī sām** [Effects of self-regulation practice in science instruction on self-efficacy and science learning achievement of matthayomsuksa three students]. Master’s thesis in education degree in Science Education. Chulalongkorn University.
- Schunk, D. H. (2012). **Learning theories: an educational perspective**. Boston: Pearson.
- Tiraganun, S. (2012). **kān wikhro tuāpræ phahu nai ngānwīchai thāng sangkhommasāt** [Multivariate analysis in social research]. Bangkok: Chulalongkorn Printing House.
- Wanichbuncha, G. (2019). **kānchai SPSS for windows nai kān wikhro khōmūn** [Using SPSS for Windows in data analysis]. Bangkok: Chulalongkorn Press.
- Wanintanon, N. (1992). **‘ēkkasān prakōp khamsoṇ wīchākan thāithōt thāng sangkhom kap phatthanākān khōng manut (wōpō hārōjpætsip’et)** [Socialization and human development]. Bangkok: Behavioral Science Research Institute.
- Zimmerman, B. J. (1989). A social cognitive view of self-regulated academic learning. *Journal of Education Psychology*. 81: 229-329.

การวิเคราะห์องค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาใน
สถาบันอุดมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

THE FACTOR ANALYSIS OF MORAL COURAGE OF UNIVERSITY STUDENTS
IN NORTHEASTERN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS

ประสาร ศรีพงษ์เพลิต¹ และรังสรรค์ โฉมยา²
Prasarn Sripongplerd¹, and Rungson Chomya²

¹ นิสิตหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาสารคาม

² รองศาสตราจารย์ ดร.ประจำหลักสูตรจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาสารคาม

¹ Doctor of Philosophy Program in Psychology, Faculty of Education,
Maha Sarakham University, Mahasarakham

² Associate Professor, Division of Psychological Program, Faculty of Education,
Mahasarakham University, Mahasarakham Province

E-mail: Sarnsri146@gmail.com

Received:	June 25, 2020
Revised:	September 8, 2020
Accepted:	September 10, 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจของความกล้าหาญทางจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ปีที่ 1-4 จำนวน 5 แห่ง ปีการศึกษา 2562 ในสถาบันอุดมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 1,120 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบวัดความกล้าหาญทางจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 69 ข้อ โดยมีความอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง 0.212 – 0.674 และมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.947 การวิเคราะห์องค์ประกอบในครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ สกัดองค์ประกอบแบบวิเคราะห์องค์ประกอบหลักและหมุนแกนแบบมูมดาก ด้วยวิธีแวนไดมิง

ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรมของนิสิตนักศึกษา ประกอบด้วย 5 ประการ ได้แก่ 1. ด้านการยึดมั่นในหลักการ 2. ด้านการรับรู้สถานการณ์ทางจริยธรรม 3. ด้านพฤติกรรมทางจริยธรรม 4. ด้านการอดทนต่อภัยคุกคาม 5. ด้านการได้ตรองถึงความเสี่ยง

คำสำคัญ

การวิเคราะห์องค์ประกอบ ความกล้าหาญทางจริยธรรม นิสิตนักศึกษา

ABSTRACT

The purpose of this research was to analyze the exploratory factor of moral courage of University Students in Northeastern Higher Education Institutions. The samples were 1,120 of 5 undergraduate year 1-4 undergraduate the academic year of 2019 Students in Northeastern Higher Education Institutions. They were chosen by multiple random sampling. The instrument used in this research was moral courage questionnaire for University Students in Northeastern Higher Education Institutions. There were 69 items with 5 rating scales by had division item between 0.212 – 0.674 and the reliabilities at 0.947. Data were analyzed by exploratory factor analysis performed, using the principal component analysis with the orthogonal rotation by varimax method.

The research results was found that; there were 5 factors of moral courage of University Students; standing up for principles, recognize moral situation, moral behavior, and endurance of threats, contemplate the risks.

Keywords

Analyze the Exploratory Factor, Moral Courage, University Student

ความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันสังคมไทยกำลังประสบปัญหาทางด้านจริยธรรมโดยเฉพาะปัญหาด้านการทุจริตคอร์รัปชัน ที่ทำให้ประเทศชาติติดอันดับการทุจริตฉ้อราษฎร์บังหลวง รวมไปถึงการทุจริตในการเลือกตั้ง ทั้งการซื้อสิทธิ์ขายเสียง ของนักการเมืองและประชาชนทั่วไปที่ยินดีกับการขายสิทธิ์ขายเสียงของตนเอง เป็นเหตุให้การพัฒนาประเทศประสบปัญหาตามมา เกิดความเสียหายในหลายภาคส่วน มีการให้สินบนใต้โต๊ะบ่อนใต้ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นการส่งเสริมสนับสนุนการทุจริตฉ้อราษฎร์บังหลวงทั้งสิ้น จากผลสำรวจของศูนย์คุณธรรมร่วมกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด วิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยรังสิต ปี 2561 วิเคราะห์ทางด้านคุณธรรมที่มีความรุนแรงในสังคมไทย พบว่า สถานการณ์ปัญหาที่มีความรุนแรงในสังคมไทย โดยประเด็นที่วิกฤตมากที่สุด คือ ปัญหาความซื่อสัตย์ สุจริต การทุจริตคอร์รัปชัน ค่าเฉลี่ย 4.13 รองลงมา คือปัญหาด้านจิตสาธารณะ ขาดความรับผิดชอบต่อสังคมเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัวมากกว่าส่วนรวม ค่าเฉลี่ย 3.95 ปัญหาพฤติกรรมนิยม บริโภคนิยมไม่มีความพอเพียง ค่าเฉลี่ย 3.82 ปัญหาขาดระเบียบวินัย ไม่เคารพกฎกติกา กฎหมาย ค่าเฉลี่ย 3.82 และปัญหาขาดความสามัคคีเกิดความขัดแย้งในสังคม ปัญหาคนรุ่นใหม่ไม่ค่อยมีสัมมาคารวะ ไม่เคารพผู้ใหญ่ ค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 3.73 และประชาชนส่วนใหญ่ เห็นว่าคุณธรรมจริยธรรมที่จำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมโดยเร็วที่สุดคือ ความซื่อสัตย์สุจริต ยึดมั่นในความถูกต้องต่อหน้าที่และบุคคลทั่วไป (Moral center, 2018) ที่สังคมไทยประสบปัญหาเช่นนี้ ผู้วิจัยมองว่าส่วนหนึ่งเกิดมาจากการที่สังคมไทยขาดความกล้าหาญในการกระทำในสิ่งที่ถูกต้อง มีความกลัวที่จะแสดงออกถึงการกระทำ ที่ถูกต้องถึงแม้จะเป็นการฝืนกระแสสังคม ทั้ง ๆ ที่รู้ดีว่าเป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้อง แต่ก็ไม่กล้ายืนหยัดในความถูกต้อง เพราะขาดความกล้าหาญจึงนำไปสู่การมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาในสังคมไทยเช่น ไม่กล้าปฏิเสธเมื่อเพื่อนชวนไปเที่ยวกลางคืน ชวนไปดื่มเหล้า ชวนไปสูบบุหรี่

เป็นต้น ในด้านการเรียน ผู้เรียนมักไม่กล้าตอบคำถามครู เพราะกลัวตอบผิด หรือแม้กระทั่งไม่กล้าที่จะแสดงออกในการทำความดีเช่น ช่วยเหลือคนที่กำลังประสบภัยพิบัติ คนที่อ่อนแอกว่า เช่น เด็กหรือคนชรา ยิ่งไปกว่านั้นในด้านสังคม เมื่อมีการเลือกตั้งแต่ละครั้ง ก็ไม่กล้าที่จะปฏิเสธการรับเงินที่มีการซื้อสิทธิ์ขายเสียง มีการรับเงินแต่ไม่ลงคะแนนให้ กลับไปลงคะแนนให้อีกเบอร์ การกระทำแบบนี้ไม่ใช่ความกล้าหาญแต่เป็นการไม่ซื่อสัตย์ ซึ่งการกระทำที่ถูกต้องจะต้องไม่รับเงินและกล้าที่จะแจ้งความเอาผิดกับผู้ที่น่าเงินมาให้จึงจะถือว่าเป็นความกล้าหาญทางจริยธรรม แม้แต่ในหมู่ข้าราชการและนักการเมืองมีการทุจริตคอร์รัปชันกันไปตามลำดับชั้น ขาดความกล้าหาญที่จะรับผิดชอบเมื่อตนเองกระทำผิด และนอกจากนี้ ผู้ใต้บังคับบัญชาหมิ่นจะถูกหัวหน้างานใช้อิทธิพลอำนาจบังคับข่มขู่ ลวนลามกระทำอนาจารที่ไม่เหมาะสม บางครั้งผู้ใต้บังคับบัญชาไม่กล้าที่ขัดขืนหรือปฏิเสธสิ่งที่ปรากฏเป็นข่าวคราวให้เห็นเป็นระยะ ทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นนี้สาเหตุเป็นคนที่เหล่านั้นขาดความกล้าหาญ ไม่กล้าฝืนกระแสของสังคมในหน่วยงานนั้น (Pariyattthada, 2015)

Kidder (2005) ให้ความหมายว่า ความกล้าหาญทางจริยธรรมเป็นความสามารถส่วนบุคคลที่จะเอาชนะความกลัว เต็มใจที่จะพูดหรือทำในสิ่งที่ถูกต้อง กล้าเผชิญหน้ากับสิ่งที่มีอำนาจแม้จะเป็นภัยคุกคามต่อตนเอง Murray (2010) เสนอว่า ความกล้าหาญทางจริยธรรมถือว่าเป็นคุณธรรมขั้นสุดยอดของพฤติกรรมทางจริยธรรม ต้องมุ่งมั่นอย่างแน่วแน่ต่อหลักการทางจริยธรรมขั้นพื้นฐาน แม้จะมีความเสี่ยง เช่น การถูกคุกคามต่อชื่อเสียง ความอับอายอดสู ความวิตกกังวลด้านอารมณ์ การถูกเพื่อนร่วมงานทอดทิ้ง การถูกแก้แค้นและการถูกปลดออกจากงาน บุคคลที่กล้าหาญทางจริยธรรมจะมีความพร้อมที่จะเผชิญหน้ากับความไม่แน่นอนที่เป็นผลมาจากการตัดสินใจทำในสิ่งที่ถูกต้องแม้จะมีผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นก็ตาม

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับองค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรม พบว่ามีนักวิชาการหลายท่านในต่างประเทศได้พูดถึงองค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรม ดังเช่น Kidder (2005) ได้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะพฤติกรรมความกล้าหาญทางจริยธรรมโดยกำหนดว่าบุคคลที่มีความกล้าหาญทางจริยธรรมจะต้องประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 อย่าง ได้แก่ 1) ตระหนักถึงอันตราย (danger) 2) ต้องมีความอดทน (endurance) 3) ต้องยึดมั่นในหลักการ (principles) Miller (2005) ได้กำหนดองค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรมที่ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การมีอยู่และการรับรู้สถานการณ์ทางจริยธรรม (presence and recognition of a moral situation) 2) การเลือกจริยธรรมที่เหมาะสม (moral choice) 3) พฤติกรรมทางจริยธรรม (moral behavior) 4) คุณลักษณะส่วนบุคคล (individuality) 5) การเผชิญหน้ากับความกลัว (fear) Lachman (2007) กำหนดองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับความกล้าหาญทางจริยธรรม ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ 1) ความกล้าหาญที่จะนำไปสู่จริยธรรม (courage to be moral requires) 2) การให้เกียรติต่อพันธะหน้าที่ (obligations to honor) 3) การจัดการกับอันตราย (danger to manage) 4) การแสดงออกและการกระทำ (expression and action) Sekerka, Bagozzi & Charnigo (2009) กำหนดองค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรมระดับมืออาชีพ (professional moral courage) เป็น 5 องค์ประกอบ คือ 1) ตัวแทนทางจริยธรรม (moral agency) 2) การมีคุณค่าในตนเองที่หลากหลาย (multiple values) 3) การมีความอดทน (endurance of threats) 4) การมุ่งมั่นกระทำมากกว่าการถูกบังคับ (goes beyond compliance) 5) เป้าหมายทางจริยธรรม (moral goals) และนอกจากนี้ Fagin-Jones & Midlarsky (2007) ได้ศึกษาพบว่า มีองค์ประกอบของความกล้าหาญ

ทางจริยธรรม 4 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) การเอาใจใส่ด้วยความห่วงใย (empathic concern) 2) ความรับผิดชอบต่อสังคม (social responsibility) 3) การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมแบบเห็นแก่ผู้อื่น (Altruistic moral reasoning) 4) การเสี่ยงภัย (risk-taking)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า องค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรมในต่างประเทศมีจำนวนมาก แต่ในประเทศไทยมีการพูดถึงองค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรมน้อยมากจะมีเพียงแค่งานวิจัยของ Namsuwan (2012) ที่ศึกษาพบว่า ความกล้าหาญทางจริยธรรมของครูมีองค์ประกอบมี 4 องค์ประกอบ 11 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1) การยึดมั่นในหลักการ (principles) 2) การรับรู้สถานการณ์ทางศีลธรรม (moral situation) 3) พฤติกรรมการแสดงออกทางจริยธรรม (moral behavior) 4. ความอดทน (endurance)

สถาบันอุดมศึกษาในภาคตะวันออกเฉียงเหนือถือว่าเป็นสถาบันการศึกษาที่มุ่งพัฒนาบัณฑิตให้มีความรู้คู่คุณธรรม ที่ผ่านมามีได้พยายามที่จะพัฒนาบัณฑิตให้มีความกล้าหาญทางจริยธรรมมาอย่างต่อเนื่อง และต่อเนื่อง แต่ก็ยังปรากฏให้เห็นว่า เยาวชนไทยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีปัญหาเกี่ยวกับการขาดคุณธรรม จากข้อมูลของศูนย์คุณธรรมร่วมกับศูนย์สำรวจความคิดเห็น นิด้าโพล ได้สำรวจความคิดเห็นเรื่อง “สถานการณ์คุณธรรมของสังคมไทย” ระหว่างวันที่ 28 พฤศจิกายน – 22 ธันวาคม 2559 ทั้งหมด 4 ภาค พบว่า ภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีคะแนนค่าเฉลี่ยของระดับความรุนแรงของปัญหาวิกฤติด้านคุณธรรมสูงกว่าทุกภาค โดยปัญหาความซื่อสัตย์สุจริต การทุจริตคอร์รัปชัน 3.55 ปัญหาจิตสาธารณะ ขาดความรับผิดชอบต่อสังคม 3.47 และปัญหาขาดความสามัคคี 3.38 (Moral center, 2016) และจากงานวิจัยของ Kosai et al. (2008) ได้สำรวจคุณธรรมจริยธรรมของนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ พบว่า นิสิตนักศึกษามีปัญหาในการนำคุณธรรม จริยธรรมไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นิสิตนักศึกษามีความเขินอายที่จะทำในสิ่งที่ถูกต้อง กลัวคนอื่นว่าทำฟอร์มเป็นคนดี ขาดจิตใต้สำนึก เห็นแก่ตัว ไม่สามารถบังคับจิตใจตนเองได้ ขาดแรงจูงใจ ไม่ซื่อสัตย์ เช่น การลอกข้อสอบ การโกงข้อสอบ ขโมยเงินเพื่อน เป็นต้น บางคนกลัวว่าทำความดีแล้วจะเป็นการแปลกแยกเข้าสังคมไม่ได้ บางคนมองเห็นผลประโยชน์ที่ตนจะได้รับมากกว่าที่จะปฏิบัติตนเป็นคนดี จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่านิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือขาดความกล้าหาญทางจริยธรรมไม่กล้าแสดงออกในทางที่ถูกต้องหรือไม่กล้าปฏิเสธสิ่งที่ไม่ถูกต้อง จึงส่งผลให้เกิดพฤติกรรมที่เป็นปัญหาดังกล่าว

ด้วยความไม่ชัดเจนเกี่ยวกับองค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาในบริบทของสังคมไทยว่ามีจำนวนกี่องค์ประกอบเท่าใด แต่ละองค์ประกอบมีค่าน้ำหนักความสำคัญมากน้อยเพียงใดและองค์ประกอบเหล่านี้ควรมีชื่ออะไรบ้าง ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาองค์ประกอบความกล้าหาญทางจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาโดยการศึกษาและสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความกล้าหาญทางจริยธรรมของนักวิชาการทั้งในและต่างประเทศดังกล่าวข้างต้นมาเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาองค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาเพื่อก่อให้เกิดองค์ความรู้ที่ชัดเจนเกี่ยวกับความกล้าหาญทางจริยธรรม ตลอดจนสามารถนำองค์ประกอบความกล้าหาญทางจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่ค้นพบในงานวิจัยไปเป็นแนวทางสำหรับการสร้างโปรแกรมฝึกอบรมความกล้าหาญทางจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือในการวิจัยระยะถัดไป

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

องค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาประกอบมีกี่องค์ประกอบ อะไรบ้าง

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจความกล้าหาญทางความกล้าหาญทางจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาองค์ประกอบ เป็นนิสิตนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 ปีการศึกษา 2562 ในสถาบันอุดมศึกษา สังกัดคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 23 แห่ง จำนวน 382,519 คน (The Higher Education Commission, 2019)

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาองค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรมด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis: EFA) เป็นนิสิตนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 ปีการศึกษา 2562 ชั้นปีละ 240 คน ในสถาบันอุดมศึกษา สังกัดคณะกรรมการการอุดมศึกษา ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 5 แห่ง จำนวน 1,200 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling) ได้แก่ ขั้นที่ 1 จำแนกมหาวิทยาลัยสังกัดสถาบันอุดมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เป็น 5 กลุ่มจังหวัด ขั้นที่ 2 สุ่มจังหวัดในแต่ละกลุ่มจังหวัด (Cluster Sampling) กลุ่มจังหวัดละ 1 จังหวัด ขั้นที่ 3 ทำการสุ่มสถาบันในจังหวัดที่ได้รับการสุ่มจากขั้นที่ 2 จำนวนจังหวัดละ 1 สถาบัน ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) โดยการจับสลากมา 1 สถาบัน เพื่อใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง ขั้นที่ 4 สุ่มอย่างง่ายเพื่อเลือกคณะวิชาในแต่ละสถาบัน (Simple Random Sampling) ผลการสุ่มปรากฏดังนี้ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ได้แก่ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยนครพนม ได้แก่ คณะศิลปศาสตรและวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ได้แก่ คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ได้แก่ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ได้แก่ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์และขั้นที่ 5 สุ่มนักศึกษาในแต่ละชั้นปี (Stratified Random Sampling) โดยมีระดับชั้นปีเป็นชั้น (Strata) ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างชั้นปีละ 60 คน การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการพัฒนาตัวบ่งชี้ในครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามแนวคิดของ Tabachnick ที่ได้เสนอแนะว่า กลุ่มตัวอย่างที่ตีพิมพ์สำหรับวิเคราะห์องค์ประกอบควรใช้ 1,000 คนขึ้นไป (Tabachnick & Fidell, 2013)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบวัดความกล้าหาญทางจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นซึ่งมีลักษณะเป็นแบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ได้ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .02 จำนวน 69 ข้อ ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง 0.212 – 0.674

และการหาค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน และวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Alpha coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) มีความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับ 0.947

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แจกแบบวัดและเก็บด้วยตนเองจำนวน 1,200 ชุด เพื่อลดความคลาดเคลื่อนในการเก็บข้อมูลเก็บเผื่อไว้ 20% ซึ่งได้แบบวัดที่มีความสมบูรณ์ จำนวน 1,120 ชุด ซึ่งมีจำนวนมากกว่าที่กำหนดไว้ มาวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis: EFA) เพื่อทำการจัดกลุ่มองค์ประกอบความกล้ำกลายทางจริยธรรม

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการจัดกระทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล ตามระเบียบวิธีสถิติโดยใช้วิธีวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ซึ่งมีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

5.1 ผู้วิจัยจัดเตรียมข้อมูลและทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ โดยพิจารณาจากค่า KMO โดยมีค่ามากกว่า .05 และค่าสถิติ Bartlett's Test มีค่า Sig. น้อยกว่านัยสำคัญที่ตั้งไว้ แสดงว่าตัวแปรมีความสัมพันธ์กันเหมาะสมที่จะวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไป

5.2 วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจด้วยวิธีวิเคราะห์องค์ประกอบหลัก (Principal Component Analysis) และใช้วิธีการหมุนแกนโดยวิธี Varimax ซึ่งใช้เกณฑ์การพิจารณาองค์ประกอบดังนี้ (Thairuakham, 2012)

5.2.1 การเลือกตัวแปรเข้าองค์ประกอบ ถ้าองค์ประกอบใดหรือข้อคำถามใดหรือตัวแปรไม่ถึง 3 ข้อ จะตัดองค์ประกอบนั้นออก เพราะถือว่าเป็นองค์ประกอบที่ไม่ชัดเจน

5.2.2 ค่าของตัวแปรสังเกตได้ในแต่ละองค์ประกอบ ในแต่ละตัวบ่งชี้จะต้องมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loading) ต้องไม่ต่ำกว่า 0.30

5.2.3 องค์ประกอบต้องมีความแปรปรวนมากกว่า 1 ขึ้นไป

ผลการวิจัย

1. ก่อนการวิเคราะห์องค์ประกอบ ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของความเหมาะสมของข้อมูลก่อนที่จะทำการวิเคราะห์องค์ประกอบของข้อมูลที่ได้มานั้นมีความสัมพันธ์กันอย่างน้อยเพียงพอต่อการวิเคราะห์องค์ประกอบหรือไม่ พบว่า ค่า Bartlett's Test of Sphericity ซึ่งเป็นการทดสอบค่าไค-สแควร์ของเมตริกสหสัมพันธ์จากผลการวิเคราะห์ค่าสถิติ Bartlett's Test of Sphericity มีค่าเท่ากับ 38377.523 $p < .01$ แสดงว่า เมตริกสหสัมพันธ์ของตัวบ่งชี้แตกต่างจากเมตริกเอกลักษณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ข้อมูลนี้มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิเคราะห์ค่าสถิติของไคเซอร์-เมเยอร์-โอลคิน (Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy: KMO) เป็นการตรวจสอบความเหมาะสมของข้อมูล ควรมีค่ามากกว่า 0.5 ผลจากการวิเคราะห์มีค่าเท่ากับ 0.941 แสดงว่าข้อมูลมีความเหมาะสมมากในการนำไปใช้วิเคราะห์องค์ประกอบ

2. การวิเคราะห์องค์ประกอบหลัก (Principal Component Analysis) หลังหมุนแกนแบบมุมฉาก (Orthogonal Rotation) ด้วยวิธีแวนริแมกซ์ (Varimax Rotation)

ตารางที่ 1 แสดงค่าไอเกน ค่าร้อยละของความแปรปรวนและผลบวกสะสมร้อยละของความแปรปรวน

องค์ประกอบ	Eigen values	% of Variance	Cumulative % of Variance
1	23.272	23.272	17.004
2	12.721	12.721	25.863
3	3.009	3.009	31.911
4	2.755	2.755	35.989
5	2.530	2.530	39.198
6	2.255	2.255	42.298
7	2.018	2.018	45.236
8	1.960	1.960	47.920
9	1.892	1.892	50.278
10	1.863	1.863	52.619
11	1.745	1.745	54.788
12	1.666	1.666	56.823
13	1.532	1.532	58.780
14	1.454	1.454	60.672

จากตารางที่ 1 พบว่าในการสกัดองค์ประกอบได้ 14 องค์ประกอบ มีค่า Eigen values มากกว่า 1.00 ค่าร้อยละของความแปรปรวนทั้ง 14 องค์ประกอบมีค่า 60.672 นั่นคือ ทั้ง 14 องค์ประกอบนี้สามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรทั้งหมดได้ร้อยละ 60.672 จำนวนองค์ประกอบที่ได้จากการสกัดองค์ประกอบหลักภายหลังหมุนแกนแบบออร์โธกอนอล (Orthogonal) เพื่อให้ได้องค์ประกอบที่เป็นอิสระด้วยวิธีแวนริแมกซ์ (Varimax Orthogonal Rotation) ได้ทั้งหมด 14 องค์ประกอบ และเมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบหลังการหมุนแกนองค์ประกอบโดยวิธีแวนริแมกซ์ โดยพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบ 0.3 ขึ้นไป และพิจารณาค่าความแปรปรวนรวมองค์ประกอบที่มีค่าไอเกน (Eigenvalue) มากกว่าหรือเท่ากับ 1.0 และมีจำนวนตัวบ่งชี้แต่ละมาตรฐานตั้งแต่ 3 ตัวขึ้นไป ตามหลักทั่วไปในการกำหนดความเป็นไปได้ค่าเดียวของโมเดล ผู้วิจัยควรมีตัวบ่งชี้ได้อย่างน้อย 3 ตัวต่อตัวแปรแฝง 1 ตัวที่เรียกว่า กฎสามตัวบ่งชี้ (three indicator rule) (Marsh et al., 2004; กัลยา วาณิชบัญชา, 2544) ซึ่งทั้ง 69 ตัวบ่งชี้ มีน้ำหนักองค์ประกอบมากกว่า 0.3 แต่ในองค์ประกอบที่ 5 และองค์ประกอบที่ 7 ถึง 14 มีตัวบ่งชี้น้อยกว่า 3 ตัว ผู้วิจัยจึงได้ตัดองค์ประกอบที่ 5 และองค์ประกอบที่ 7 ถึง 14 จึงได้องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ที่ชัดเจน 5 องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ 45 ตัวบ่งชี้ โดยแต่ละองค์ประกอบมีชื่อและตัวบ่งชี้ต่าง ๆ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การยึดมั่นในหลักการ (standing up for principles) บรรยายได้ด้วยตัวบ่งชี้ 22 ตัวบ่งชี้ได้แก่ 6, 8, 11, 12, 19, 21, 22, 27, 28, 32, 33, 34, 35, 42, 46, 48, 50, 53, 58, 59, 61 และ 63 มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบตั้งแต่ 0.530 - 0.772 ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ที่เรียงตามลำดับ

ตามน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุดสามอันดับคือ 59 ข้าพเจ้าจะไม่ลุกยืนให้ที่นั่งแก่คนชรา เพราะข้าพเจ้าเหนื่อยและง่วงนอนมากต้องการนั่งหลับบนรถ (0.772) 33 เมื่อนักศึกษารุ่นน้องมีความสามารถมากกว่าข้าพเจ้า ข้าพเจ้าไม่จำเป็นต้องยอมรับในความสามารถของเขา (0.759) และ 34 หากเพื่อนขัดแย้งกัน ข้าพเจ้าจะไปเป็นพยานให้ข้อมูลเข้าข้างเพื่อนสนิทกัน (0.759) ตามลำดับและพบว่า องค์ประกอบที่ 1 เป็นแหล่งความแปรปรวนรวมขององค์ประกอบเท่ากับ 11.733 คิดเป็นร้อยละ 17.004 ของความแปรปรวนทั้งหมด จะเห็นได้ว่าตัวบ่งชี้ส่วนใหญ่อธิบายถึง การแสดงความกล้าหาญทางจริยธรรมแต่ละครั้งจะประกอบด้วยหลักการทางจริยธรรมที่เป็นค่านิยมที่ตนเองยึดถือ จึงตั้งชื่อให้เหมาะสมว่า การยึดมั่นในหลักการ

องค์ประกอบที่ 2 การรับรู้สถานการณ์จริยธรรม (recognizing moral situation) บรรยายได้ด้วยตัวบ่งชี้ 9 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 23, 24, 26, 29, 30, 31, 37, 38 และ 56 มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบตั้งแต่ 0.508 - 0.681 ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ที่เรียงตามลำดับตามน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุดสามอันดับคือ 29 ข้าพเจ้านัดหมายกับเพื่อนไว้ แต่ไม่สามารถไปตามที่นัดได้ ข้าพเจ้าถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญที่จะโทรศัพท์แจ้งให้เพื่อนทราบ (0.681) 24 ข้าพเจ้าจะรีบคืนเงินแม่ค้าทันที หากพบว่าได้รับเงินทอนเกิน (0.671) และ 30 แม้ว่านักศึกษาที่มีตำแหน่งเป็นนายกสโมสรนักศึกษาจะมีอายุน้อยกว่าข้าพเจ้าก็ตาม ข้าพเจ้าก็จะแสดงความเคารพด้วยความเต็มใจ (0.662) ตามลำดับ และพบว่า องค์ประกอบที่ 2 เป็นแหล่งความแปรปรวนรวมขององค์ประกอบเท่ากับ 6.113 คิดเป็นร้อยละ 8.859 ของความแปรปรวนทั้งหมด จะเห็นได้ว่าตัวบ่งชี้ส่วนใหญ่อธิบายถึง การรู้จักและเข้าใจสถานการณ์ทางจริยธรรมต่างๆ ที่จะปัจจัยอันดับแรกที่จะกระตุ้นให้เกิดความกล้าหาญทางจริยธรรม จึงตั้งชื่อให้เหมาะสมว่า การรับรู้สถานการณ์ทางจริยธรรม

องค์ประกอบที่ 3 พฤติกรรมทางจริยธรรม (moral behavior) บรรยายได้ด้วยตัวบ่งชี้ 6 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 62, 64, 66, 67, 68 และ 69 มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบตั้งแต่ 0.546 - 0.696 ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ที่เรียงตามลำดับตามน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุดสามอันดับ คือ 67 ในสถานการณ์ที่ต้องการความถูกต้อง ข้าพเจ้าจะเข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียกร้อง (0.696) 66 ข้าพเจ้าสามารถเป็นตัวอย่างที่ดีในการยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักจริยธรรมได้ (0.667) และ 64 ในการประชุมถึงแม้ว่าข้าพเจ้าจะไม่เห็นด้วยกับข้อคิดเห็นของคนส่วนใหญ่ แต่ข้าพเจ้าก็จะแสดงความคิดเห็นโต้แย้งด้วยเหตุผล (0.628) ตามลำดับ และพบว่า องค์ประกอบที่ 3 เป็นแหล่งความแปรปรวนรวมขององค์ประกอบเท่ากับ 4.173 คิดเป็นร้อยละ 6.048 ของความแปรปรวนทั้งหมด จะเห็นได้ว่าตัวบ่งชี้ส่วนใหญ่อธิบายถึง การแสดงออกทางจริยธรรมที่ปรากฏชัดเจนในรูปแบบของการกระทำ จึงตั้งชื่อให้เหมาะสมว่า พฤติกรรมทางจริยธรรม

องค์ประกอบที่ 4 การอดทนต่อภัยคุกคาม (endurance of threats) บรรยายได้ด้วยตัวบ่งชี้ 4 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 13, 14, 15, และ 16 มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบตั้งแต่ 0.546 - 0.715 ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ที่เรียงตามลำดับตามน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุดสามอันดับคือ 14 ข้าพเจ้าอดทนต่อคำพูดที่หยาบคายต่าง ๆ ของเพื่อนที่ไม่พอใจข้าพเจ้า หากได้ตัดสินใจกระทำในสิ่งที่คิดว่าถูกต้องแล้ว (0.715) 15 ข้าพเจ้ายึดมั่นในการทำสิ่งที่ถูกต้องแม้ว่าจะมีแรงกดดันจากเพื่อน ๆ ว่า ข้าพเจ้าทำดีเพื่อหวังผลตอบแทน (0.655) และ 13 เมื่อเพื่อนสนิทบังคับให้ข้าพเจ้าทำเรื่องที่ไม่ถูกต้อง ข้าพเจ้าจะอธิบายถึงความไม่ถูกต้อง แม้จะโดนกดดันและถูกตำหนิ (0.631) ตามลำดับ และ

พบว่า องค์ประกอบที่ 4 เป็นแหล่งความแปรปรวนรวมขององค์ประกอบเท่ากับ 2.813 คิดเป็นร้อยละ 4.078 ของความแปรปรวนทั้งหมด จะเห็นได้ว่าตัวบ่งชี้ส่วนใหญ่อธิบายถึง ความสามารถในการอดทนต่ออันตรายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น จึงตั้งชื่อให้เหมาะสมว่า การอดทนต่อภัยคุกคาม

องค์ประกอบที่ 5 การไตร่ตรองถึงความเสี่ยง (contemplate the risks) บรรยายได้ด้วยตัวบ่งชี้ 4 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1, 7, 9, และ 10 มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบตั้งแต่ 0.448 - 0.669 ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ที่เรียงตามลำดับตามน้ำหนักองค์ประกอบมาที่สุดสามอันดับคือ 9 ข้าพเจ้าจะบอกอาจารย์ถ้าเห็นเพื่อนแอบขายยาบ้า แม้จะเสี่ยงที่จะถูกเพื่อนโกรธก็ตาม (0.669) 10 ข้าพเจ้าจะไปบอกตำรวจถ้าเห็นอันธพาลลวนลามผู้หญิง แม้จะเสี่ยงถูกทำร้ายร่างกาย (0.657) และ 1 เมื่อเห็นเพื่อนทุจริตในการสอบ ข้าพเจ้าอดใจหากไม่บอกเรื่องนี้กับกรรมการคุมสอบ (0.596) ตามลำดับ และพบว่า องค์ประกอบที่ 5 เป็นแหล่งความแปรปรวนรวมขององค์ประกอบเท่ากับ 2.139 คิดเป็นร้อยละ 3.100 ของความแปรปรวนทั้งหมด จะเห็นได้ว่าตัวบ่งชี้ส่วนใหญ่อธิบายถึง ก่อนจะแสดงความกล้าหาญทางจริยธรรม จะต้องมีการประเมินทำความเข้าใจความเสี่ยงที่จะตามมา จึงตั้งชื่อให้เหมาะสมว่า การไตร่ตรองถึงความเสี่ยง

สรุปผลการวิจัย

ความกล้าหาญทางจริยธรรม เป็นความสามารถของจิตใจที่จะเอาชนะความกลัวในขณะที่เผชิญกับสถานการณ์ความขัดแย้งทางจริยธรรมที่ เพื่อให้บรรลุสิ่งที่ดี ความถูกต้องทั้งต่อส่วนรวมและองค์รวมมากกว่าส่วนตัว ซึ่งแสดงออกให้เห็นเป็นพฤติกรรมที่มุ่งมั่นและตั้งใจกระทำในสิ่งที่ถูกต้องซึ่งพฤติกรรมที่แสดงออกจะต้องสอดคล้องกับหลักการที่เป็นค่านิยมหลัก 5 ประการได้แก่ ความซื่อสัตย์สุจริต ความเป็นธรรม ความเคารพ ความรับผิดชอบและความเห็นอกเห็นใจ จากการวิเคราะห์องค์ประกอบความกล้าหาญทางจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีองค์ประกอบที่สำคัญได้แก่ การยึดมั่นในหลักการ การรับรู้สถานการณ์ทางจริยธรรม พฤติกรรมทางจริยธรรม การอดทนต่อภัยคุกคามและการไตร่ตรองถึงความเสี่ยง ซึ่งองค์ประกอบทั้งหมดนี้มีความสำคัญเท่าเทียมกัน แต่ละองค์ประกอบข้างต้นเป็นส่วนที่จำเป็นของความกล้าหาญทางจริยธรรม บุคคลที่จะเรียกว่ามีความกล้าหาญทางจริยธรรมที่แท้จริง จะต้องประกอบด้วยองค์ประกอบทั้ง 5 ดังกล่าวข้างต้น

อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบความกล้าหาญทางจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ทำให้ได้องค์ประกอบ 5 ประการซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การยึดมั่นในหลักการ (prin) เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญอันดับ 1 มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบตั้งแต่ 0.530 - 0.772 จะเห็นได้ว่าตัวบ่งชี้ส่วนใหญ่อธิบายถึง การแสดงความกล้าหาญทางจริยธรรมแต่ละครั้งจะประกอบด้วยหลักการทางจริยธรรมที่เป็นค่านิยมที่ตนเองยึดถือ และหลักการทางจริยธรรมนี้เองถือว่าเป็นตัวชี้วัดการกระทำที่เป็นความกล้าหาญทางจริยธรรม เพราะถ้าหากการกระทำใดที่ปราศจากหลักการอาจไม่เรียกว่าเป็นความกล้าหาญทางจริยธรรม นั่นก็อาจเป็นเพียงความกล้าหาญทางกายภาพเท่านั้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Kidder (2005 cited in

Namsuwan, 2012) ที่พบว่า ความกล้าหาญทางจริยธรรมจะต้องประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ คือ ต้องยึดมั่นในหลักการ (principles) เพราะหลักการคือสิ่งที่แยกแยะความกล้าหาญทางจริยธรรมจากความกล้าหาญ ในเรื่องของการยึดมั่นในหลักการของความกล้าหาญทางจริยธรรมจึงเป็นเรื่องของความซื่อสัตย์ ความเชื่อมั่นที่จะนำไปสู่การปฏิบัติ ที่ถูกระบุโดยค่านิยมหลัก 5 ประการ คือ ความกล้าที่จะซื่อสัตย์ (honesty) รับผิดชอบ (responsibility) เคารพ (respect) ยุติธรรม (Fairness) และความเห็นอกเห็นใจ (compassion)

องค์ประกอบที่ 2 การรับรู้สถานการณ์จริยธรรม (sit) เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญอันดับ 2 มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบตั้งแต่ 0.508 - 0.681 จะเห็นได้ว่าตัวบ่งชี้ส่วนใหญ่อธิบายถึง การรู้จักและเข้าใจสถานการณ์ทางจริยธรรมต่าง ๆ ที่จะปัจจัยอันดับแรกที่จะกระตุ้นให้เกิดความกล้าหาญทางจริยธรรม สอดคล้องกับแนวคิดของ Miller (2005) ที่พบว่า การมีอยู่และการรับรู้สถานการณ์ทางจริยธรรม (presence and recognition of a moral situation) เป็นองค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรม เพราะการมีอยู่สถานการณ์ทางจริยธรรมมีความจำเป็น เพราะบุคคลไม่สามารถแสดงออกทางจริยธรรมได้ ถ้าพวกเขาไม่ได้เผชิญกับสถานการณ์ที่ท้าทายทางจริยธรรม และการรับรู้ว่าเป็นสถานการณ์ทางจริยธรรมเป็นขั้นตอนแรกที่จะนำไปสู่ความกล้าหาญทางจริยธรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Namsuwan (2012) ศึกษาพบว่า ความกล้าหาญทางจริยธรรมมีองค์ประกอบมี 4 องค์ประกอบ 11 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1. การยึดมั่นในหลักการ (principles) 2. การรับรู้สถานการณ์ทางศีลธรรม (moral situation) 3. พฤติกรรมการแสดงออกทางจริยธรรม (moral behavior) 4. ความอดทน (endurance)

องค์ประกอบที่ 3 พฤติกรรมทางจริยธรรม (Beh) เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญอันดับ 3 มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบตั้งแต่ 0.546 - 0. จะเห็นได้ว่าตัวบ่งชี้ส่วนใหญ่อธิบายถึง การแสดงออกทางจริยธรรมที่ปรากฏชัดเจนในรูปแบบของการกระทำ สอดคล้องกับแนวคิดของ Miller (2005) ที่พบว่า พฤติกรรมทางจริยธรรม (moral behavior) เป็นองค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรม พฤติกรรมมีความจำเป็น เพราะจะช่วยแยกแยะความกล้าหาญทางจริยธรรมจากเหตุผลเชิงจริยธรรม การที่บุคคลจะแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างไรรั้น ย่อมขึ้นอยู่กับความตั้งใจที่สอดคล้องกับสอดคล้องกับความเชื่อทางจริยธรรมของตน สอดคล้องกับแนวคิดของ Lachman (2007) ที่พบว่า การแสดงออกและการกระทำ (expression and action) เป็นองค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรม เพราะเป็นการแสดงความมุ่งมั่นในหลักการของตนเองและใช้ทักษะการเจรจาต่อรอง

องค์ประกอบที่ 4 การอดทนต่อภัยคุกคาม (end) เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญอันดับ 4 มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบตั้งแต่ 0.546 - 0.715 จะเห็นได้ว่าตัวบ่งชี้ส่วนใหญ่อธิบายถึง ความสามารถในการอดทนต่อภัยอันตรายต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นสอดคล้องกับแนวคิดของ Sekerka, Bagozzi & Charnigo (2009) ที่พบว่า การมีความอดทนต่อภัยคุกคาม (endurance of threats) เป็นองค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรม เพราะเป็นการเผชิญความยากลำบากในการเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับศีลธรรม ซึ่งมักจะเป็นการบั่นทอนหรือการคุกคามซึ่งส่งผลต่อความอดทน อดทน ซึ่งจะสะท้อนในบุคคลที่ต้องเผชิญกับความยากลำบากทั้งอันตรายและการรับรู้ หรือการคุกคามที่มีต่อความอดทน

องค์ประกอบที่ 5 การไตร่ตรองถึงความเสี่ยง (risk) เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญอันดับ 5 มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบตั้งแต่ 0.448 - 0.669 จะเห็นได้ว่าตัวบ่งชี้ส่วนใหญ่อธิบายถึงก่อนจะแสดงความกล้าหาญทางจริยธรรม จะต้องมีการประเมินและรับรู้ถึงความเสี่ยงที่จะตามมา สอดคล้องกับแนวคิด

ของ Fagin-Jones & Midlarsky (2007) ได้ศึกษาพบว่า การเสี่ยงภัย (risk-taking) เป็นองค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรม เพราะการมีส่วนร่วมในการช่วยชีวิต บุคคลจะต้องมีความเต็มใจที่จะเผชิญกับสิ่งที่จะเป็นอันตรายตัวเองและ ครอบครัว ดังนั้นการเสี่ยงภัยจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญข้อหนึ่ง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจของความกล้าหาญทางจริยธรรมแล้วนั้น พบว่าองค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรม 5 องค์ประกอบ ที่จะเป็นประโยชน์ต่อครู อาจารย์ ผู้บริหารสถาบันการศึกษา หน่วยงานองค์กรต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน หรือผู้ที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับความกล้าหาญทางจริยธรรมในการนำแบบวัดองค์ประกอบความกล้าหาญทางจริยธรรมไปใช้วัดความกล้าหาญทางจริยธรรมของผู้เรียน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้ตรวจสอบตนเองว่ามี ความกล้าหาญทางจริยธรรมมากน้อยเพียงใด

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่ส่งผลต่อความกล้าหาญทางจริยธรรมของนิสิต นักศึกษาเพิ่มเติม เพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาความกล้าหาญทางจริยธรรมของนิสิตนักศึกษา ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.2 งานวิจัยครั้งนี้ศึกษาองค์ประกอบความกล้าหาญทางจริยธรรมของนิสิตนักศึกษา ในสถาบันอุดมศึกษา ดังนั้นควรมีการศึกษาคู่มือองค์ประกอบของความกล้าหาญทางจริยธรรมกับกลุ่ม ตัวอย่างที่ต่ำกว่าระดับอุดมศึกษา เพื่อได้องค์ความรู้เกี่ยวกับความกล้าหาญทางจริยธรรมในบริบท สังคมไทยที่หลากหลายมากขึ้น

References

- Fagin-Jones, S., & Midlarsky, E. (2007). Courageous altruism: Personal and situational correlates of rescue during the Holocaust. *The Journal of Positive Psychology*. 2(2), 136-147.
- Higher Education Commission. (2019). *Sathit'udomsuksā* [Higher Education Statistics]. Retrieved from <http://www.mua.go.th/index2.html>
- Kidder, R. M. (2005). *Moral courage*: New York: Harper Coolin Publisher.
- Kosai et al. (2008). *raīngān kānwichai kānsamruāt khunnatham chariyatham khōng naksuksā sākha kānsuksā pathommawai* [Research report of Survey on Morals and Ethics of Students in Early Childhood Education]. Faculty of Education Buriram Rajabhat University.
- Lachman, V. D. (2007). Moral courage in action: case studies. *Ethics law and Policy*. 16(4), 275-277.
- Mary Hesse. (1967). *History of Ethics*, (Encyclopedia of Philosophy).

- Miller, W. I. (2005). **Moral Courage: Definition and Development**, Ethic Resource Center, March.
- Moral Center. (2016). **sathanākān khunnatham nai sangkhom Thai** [Moral situation in Thai society]. Retrieved from <https://www.springnews.co.th>
- Moral Center. (2018). **khrōngkān samruāt sathanākān khunnatham čharyatham khōng sangkhom Thai** [Project to explore the moral and ethical situation of Thai society]. Meeting Documents.
- Murray, J. S. (2010). Moral Courage in Healthcare: Acting Ethically Even in the Presence of Risk. **Online Journal of Issues in Nursing**. 15(3), 2. Retrieved from <https://ojin.nursingworld.org/MainMenuCategories/EthicsStandards/Resources/Courage-and-Distress/Moral-Courage-and-Risk.html>
- Namsuwan, P. (2012). **kānphatthana tua bongchī khwām klāhān thāng čharyatham khōng khru : kānthotsōp khwām mai præ plīan khōng kān wat tām phūm lang khōng khru** [The Development of Moral Courage Indicators of Teachers: Testing the Transformation of Teachers' Background Measurement]. Master of Education Educational Research Branch Department of Research and Educational Psychology. Bangkok: Chulalongkorn University.
- Pariyatthada, P. (2015). **khwām klāhān thāng čharyatham nai phra phut sāsana thērawāt** [Moral Courage in Theravada Buddhism.; Thesis Bachelor of Buddhism]. Graduate School, Bangkok: Mahachulalongkornrajavidyalaya University.
- Sekerka, E. L., Bagozzin, P. B., and Charnigo, R. (2009). Facing Ethical Challenges in the Workplace: Conceptualizing and Measuring Profession Moral Courage. **Journal of Business Ethics**, 89, 565-579. DOI: 10.1007/s10551-008-0017-5
- Tabachnick, G. & Fidell, S. (2013). **Using Multivariate Statistics**. United States of America. Allyn; & Bacon.
- Thairuakham, S. (2012). **sathiti khan sūng samrap kānwichai thāngkān suksā** [Advanced statistics for educational]. Research. 2nd edition, Maha Sarakham: Mahasarakham University Press.

พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 : ความหมายและปัจจัยเงื่อนไข

USAGE BEHAVIOR OF INFORMATION AND COMMUNICATION
TECHNOLOGY FOR TEACHING EFFICIENCY OF THE TEACHERS IN
SECONDARY EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE 5: DEFINITION AND
CONDITIONAL FACTORS

มนฤดี ชวงฉ่ำ¹ ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร² และชนัดดา เพ็ชรประยูร³
Monrudee Chuangcham¹ Pinkanok Wongpinpech² and Chanadda Petchprayoon³

^{1,2,3} หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าพระนครเหนือ จังหวัดกรุงเทพมหานคร

^{1,2,3} Doctor of Philosophy Program in Industrial and Organizational Psychology, King Mongkut's
University of Technology North Bangkok, Bangkok
E-mail: monrudee.chuang@vru.ac.th

Received:	June 17, 2020
Revised:	September 14, 2020
Accepted:	September 16, 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความหมายและปัจจัยเงื่อนไขของพฤติกรรม
การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพของครู การวิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัย
เชิงคุณภาพ ผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ ครูผู้สอนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5
จำนวน 12 คน โดยสัมภาษณ์แบบเจาะลึก และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพ
การสอนของครู หมายถึง “ครูนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ในการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ
เพื่อสร้างสื่อการสอนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในเนื้อหาที่ครูสอน เปลี่ยน
บรรยากาศในการเรียนทำให้นักเรียนมีความสุข สนใจในการเรียนมากขึ้น สร้างและเปลี่ยนเจตคติของ
นักเรียนให้อยากเรียนเกิดผลสำเร็จที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ” โดยมีปัจจัย
เงื่อนไขที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอน
ของครู ประกอบด้วย 1. ทักษะที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน 2. การ
รับรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน 3. การรู้เท่าทันเทคโนโลยี
สารสนเทศและการสื่อสาร และ 4. แรงจูงใจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน

คำสำคัญ

พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ประสิทธิภาพการสอน ครู ปัจจัย
เงื่อนไข

ABSTRACT

The purposes of this research study were to study meaning and condition factors of usage behavior of information and communication technology for teaching efficiency of the teachers. A qualitative methodology was employed in the current study. The key informants were 12 teachers who have been in the service of the Office of Educational Service Area 5. All the informants were interviewed using in-depth interview and content analysis.

The results showed that the usage behavior of information and communication technology for teaching efficiency of the teachers is defined that the teachers used the information technology and communication for searching for information in order to produce instructional materials, changing learning environment as well as the students' attitude to encourage the them to learn happily so that student achievement increased. Conditioned factors that affect the usage behavior of information and communication technology for teaching efficiency of the teachers comprise of 1) attitude towards the use of information and communication technology in teaching 2) self-efficacy of using information and communication technology in teaching 3) information and communication technology literacy and 4) motivation of using information and communication technology in teaching.

Keywords

Behavior of Using Information and Communication Technology, Teaching Efficiency, Teachers, Condition Factors

ความสำคัญของปัญหา

การก้าวกระโดดของเทคโนโลยีที่นำไปสู่การเป็นสังคมดิจิทัลทำให้เกิดยุคอินเทอร์เน็ต เนื่องจากการพัฒนาอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่มีโปรแกรมและการทำงานร่วมกับเครื่องคอมพิวเตอร์สามารถเคลื่อนที่ไปพร้อมกับคนได้ตลอดเวลา สามารถประมวลผลและแสดงผลข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ส่งผลให้คนสามารถเข้าถึงข้อมูลและองค์ความรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัด (Office of the Permanent Secretary Ministry of Education, 2016) ด้วยพัฒนาการของคอมพิวเตอร์และการใช้อินเทอร์เน็ต โดยที่องค์ประกอบสำคัญในการใช้อินเทอร์เน็ต คือ การใช้คอมพิวเตอร์และโทรคมนาคมการสื่อสารความเร็วสูงโดยใช้ทางด่วนสารสนเทศ (Information Superhighway) เนื่องจากช่วงปลายทศวรรษ 1990s มีการใช้ระบบการสื่อสารโทรคมนาคมมีรูปแบบต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น เช่น ใยแก้วนำแสง ดาวเทียมสื่อสาร การสื่อสารบรอดแบนด์ การสื่อสารไร้สาย การประชุมทางไกล ทำให้เทคโนโลยีทั้ง

สองนี้รวมกันเรียกว่าเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology: ICT) (Malithong, 2005b) ซึ่งเป็นการรวมคำที่รวมเทคโนโลยี 2 อย่างไว้ด้วยกัน คือ เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology: IT) ที่ใช้อธิบายถึงส่วนอุปกรณ์ (Hardware) และ ชุดคำสั่ง (Software) ของคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ทำงานร่วมกันในการประมวลผล จัดเก็บ เข้าถึง ค้นหา นำเสนอ และเผยแพร่สารสนเทศด้วยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และ เทคโนโลยีการสื่อสาร (Communications Technology: CT) ที่อธิบายถึงอุปกรณ์และวิธีการในการสื่อสารโทรคมนาคม เพื่อการเข้าถึง ค้นหา และรับส่งสารสนเทศด้วยความรวดเร็ว เมื่อนำคำ 2 คำมารวมกันหมายถึง การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อการประมวลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศเพื่อจัดเก็บอย่างเป็นระบบ สามารถเข้าถึงและสืบค้นนำมาใช้ได้โดยสะดวกเป็นสื่อกลางนำเสนอสารสนเทศ รวมถึงการรับส่งสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารความเร็วสูงเพื่อส่งผ่านสารสนเทศได้อย่างรวดเร็ว (Malithong, 2005a)

การเปลี่ยนแปลงของโลกยุคสารสนเทศนั้น ทำให้กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นความสำคัญของการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ในการศึกษายังเป็นเครื่องมือสำคัญ และเป็นประโยชน์ต่อการยกระดับคุณภาพทางการศึกษา ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนและการพัฒนาครูได้อย่างรวดเร็ว ช่วยในการเสริมสร้างการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนสามารถค้นหาความรู้โลกกว้างได้ด้วยตนเอง สามารถก้าวทันเทคโนโลยีและอยู่ในสังคมสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงได้บรรจุวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (คอมพิวเตอร์) ไว้ในหลักสูตรระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย (Wongsitrotkun, 1997 cite in Maithong, Pomsamrit, Tiamtiporn, Philuek, &Srisawat, 2015) ดังแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ พ.ศ. 2561 - 2580 ประเด็น การพัฒนาการเรียนรู้ ได้กำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ที่เน้นทั้งการแก้ไขปัญหา ในปัจจุบัน การเสริมสร้างและยกระดับการพัฒนาการศึกษาและการเรียนรู้ทั้งการศึกษาในระบบ นอกระบบ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมีแผนย่อยการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ในการเปลี่ยนโฉมบทบาท “ครู” ให้เป็นครูยุคใหม่ โดยปรับบทบาทจากครูผู้สอน เป็น “โค้ช” หรือ “ผู้อำนวยการเรียนรู้” ทำหน้าที่กระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ แนะนำวิธีเรียนรู้และวิธีจัดระเบียบการสร้างความรู้ ออกแบบกิจกรรมและสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน อีกทั้งการเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษาในทุกกระดับ ทุกประเภท จัดให้มีมาตรฐานขั้นต่ำของโรงเรียนในทุกกระดับ จัดโครงสร้างการจัดการศึกษาเพื่อสร้างความรับผิดชอบต่อผลลัพธ์และให้เอื้อต่อการเข้าถึงการศึกษาอย่างเสมอภาคทั่วถึง และใช้ทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนมีการวิจัยและใช้เทคโนโลยีในการสร้างและจัดการความรู้ในการจัดการเรียนการสอน การจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับบริบทพื้นที่ (Office of the National Economic and Social Development Council, 2018) ซึ่งนโยบายการศึกษาในปัจจุบันได้กำหนดนโยบายตามแนวคิด ไทยแลนด์ 4.0 ที่ยึดหลักความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ที่เน้นการพัฒนานวัตกรรมและการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนในทุกภูมิภาค โดยที่ภาครัฐเป็นผู้สนับสนุนด้านข้อมูลสารสนเทศ และโครงสร้างพื้นฐาน โดยมุ่งใช้สื่อการสอน กระตุ้นผู้เรียนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้กับเด็กลดความเหลื่อมล้ำ จัดการศึกษาให้ทั่วถึง เท่าเทียม และมีคุณภาพ และนำระบบ ICT เข้ามาใช้จัดการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรมและกว้างขวาง (Sriprasertpap, Haemaprasith & Yoelao, 2018)

การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างคน สร้างสังคม และสร้างชาติ เป็นกลไกหลักในการพัฒนากำลังคนให้มีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข (Office of the Education Council, 2017) ในยุคของการเรียนการสอนที่มีเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือนั้น ครูผู้สอนต้องมีการปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองและวิธีการสอน รวมถึงการเพิ่มพูนความรู้และทักษะของตน เพื่อสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอนแก่ผู้เรียนได้อย่างเต็มสมรรถภาพ (Karanyathikul, 2016) ดังนั้น ครูจึงเป็นบุคคลสำคัญในการพัฒนาการศึกษา การพัฒนาครูจึงจำเป็นอย่างยิ่งในโลกยุคปัจจุบันที่กระแสแห่งความเปลี่ยนแปลงทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี และข้อมูลข่าวสารไหลบ่าข้ามพรมแดนมาถึงกันอย่างรวดเร็ว (Dachakupt & Khaengkhan, 2008) ซึ่งเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนการสอนเป็นเรื่องของครูทุกคน ไม่ใช่เรื่องของครูคอมพิวเตอร์ ดังนั้นครูทุกคนจึงต้องมีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อช่วยในการทำงานพัฒนาตนเอง และวางแผนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ครูจึงต้องปรับเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้สอนมาเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ของผู้เรียน (Makaramani, 2013 cite in Harinvon, Phunlapthawee, Wiriyonom & Chanyawudhiwan, 2014) ในปัจจุบันครูได้มีการนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างกว้างขวางใช้งานร่วมกับระบบอินเทอร์เน็ตจึงเป็นเทคโนโลยีทางการศึกษาที่สำคัญที่เข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอน โดยที่ใช้คอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการสืบค้นหาข้อมูลสารสนเทศทางการศึกษา เช่น รายงานวิจัย การเรียนการสอนที่เผยแพร่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การสนทนาผ่านเครือข่าย ซึ่งล้วนแล้วเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ทั้งสิ้น (Novello, 1998 cite in Junsingkum, 2013) โดยลักษณะของครูในยุคข้อมูลข่าวสาร ครูจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีและสื่อการเรียนการสอน คอมพิวเตอร์ เพราะสิ่งเหล่านี้เข้ามามีบทบาทในการจัดการศึกษามากขึ้น ครูมีวิสัยทัศน์กว้างไกล รู้ทันการเปลี่ยนแปลงของสังคม สนใจใคร่รู้ คำนวณวิจัยพัฒนาตนเอง และพัฒนางานในหน้าที่อยู่เสมอ เปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ศึกษาและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Bubphamatanang, 1999 cited in Hom-on, 2003)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 ประกอบด้วยท้องที่จังหวัด อ่างทอง สิงห์บุรี ลพบุรี และชัยนาท เป็นองค์กรที่บริหารและจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจนถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลายอย่างทั่วถึงและมีคุณภาพ สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล กระทรวงศึกษาธิการ และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพัฒนาคุณภาพการศึกษาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะและจุดเน้นตามช่วงวัยทุกรูปแบบ เน้นพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เต็มศักยภาพมีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐานสู่ความเป็นเลิศในศตวรรษที่ 21 และส่งเสริมให้มีการสร้างสื่อนวัตกรรม การใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอน โดยได้กำหนดทิศทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐานในจุดเน้นให้ครูผู้สอนมีความรู้ความสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองผ่านระบบเทคโนโลยีดิจิทัล อีกทั้งครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาตามมาตรฐานวิชาชีพ (The Secondary Educational Service Area Office 5, 2018) ทั้งนี้เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของครูสังกัด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในประเด็นของความหมายและปัจจัยเงื่อนไขส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู

สำหรับประเด็นความหมายของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู นั้น กล่าวได้ว่า ในปัจจุบันได้มีการศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในประเด็นของความหมายของคำดังกล่าว ดังที่ Sriprasertpap (2018) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสอน คือ การแสดงออกของผู้เรียนถึงการจัดกระบวนการเรียนการสอนโดยการนำเทคโนโลยีสารสนเทศไปใช้เป็นการเรียนการสอนและแหล่งการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียนในทางที่ถูกต้องเหมาะสมโดยวัดพฤติกรรมที่แสดงออกในชั้นเรียน การทำกิจกรรม การผลิตชิ้นงานใน 3 ลักษณะ ได้แก่ การสืบค้นข้อมูล การออกแบบการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสร้างสรรค์ผลงานหรือสื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ ส่วน Leekitchwatana (2010) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศว่าเป็นการกระทำหรือการประพฤติปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย การวิเคราะห์ลักษณะของนักเรียน การวิเคราะห์หลักสูตร การเลือกวิธีการ/รูปแบบการสอน การเลือกชนิด/รูปแบบของสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ การเตรียมความพร้อมในการสื่อ การนำสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ และการประเมินผลการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ นอกจากนี้ พบว่า Kim (2008 cite in Isiyaku, Ayub & Abdulkadir, 2015) ได้ให้ความหมายพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศว่าเป็นความถี่ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ปริมาณงานในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารภายในระยะเวลาที่กำหนด จะเห็นได้ว่าจากความหมายที่นำเสนอขึ้นเป็นการให้ความหมายที่มุ่งอธิบายพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสอน แต่ยังไม่พบว่ามีแนวคิดที่อธิบายถึงความหมายของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เห็นว่าหากใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนนั้นคืออะไร จึงเป็นที่น่าสนใจที่ผู้วิจัยจะทำการศึกษาเพื่อเติมเต็มช่องว่างองค์ความรู้ดังกล่าว

ในส่วนของการศึกษาปัจจัยเงื่อนไขส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรมแล้วพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ดังงานวิจัยของ Drent & Meelissen (2007 cite in Afshari, Bakar, Luan, Samah & Fooi, 2009) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับครูในเนเธอร์แลนด์ ผลการวิจัยพบว่ามีปัจจัยหลายประการ เช่น วิธีการสอน ทักษะคติเชิงบวก ประสพการณ์ของครูมีอิทธิพลเชิงบวกต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ของครู นอกจากนี้ยังพบงานวิจัยของ Koochang (1989 cite in Afshari, Bakar, Luan, Samah & Fooi, 2009) ว่าปัจจัยในการนำคอมพิวเตอร์มาใช้คือการยอมรับของผู้ใช้ ซึ่งได้รับอิทธิพลจากทัศนคติที่มีต่อสื่อเหล่านี้ โดยที่ Davis, Bagozzi & Warshaw (1989 cite in Cox, Abbott, Webb, Blakeley, Beauchamp & Rhodes, 2004) ได้มีการพัฒนาทฤษฎีการกระทำที่เกี่ยวข้องกับเหตุผล (การยอมรับเทคโนโลยี) จาก ผลงานของ Fishbein and Ajzen เพื่อตรวจสอบถึงเหตุผลว่าทำไมจึงมีการใช้คอมพิวเตอร์ และทัศนคติต่อการใช้เทคโนโลยี ซึ่งพบว่ามี การเชื่อมโยงถึงการรับรู้ประโยชน์ ทัศนคติที่มีต่อการใช้เทคโนโลยี และการใช้ในขั้นตอนสุดท้าย อีกทั้งยัง

มีงานวิจัยของ Al-Ruz & Khasawneh 2011; Chen 2008; Lin, Wang and Lin 2012; Sang et al. 2011; Tezci 2011a cite in Fu, 2013) ที่กล่าวถึงปัจจัยภายในที่อ้างอิงถึงครูมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้แก่ ความเชื่อ ทศนคติที่มีต่อการใช้เทคโนโลยี การรับรู้ รวมทั้งความสนใจหรือแรงจูงใจในการใช้เทคโนโลยี ความเชื่อมั่นและทักษะความรู้ด้านเทคโนโลยี ความพร้อมในการใช้เทคโนโลยี และความสามารถในตนเองด้านเทคโนโลยีอีกด้วย ปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้จึงนำมาสู่ข้อสงสัยของผู้วิจัยว่าจะเป็นปัจจัยเงื่อนไขของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 ด้วยหรือไม่ จึงนำมาสู่คำถามวิจัยในการศึกษาว่า พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 มีเงื่อนไขหรือปัจจัยเชิงเหตุที่เกี่ยวข้องบ้าง และมีผลอย่างไร

ดังนั้น จากสาระสำคัญข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาในประเด็นของความหมาย และปัจจัยเงื่อนไขของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครูในเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาและเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของครูเพื่อใช้ในการจัดการศึกษาตามการขับเคลื่อนนโยบายสู่การปฏิบัติของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 อีกทั้งครูผู้สอนจะได้นำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และให้เกิดประโยชน์สูงสุดในเชิงการปฏิบัติงานระดับบุคคลและระดับองค์กรต่อไป

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

1. ความหมายของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครูคืออะไร
2. ปัจจัยเงื่อนไขที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครูคืออะไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความหมายของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู
2. เพื่อศึกษาปัจจัยเงื่อนไขที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู : ความหมาย ปัจจัยเงื่อนไข เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Methodology) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ครูผู้สอนในเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 จำนวน 6 โรงเรียน โดยสัมภาษณ์ครูผู้สอนโรงเรียนละ 2 คน ประกอบด้วย โรงเรียนพระนารายณ์ โรงเรียนพิบูลวิทยาลัย โรงเรียนครุประสาทสรรค์ โรงเรียนชัยนาทพิทยาคม โรงเรียนบ้านหมี่วิทยา และโรงเรียนสตรีอ่างทอง จำนวน 12 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive selection) โดยมีเกณฑ์การประเมินผู้ให้ข้อมูลสำคัญจาก 1) เป็นครูผู้สอนในกลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี ที่เป็นผู้ที่มีความรอบรู้และชำนาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 2) ครูผู้สอนในกลุ่มสาระอื่นที่มีประสบการณ์ในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการสอนไม่ต่ำกว่า 3 เทอม และมีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นเบื้องต้น ยินดีเข้าร่วมการวิจัย โดยใช้วิธีการเลือกแบบบอกต่อ (Snow Ball Techniques) โดยเริ่มจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนแรก และให้ผู้ให้ข้อมูลคนแรกแนะนำผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนต่อไป การเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญมีเกณฑ์การคัดออก ได้แก่ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญไม่สะดวกใจที่จะให้ข้อมูล และช่วงเวลาของการให้ข้อมูลไม่สะดวกที่จะเข้าร่วมวิจัยได้

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ ผู้วิจัยและแนวคำถาม (Guideline) ส่วนของผู้วิจัยถือเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะได้มาซึ่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ ดังนั้นจึงต้องมีการเตรียมตัวให้พร้อมทั้งความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่จะศึกษาวิจัย เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดข้อคำถามให้มีความครอบคลุมกับเนื้อหา ส่วนของคำถามผู้วิจัยนำมาใช้การสัมภาษณ์ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth interview) แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi- Structured Interview) โดยผู้วิจัยได้กำหนดแนวคำถามจากวัตถุประสงค์การวิจัยตั้งเป็นคำถามย่อย และนำคำถามย่อยมาเรียบเรียงเป็นข้อคำถาม โดยจัดลำดับ และผูกเรื่องราวเพื่อใช้ในการสนทนา ประเด็นหลักที่ใช้ในการสัมภาษณ์ คือ ความหมายของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอน และปัจจัยเงื่อนไขที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอน ซึ่งผู้วิจัยใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ เครื่องบันทึกเสียง สมุดจดบันทึก และปากกา

3. การวิเคราะห์ข้อมูลและตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ซึ่งเป็นการนำข้อมูลที่ได้มาอ่านและจับประเด็นสำคัญ และลงรหัสข้อมูลแบบอุปนัย (Inductive Coding) โดยมีแนวทางการวิเคราะห์ประกอบด้วย 1) การจัดระเบียบข้อมูล (Data Organizing) โดยนำข้อมูลที่ได้จากการบันทึก การสังเกตและคำสัมภาษณ์มาถอดคำสัมภาษณ์ทั้งหมดแบบคำต่อคำ ให้อยู่ในรูปเอกสารที่เป็นระบบระเบียบก่อนที่จะนำไปวิเคราะห์เพื่อตอบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย และจัดลำดับเรียงข้อมูลการสัมภาษณ์ตามลำดับวันเวลาของผู้ให้ข้อมูลเพื่อง่ายต่อการเรียกใช้ข้อมูลในภายหลัง 2) การแสดงข้อมูล (Data Display) ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาซึ่งจะอยู่ในรูปของบทสัมภาษณ์หรือรายละเอียดจากการบันทึกการสังเกต เพื่อหาข้อมูลที่จะตอบโจทย์วิจัย และ 3) การตีความสร้างข้อสรุป (Conclusion Interpreting) ผู้วิจัยทำการหาความหมาย ความคล้ายคลึง ความแตกต่าง ความเป็นไปได้ของข้อมูล โดยเชื่อมโยงกับข้อค้นพบเพื่อสรุปเป็นข้อมูล โดยการจำแนกประเภทและจัดกลุ่มข้อมูลที่มีความคล้ายคลึงของข้อมูล

ส่วนการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลจนสามารถนำมาอธิบายเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย โดยการตรวจสอบแบบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation) เป็นการเก็บข้อมูลแหล่งข้อมูล แหล่งที่มาที่จะตรวจสอบ ได้แก่ แหล่งเวลา แหล่งสถานที่ และแหล่งบุคคล และด้านวิธีรวบรวมข้อมูล (Methodological Triangulation) โดยที่ผู้วิจัยได้ใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ กันเพื่อรวบรวมข้อมูลเรื่องเดียวกัน (Chantavanich, 2018) ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสังเกตกิริยาท่าทางของผู้ให้ข้อมูลสำคัญระหว่างการสัมภาษณ์ควบคู่ไปกับการสัมภาษณ์เชิงลึก

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 2) การให้ความหมายของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู และ 3) ปัจจัยเงื่อนไขที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการสัมภาษณ์เชิงลึก

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก ในส่วนของข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 12 คนนั้น พบว่า เป็นเพศชาย 5 คน และเพศหญิง 7 คน โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 7 คน และอยู่ในกลุ่มสาระอื่น ๆ ได้แก่ วิทยาศาสตร์ จำนวน 2 คน ภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน คณิตศาสตร์ จำนวน 1 คน และสังคมศึกษา จำนวน 1 คน

2. การให้ความหมายของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู

ความหมายของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 12 คน ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู คือ “ครูนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ในการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ เพื่อสร้างสื่อการสอนประกอบหรือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในเนื้อหาที่ครูสอน เปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนทำให้นักเรียนมีความสุข สนใจในการเรียนมากขึ้น สร้างและเปลี่ยนเจตคติของนักเรียนให้อยากเรียนเกิดผลสำเร็จที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น” ดังคำกล่าวที่ว่า

“พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอน คือ ครูใช้ในเรื่องของการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 6)

“คือ ครูจะต้องนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาใช้ในการประกอบการจัดการเรียนการสอน ในเนื้อหาที่ครูสอน และก็ได้มีส่วนร่วมที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารร่วมไปกับครูด้วย ทั้งนี้ทั้งนั้นใช้แล้วจะให้มีประสิทธิภาพคือ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ของเด็กสูงขึ้น ถึงจะถือว่าเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีประสิทธิภาพ” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 2)

“...คือ การที่ครูใช้สื่อเทคโนโลยีเข้ามาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียน” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 3)

“ครูเราสร้างเป็นสื่อเป็นอะไรอย่างนี้ บางทีจะเปลี่ยนบรรยากาศในการเรียน และทำให้เด็กสนใจในการเรียนมากขึ้น” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 5)

“...เป็นการที่ครูนำเอาเทคโนโลยีมาใช้กับนักเรียน แล้วนักเรียนมีความสุขและสนใจ ไม่หลับ แล้วก็ชอบ เหมือนกับที่เราสร้างเจตคติให้เค้า เอามาใช้แล้วทำให้เค้าเปลี่ยนเจตคติอยากเรียนกับเรา” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 9)

“เป็นการกระทำหรือการแสดงของครูต่อการเอาเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดผลสำเร็จ ผลสำเร็จในที่นี้มองไปที่เด็กนักเรียนก็คือมองไปที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 7)

3. ปัจจัยเงื่อนไขที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู พบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู ประกอบด้วย 1. ทักษะที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน 2. การรับรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน 3. การรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และ 4. แรงจูงใจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

3.1 ทักษะที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน ความเจริญก้าวหน้าของสังคมในยุคปัจจุบันนี้ ทำให้ครูต้องพัฒนาตัวเองเพื่อให้ก้าวทันเทคโนโลยีและปรับตัวให้ทันยุค Thailand 4.0 คือ ต้องเรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้เป็น เพราะเรามองว่า เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทำให้เกิดความสะดวกมากขึ้น สรรค์สร้างอะไรขึ้นมาได้เยอะ สามารถเข้าถึงได้ง่าย รวดเร็ว สามารถใช้เพื่อการสืบค้นได้ ช่วยในเรื่องการเก็บข้อมูลที่ไม่ต้องเป็นแบบกระดาษ สามารถประมวลผลได้ด้วย ช่วยลดภาระทางด้านวัสดุ อุปกรณ์ เอกสารประกอบการสอนได้ เมื่อครูมีทักษะที่ดีต่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จะทำให้เกิดการเปิดใจ มีการปรับและเรียนรู้ที่จะใช้กับสิ่งนั้น ดังคำกล่าวที่ว่า

“...มันทำให้เราสะดวกมากขึ้น สรรค์สร้างอะไรขึ้นมาได้เยอะ สามารถสืบค้นได้ แล้วนักเรียนไม่ได้จดอย่างเดียว ณ ปัจจุบันนักเรียนจะอยู่กับคอม อยู่กับโทรศัพท์อย่างนี้...มันสะดวก แล้วมันก็น่าตื่นเต้น.....เรื่องของการเก็บข้อมูลในส่วนหนึ่ง ที่เราไม่ต้องเก็บเป็นกระดาษ แล้วมันก็ประมวลผลให้เราด้วย” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 1)

“...บางครั้งเราจะ search หาแบบฝึกหัดอะไรอย่างนี้ มันก็เป็นเหตุจูงใจหนึ่งที่เรเข้าถึงได้ง่าย รวดเร็ว เราก็เลยต้องใช้ ict เข้ามาช่วย ใช้บ่อยในการโหลดหาแบบฝึกหัด ...และยังช่วยลดภาระทางด้านวัสดุ อุปกรณ์ สื่อ เอกสารประกอบการสอนช่วยได้ อีกอย่างหนึ่งเหมือนมันเร็ว แล้วเด็กสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง อย่าง Google doc. เด็กก็สามารถทบทวนที่บ้าน ทำแบบฝึกหัด ทำข้อสอบซ้ำ มันมีโอกาสดูเด็กได้ฝึกฝนได้มากขึ้น แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นต้องมีเวลาจัดทำ การสร้างสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต้องใช้เวลา ถ้าครูมีภาระหน้าที่สอนอย่างเดียว นั่งพัฒนาสื่อก็น่าจะไปได้ มีเวลาว่างมานั่งทำสื่อ...ก็เหมือนกับว่าเราต้องการปรับให้ทันในยุค Thailand 4.0....” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 2)

“ต้องปรับ เรียนรู้ที่จะอยู่กับมัน เรียนรู้ที่จะใช้กับมัน และก็เป็นครูต้องเรียนรู้ที่จะนำเสนอให้เด็กได้เข้าใจ และก็มีทัศนคติที่ดีกับมัน ใช้ในทางที่สร้างสรรค์ เทคโนโลยีเป็นดาบสองคมบางครั้งก็ต้องยากกับเด็ก ใช้ในทางที่เป็นประโยชน์ ใช้ในด้านที่จำเป็น” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 3)

“มีค่ะ ถ้าเราเปิดใจที่จะใช้อย่างครุ่นใหม่ ๆ แล้วรู้สึกเค้าเปิดใจที่จะใช้มากขึ้น และเค้าได้เรียนรู้ได้อะไรแล้วมันไม่ได้ยากไม่ได้ปิดตัวเอง ได้ทดลองเรียนรู้เหมือนครูใหม่จะใช้...” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 7)

3.2 การรับรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน การรับรู้ความสามารถของตนเองว่าอยู่ในระดับไหน ซึ่งมีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพราะมันต้องใช้ คือถ้าไม่ใช้ก็จะตามไม่ทัน ซึ่งหากว่าครูมีการรับรู้ถึงความเชื่อมั่นว่าทำได้ ครูก็จะเชื่อมั่นว่าทำได้ ซึ่งหากว่าความสามารถไม่มากพอก็จะพัฒนาตนเองต่อไป ดังคำกล่าวที่ว่า

“...มี ๆ การรับรู้ความสามารถของตนเอง รู้ว่าตนเองอยู่ในระดับไหน ก็มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีหรือไม่ใช้เหมือนกัน...” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 7)

“เป็นค่ะ เพราะคิดว่าตัวเราก็คงต้องพัฒนาตัวเอง เพราะคิดว่าเราความสามารถไม่พอก็พัฒนา” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 8)

“ถ้าจะถามเรื่องการรับรู้ความสามารถตนเองผมว่าน่าจะถามว่าเราเชื่อมั่นว่าเราทำได้แค่ไหน ถ้าเราเชื่อมั่นว่าเราทำได้ มันก็ว่าจะทำได้ครับ” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 11)

“...มีส่วนนะ มันต้องใช้ คือ ถ้าไม่ใช้ก็จะตามไม่ทัน” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 12)

3.3 การรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพราะมองว่าเทคโนโลยีเปลี่ยนไปทุกวัน การสื่อสารที่เปลี่ยน เราต้องรู้เท่าทัน ช่วยอำนวยความสะดวกมากขึ้นทำให้เราง่ายในการติดต่อสื่อสาร ครูจึงต้องรู้วิธีการใช้งานที่ถูกต้อง สามารถที่จะค้นหาข้อมูล เข้าถึงข้อมูล รวบรวมและจัดการข้อมูล มีการบูรณาการ ประเมินสื่อที่จะใช้ในการสอนได้ ดังคำกล่าวที่ว่า

“...เพราะว่าเทคโนโลยีมันเปลี่ยนไปทุกวันเพราะการสื่อสารที่เปลี่ยนไปทุกวันอะไรแบบนี้เราต้องรู้เท่าทัน แล้วมันก็อำนวยความสะดวกให้เรามากขึ้น ทำให้เราง่ายขึ้นในการติดต่อสื่อสารกับเด็ก” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 7)

“...เพราะว่า ict ก็เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน ถ้าถามว่าใช้หมดไหมทั้ง 5 ด้านก็ใช้หมดนะค่ะ อย่างการโหลดก็คือการเข้าถึง การจัดการ การบูรณาการก็ใช้หมดก็ใช้กับเด็ก บางทีเด็กต้องการใช้ความรู้จาก ict เราก็นำเรื่องนั้นมาบูรณาการกับเด็กว่าจะต้องทำอะไรบ้าง เอาให้เข้าใจกับเด็ก แล้วบางเด็กมันสนใจอยู่กับ ict เราก็เอาสื่อนั้นมาดึงความสนใจเด็กมาบูรณาการการเรียนการสอน เพิ่มความสนใจให้กับเด็ก การประเมินก็ใช้ในการจัดเก็บข้อมูล จัดเก็บคะแนน หรือประเมินสื่อที่เราจะใช้ในการสอน...” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 8)

“เคยได้ยินคร่าว ๆ ใช่มั้ย มันจำเป็นเลย เพราะว่าถ้าสมมติว่าเรื่องพวกนี้มันมีความสำคัญ สร้างความตระหนักได้ แล้วก็รู้วิธีการใช้งานที่ถูกต้อง เค้าจะเห็นประโยชน์...” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 11)

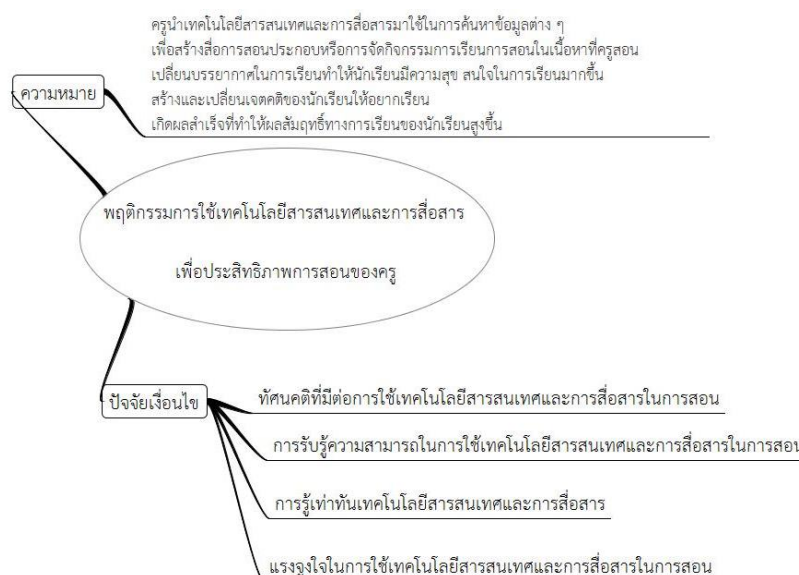
3.4 แรงจูงใจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน มองว่าเป็นแรงกระตุ้นหรือแรงผลักดันที่ครูจะเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพราะประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งทำให้มีการเตรียมการวางแผน บริหารจัดการได้ง่ายมาก ๆ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในรายวิชาต่าง ๆ เกิดเป็นแรงจูงใจที่อยากให้อ่าน อยากให้เรียน อยากให้ศึกษา ครูจึงต้องพัฒนาตนเองให้ก้าวทันเทคโนโลยีและก้าวทันกับข้อมูลต่าง ๆ เรียนรู้ที่จะใช้สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ ดังคำกล่าวที่ว่า

“ประโยชน์ที่ได้รับ หมายถึงว่าเราเตรียมการมาดีเราเหนื่อยน้อยลง นี่แหละคือการวางแผน เราบริหารจัดการได้ง่ายมาก ๆ” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 4)

“ส่วนหนึ่งเหมือนเราเป็นครู เราก็เหมือนจะต้องเป็นผู้นำ ผู้ที่จะต้องถ่ายทอดให้กับเด็กแล้วก็ตอนนี้เทคโนโลยีมันไปเร็วมาก แล้วเด็ก ๆ หลายคนเค้าก็เรียนรู้ได้ด้วยตนเองเราจะมาอยู่แค่นี้มันไม่ได้แล้วเพราะฉะนั้นมันก็สิ่งที่เป็นแรงผลักดันที่เราจะต้องเรียนรู้ด้วย แล้วเหมือนโลกมันเปลี่ยนไปในการที่จะมายืนบรรยายไม่ได้แล้ว เราต้องเรียนรู้ที่จะใช้สื่อแนวโน้มนี้มาช่วยในการสอน” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 5)

“แรงจูงใจมีผล ยกตัวอย่าง อบรมครูปอครู ปัจจุบันนี้อย่างปีที่ผ่านมา การใช้สื่อ การเรียนสื่อ การใช้แอปพลิเคชันมีเยอะมาก กลุ่มของครูที่ไปฝึกอบรมแบบเป็นคอร์ส ๆ ให้ความรู้ไปเรียน พอเราไปเรียนปุ๊บ เราจะพบว่ามันมีสื่อ มันมีนวัตกรรมที่สามารถเอามาใช้ได้เยอะมาก ๆ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในรายวิชาต่าง ๆ ได้ ที่นี้แรงจูงใจของคน ...บางคนอบรมแล้วเห็นว่าดีก็เกิดแรงจูงใจสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาในคอร์สอื่น ๆ ของเรา หรือว่าในรายชั่วโมงของเราได้ อันนี้ก็จะอาจจะเกิดแรงจูงใจที่อยากให้อีก อยากให้เรียน อยากให้ศึกษา คือ มองเห็นประโยชน์....เราก็ต้องพัฒนาตัวเอง หาแหล่งข้อมูลหาอะไรต่าง ๆ เอามาสอนเด็กถึงจะก้าวหน้าเทคโนโลยีและก้าวหน้าข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่ที่มันรวดเร็วต่าง ๆ ” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 6)

จากข้อค้นพบที่ได้ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยเป็นแผนภาพตามภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 1 สรุปผลการวิจัย

อภิปรายผล

1. จากการศึกษาคำความหมายของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู พบว่า ครูได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู ว่า “ครูนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ในการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ เพื่อสร้างสื่อการสอนประกอบหรือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนใน

เนื้อหาที่ครูสอน เปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนทำให้นักเรียนมีความสุข สนใจในการเรียนมากขึ้น สร้างและเปลี่ยนเจตคติของนักเรียนให้อยากเรียน เกิดผลสำเร็จที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น” จากความหมายดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงข้อค้นพบนั่นสอดคล้องกับความหมายของ พฤติกรรมการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศของ Leekitchwatana (2010) ที่ได้กล่าวว่า พฤติกรรมการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง การกระทำหรือการประพฤติดปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย การวิเคราะห์ลักษณะของนักเรียน การวิเคราะห์หลักสูตร การเลือกวิธีการ/รูปแบบการสอน การเลือกชนิด/รูปแบบของสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ การเตรียมความพร้อมในการนำสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ และ การประเมินผลการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่นเดียวกับการให้ความหมายของ Kumninkunakorn (1987) ที่ได้กล่าวว่า ความสามารถของครูในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับนักเรียน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนให้มีพัฒนาการในทุกด้านทั้งร่างกาย สมอง อารมณ์ และสังคม ตลอดจนทำให้นักเรียนได้รับผลสำเร็จตามเป้าหมายของหลักสูตร และมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sharma (2018) ที่พบว่าบทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนนั้นช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้การติดต่อสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียนดีขึ้น

2. จากการศึกษาปัจจัยเงื่อนไขที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ พบว่า มีปัจจัยเงื่อนไขที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู ดังนี้

2.1 ทักษะที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้กล่าวถึงครุมีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทำให้เกิดความสะดวกมากขึ้น สามารถเข้าถึงได้ง่าย รวดเร็ว สามารถใช้เพื่อการสืบค้นได้ ช่วยในเรื่องการเก็บข้อมูลที่ไม่ต้องเป็นแบบกระดาษ สามารถประมวลผลได้ด้วย ช่วยลดภาระทางด้านวัสดุ อุปกรณ์ เอกสารประกอบการสอนได้ ทำให้ครูต้องพัฒนาตัวเองเพื่อให้ก้าวทันเทคโนโลยีและปรับตัว ต้องเรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้เป็น ข้อค้นพบที่ได้สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีทัศนคติของ Gibson (2000 cited in Sompornsuksawat, 2012) ที่กล่าวว่าทัศนคติประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านความรู้ (ความเชื่อ) คือ ครุมีความเชื่อว่าการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเกิดความสะดวกมากขึ้น เข้าถึงข้อมูลได้ง่าย ส่วนองค์ประกอบด้านความรู้สึก คือ ครุมีความรู้สึกชอบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ช่วยในการสืบค้นข้อมูล การเก็บข้อมูลและการประมวลผลได้รวดเร็ว และองค์ประกอบอีกประการคือด้านพฤติกรรม ที่ครุมีแนวโน้มที่จะพัฒนาตนเองเพื่อให้ก้าวทันกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Pima (2019) พบว่าครูเห็นด้วยและรู้สึกพึงพอใจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอนมากกว่าการสอนแบบดั้งเดิม และมีทัศนคติทางบวกต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพราะช่วยให้บทเรียนมีความน่าสนใจและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนด้วย และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ndibalema (2014) ที่พบว่าทัศนคติเชิงบวกมีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นเครื่องมือในการสอน และยืนยันจากผลการสัมภาษณ์ครูพบว่าครุมีความสนใจในการใช้เทคโนโลยี

สารสนเทศเพื่อให้มีคุณภาพดีขึ้นและโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่ดีจะเป็นผลให้งานที่มีความยากสามารถสำเร็จได้โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือ

2.2 การรับรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้กล่าวถึงความเชื่อมั่นของครูที่สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการจัดการเรียนการสอนที่รู้ว่าตนเองอยู่ในระดับใดและเชื่อมั่นว่าทำได้ การสืบค้นและการเข้าถึงข้อมูลที่เป็นปัจจุบันทำให้มั่นใจในการสอนมากขึ้น และใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างเพื่อนร่วมงานและนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ข้อค้นพบที่ได้สอดคล้องกับแนวคิดการรับรู้ความสามารถของตนของ Bandura (1986 cited in Panitwattana, 2017) ที่ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความสามารถของตนเองกับพฤติกรรมของบุคคล เชื่อว่า ครูมีการรับรู้ความสามารถของตนเองมีความสำคัญ มีผลต่อพฤติกรรมและพัฒนาความสามารถของบุคคล ขึ้นอยู่กับว่าครูมีการรับรู้ความสามารถของตนเองมีสูงหรือต่ำ ดังนั้นครูจะเลือกกระทำกิจกรรมที่เชื่อว่าตนเองสามารถจัดการได้แสดงออกอย่างมีความมุ่งมั่นและมั่นใจ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Jungert & Rosander (2010 cited in EL-Daou, 2016) ที่กล่าวว่า การรับรู้ความสามารถของตนเป็นความเชื่อที่เกี่ยวกับระดับความมั่นใจและความสามารถที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศใหม่ในโรงเรียน ทำนองเดียวกับ งานวิจัยของ Bandura (1989, 1997, 2002 cited in Player-Koro, 2012) Compeau et al. (1995 cited in Player-Koro, 2012) ; Chang et al. (2008 cited in Player-Koro, 2012) ที่กล่าวว่า การรับรู้ความสามารถของตนเองเป็นความเชื่อในความสามารถของตนในการแสดงพฤติกรรมและเป็นความสามารถของแต่ละบุคคลในการที่จะใช้คอมพิวเตอร์สำหรับการทำงาน เช่น การศึกษา และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Hatlevik & Hatlevik (2018) ที่พบว่า การรับรู้ความสามารถของตนในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อจุดประสงค์การเรียนการสอนมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอนการปฏิบัติ ซึ่งสิ่งที่พบนั้นพบว่าครูมีสมรรถนะทางด้านดิจิทัลที่จะทำนายนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอนการปฏิบัติ

2.3 การรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้กล่าวว่าครูรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเหล่านั้นหรือไม่ เพราะเป็นความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อใช้ในการสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ จากอินเทอร์เน็ต ซึ่งครูต้องมีการกำหนดปัญหาหรือประเด็นต่าง ๆ ที่จะใช้ในการสืบค้น การเข้าถึงข้อมูล มีการประเมินเพื่อเลือกว่าสื่อใดที่มีความเหมาะสม ทันสมัย ทันเหตุการณ์ มีประสิทธิภาพเพียงใด สามารถนำข้อมูลต่าง ๆ มาจัดการได้ เช่น การตั้งชื่อไฟล์ การจัดเก็บแฟ้มเพื่อเรียกใช้ในภายหลัง และนำมาบูรณาการเข้ากับเนื้อหาของตนเอง สามารถที่จะนำข้อมูลที่สืบค้นมาสร้างเป็นสื่อการเรียนการสอนเพื่อที่จะใช้สื่อสารกับนักเรียน และทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากขึ้น ข้อค้นพบที่ได้สอดคล้องกับแนวคิดของ Kazt dan Macklin (2006 cited in Ahmad, 2016) ที่ได้กล่าวถึงมิติการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ประกอบด้วย 7 มิติ ได้แก่ การกำหนด การเข้าถึง การประเมิน การบูรณาการ การสร้าง และการสื่อสาร ซึ่งครูจะมีความรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนั้นจะต้องมีการกำหนดสิ่งที่ต้องการจะค้นหาหรือสืบค้นเพื่อที่จะเข้าถึงข้อมูลได้อย่างถูกต้อง สามารถประเมินสื่อหรือข้อมูลได้ และสามารถนำข้อมูลมาจัดการและบูรณาการได้ อีกทั้งสามารถสร้างและ

สื่อสารข้อมูลได้อย่างมีความเข้าใจ รวมถึงครูจะใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพต้องใช้ทักษะที่สำคัญหลายประการ ได้แก่ ทักษะทางความคิด เช่น การจัดการ การบูรณาการ และการประเมินข้อมูลและทักษะทางเทคนิค เช่น การใช้เครื่องมือ โปรแกรม และการติดต่อสื่อสาร เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ในการใช้งาน ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Yokpithakchork (2018) ที่ได้สรุปใจความสำคัญของการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารว่า ความสามารถของแต่ละบุคคลในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือสื่อสารตลอดจนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณในการเข้าถึง จัดการ บูรณาการ ประเมิน และสร้างสรรค์ข้อมูลเพื่อศึกษาเรียนรู้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wipawin (2019) ที่ได้กล่าวว่าการประเมินทักษะการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจะเป็นการวัดความสามารถ 7 ด้าน ได้แก่ การรู้และความสามารถในการกำหนดความต้องการสารสนเทศของตนเอง ความสามารถในการเข้าถึงการจัดการ (เช่น การจัดหมวดหมู่ การสร้างไฟล์เตอร์ การสร้างแผนที่ความรู้ เป็นต้น) การบูรณาการ (เช่น การแปลงข้อมูลจากรูปแบบเอกสารเวิร์ดให้อยู่ในรูปแบบสเปรดชีต) การประเมินผล การสร้างสารสนเทศใหม่ และการสื่อสาร

2.4 แรงจูงใจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้กล่าวว่า การที่ครูใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอนนั้น ส่วนหนึ่งมาจากความต้องการของตนเองที่จะพัฒนาตนเอง ต้องการที่จะก้าวให้ทันกับเทคโนโลยีเพื่อที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอน อีกทั้งโลกมีการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วครูจำเป็นต้องตามให้ทันการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นด้วย นำมาใช้เป็นสื่อกลางในการเรียนการสอนที่จะกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน ใช้ในการติดต่อสื่อสารกับนักเรียนได้สะดวกมากขึ้น และเป็นการตอบสนองนโยบายของหน่วยงานที่นำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ในการจัดการให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ข้อค้นพบที่ได้สอดคล้องกับแนวคิดของ Tangkittipaporn (2013) ได้กล่าวถึงปัจจัยจูงใจ 2 ประการ คือ ประการแรก แรงจูงใจภายใน ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดจากปัจจัยภายในตัวบุคคล ดังเช่นครูที่ต้องการจะพัฒนาตนเอง ต้องการก้าวทันกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และนำมาเป็นสื่อกลางเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในการเรียน ประการที่สอง แรงจูงใจภายนอก เป็นสภาวะที่บุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอก ที่ทำให้เห็นเป้าหมาย เฉกเช่นเดียวกับครูที่นำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้เพื่อให้เกิดการติดต่อสื่อสารที่สะดวกมากขึ้น และสนองนโยบายของหน่วยงานที่นำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ounis (2016) ที่พบว่า แรงจูงใจที่ครูใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน เพราะครูเชื่อว่าการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทำให้นักเรียนเรียนรู้มากขึ้น และมีประสิทธิภาพที่แตกต่างจากวิธีการสอนแบบเดิม อีกทั้งพบว่าสอดคล้องกับงานวิจัยของ Copriady (2014) ที่พบว่า แรงจูงใจเป็นสื่อกลางที่ส่งผลให้ครูมีความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนการสอน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chigona (2014) ที่พบว่า หากหน่วยงานมีนโยบายสนับสนุนทางด้านเทคนิคให้ครูมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจะทำให้ครูมีแรงจูงใจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในชั้นเรียน

ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู ประเด็นความหมาย และปัจจัยเงื่อนไขของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอน จึงขอเสนอแนะแนวทางพัฒนาและการส่งเสริมพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครูดังนี้

1. พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครูมีความสำคัญมากในปัจจุบันนี้ เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีบทบาทสำคัญในสังคมมากขึ้น และเพื่อให้ทันยุคทันเหตุการณ์ในด้านการศึกษาที่เป็นไปตามแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์นั้น จึงควรสร้างความเข้าใจกับครูเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอน ประการแรก คือ ประโยชน์ที่ตัวครูได้รับจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่สามารถอำนวยความสะดวก ได้แก่ ใช้ในการค้นหาข้อมูล การติดต่อสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียน ใช้ในการสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนในเนื้อหาที่ครูสอนได้ ประการที่สอง คือ ประโยชน์ที่นักเรียนได้รับ ได้แก่ นักเรียนได้รับประสบการณ์ในการเรียนที่น่าตื่นเต้น ทำให้นักเรียนสนใจในการเรียนมากขึ้น นักเรียนมีความชอบและสนุกสนานกับวิธีการสอนของครู อีกทั้งทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ประการที่สาม ประโยชน์ที่โรงเรียนได้รับ ได้แก่ โรงเรียนได้รับการยอมรับจากผู้ปกครองในการจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย

2. ในการวิจัยครั้งนี้พบว่า ทักษะที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน การรับรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน การรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และ แรงจูงใจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน เป็นปัจจัยเงื่อนไขที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอน จึงควรปรับทัศนคติต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เช่น ให้ครูได้เข้าใจ เกิดความรู้สึกชอบและพึงพอใจต่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่นำมาใช้แล้วเกิดประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน การรับรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน เช่น การสร้างความเชื่อมั่นให้กับครูที่สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร รวมทั้งการส่งเสริมการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ควรสร้างความตระหนักรู้ให้เกิดขึ้นกับครูเพื่อที่ครูจะได้นำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนได้ และ ควรสร้างแรงจูงใจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอนให้เกิดขึ้นกับครู เช่น ความสำเร็จในงานด้านการสอน กระตุ้นให้นักเรียนสนใจในการเรียนมากขึ้น และการนำนโยบายของหน่วยงานกลางมาเป็นตัวขับเคลื่อนในโรงเรียนเพื่อที่ให้ครูนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพทำให้ทราบความหมายและปัจจัยเงื่อนไขที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนของครู ซึ่งควรมีการศึกษาแนวทางการส่งเสริมพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพการสอนเพิ่มเติมเพื่อนำไปเป็นแนวทางให้กับหน่วยงานกลางได้ไปปรับใช้ต่อไป

2. การศึกษาวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มวิธีการศึกษาที่หลากหลาย เช่น การสนทนากลุ่ม การสังเกต และอาจทำการวิจัยโดยใช้บริบทต่าง ๆ เช่น ระดับตำแหน่ง ประเภทของครู เพื่อให้ครอบคลุมประเด็นต่าง ๆ ที่สำคัญมากยิ่งขึ้น

3. การศึกษาวิจัยครั้งต่อไปอาจนำข้อค้นพบที่ได้จากการทำวิจัยครั้งนี้ไปเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณเพื่อยืนยันข้อค้นพบที่ได้จากการวิจัยในรูปแบบการทดสอบโมเดล

References

- Afshari, M., Bakar, K. A., Luan, W. S., Samah, B. A. & Fooi, F. S. (2009). Factors Affecting Teachers' Use of Information and Communication Technology. **International Journal of Instruction**. 2(1), 77-104. Retrieved from <https://www.researchgate.net>
- Ahmad, M. et al. (2016). The Application of 21st Century ICT Literacy Model among Teacher Trainees. **The Turkish Online Journal of Educational Technology**. 15(3), 151-161.
- Chantavanich, S. (2018). **withikān wichai choeng khunnaphap** [Qualitative Methods]. 24th ed. Bangkok: Chulalongkorn University Printing House.
- Chigona, A. (2014). Educators Motivation on Integration of ICTs into Pedagogy: Case of Disadvantaged Areas. **South African Journal of Education**. 34(3), 1-8.
- Copriady, J. (2014). Self - Motivation as a Mediator for Teachers Readiness in Applying ICT in Teaching and Learning. **The Turkish Online Journal of Educational Technology**. 13(4), 115-123.
- Cox, M., Abbott, C., Webb, M., Blakeley, B., Beauchamp, T., & Rhodes, V. (2004). A review of the research literature relating to ICT and attainment. N.P.
- Dachakupt, P. & Khaengkhan, P. (2008). **samatthana khru læ naethang kanphatthana khru nai sangkhom thi plianplang** [Teachers' competency and guidelines for developing teachers in the changing society]. 1st ed. Bangkok: Office of the Education Council, Ministry of Education.
- EL-Daou, B. M. N. (2016). The Effect of Using Computer Skills on Teachers Perceived Self- Efficacy Beliefs Towards Technology Integration, Attitudes And Performance. **World Journal on Educational Technology**. 8(2), 106-118.
- Fu, J. S., (2013). ICT in Education: A Critical Literature Review and Its Implications. **International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT)**. 9(1), 112-125.
- Harinvon, U., Phunlapthawee, K., Wiriyanom, T. & Chanyawudhiwan, G., (2014). **samatthana dan theknoloyi sarasonthet thangkān suksa khong khru** [The Competency in Education Information Technology for Teacher]. **Journal of**

- education: Faculty Education: Srinakharinwirot University.** 15(2), 147-156.
Retrieved from file:///C:/Users/USER/Downloads/6675-20601-1-SM%20(2).pdf
- Hatlevik, I. K. R., & Hatlevik, O. E. (2018). Examining the Relationship Between Teachers ICT Self - Efficacy for Educational Purposes, Collegial Collaboration, and Lack of Facilitation and the Use of ICT in Teaching Practice. **Frontiers in Psychology.** 9(935), 1-8. Retrieve from doi: 10.3389/fpsyg.2018.00935.
- Hom-on, S. (2003). **kān wikhrõ 'ongprakop̃ prasitthiphap̃ kānsōn̄ khōng̃ khrũ khanittasāt̃ nai rōngriān̄ matthayommasuksā̃ sangkat̃ krom̃ sāmān̄ suksā̃ chāngwat̃ nakhōn̄ phanom̄** [An Analysis of Teaching Effectiveness Factors of Mathematics Teachers in Secondary School under the General Education Department in Nakhon Phanom Province]. Master Education Major Educational Research. Mahasarakham University.
- Isiyaku, D. D., Ayub, A. F. M., & Abdulkadir, S. (2015). Empirical modeling of information communication technology usage behavior among business education teachers in tertiary colleges of a developing country. **South African Journal of Education.** 35(4), 1-14.
- Junsingum, W. (2013). **kānsuksā̃ phruttikam̃ kānchaĩ khōmphiutōē̃ nai kān̄ riān̄ kānsōn̄ khōng̃ khrũ nai sangkat̃ samnakngān̄ khēt̃ phūnthī̃ kānsuksā̃ prathom̃ suksā̃ chāngwat̃ Suphan̄ burī̃ khēt̃ sām̄** [The Study of Behavior of Computer Usage for Teaching of Instructor in Suphanburi Primary Educational Service Area 3]. A Thematic Paper Submitted in Partial Fulfillment of Requirements for the Degree of Master of Science Department of Computer and Computer and Communication Technology Faculty of Engineering, Dhurakij Pundit University.
- Karanyathikul, A. (2016). **theknōlōyī̃ sārasonthēt̃ samrap̃ khrũ** [Information Technology for teachers]. (n.p.)
- Kumninkunakorn, V. (1987). **khwāmsamphan̄ rawāng̃ phon̄ khōng̃ kānpramōēn̄ prasitthiphap̃ kānsōn̄ khōng̃ khrũ phū̃ sōn̄ nai rōngriān̄ matthayommasuksā̃ thī̃ pramōēn̄ dōĩ ton̄ 'ēng̃ phūān̄ ruām̄ ngān̄ lāẽ nakriān̄** [Relationship Among the Evaluation of Teaching Effectiveness of Secondary School Teachers Evaluated By Themselves, Colleagues And Students]. Master's Thesis, Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Leekitchwatana, P. (2010). **mōdēn̄ chōēng̃ sēntrōng̃ radap̃ lotlan̄ khōng̃ phruttikam̃ kānchaĩ sū̃ theknōlōyī̃ sārasonthēt̃ khōng̃ khrũ radap̃ matthayommasuksā̃** [Hierarchical Linear Model of usage behaviors of

- secondary school teacher's information technology]. Faculty of Industrial Education and Technology, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang. (n.p.).
- Maithong, R., Pomsamrit, N., Tiamtiporn, K., Philuek, W. & Srisawat, C. (2015). **kānsuksā phruttikam kānsōṇ khru khōmphiutōe nai rōngriān radap matthayommasuksā tōṇ ton** [A Study on teaching Behavior of Computer Teachers in Junior High School]. The 1st Rajamongkulu University of Technology Lanna Chiangrai Conference 2015. (pp. 1025-1028). Chiangrai: Rajamongkulu University of Technology Lanna Chiangrai.
- Malithong, K. (2005a). **'ai sī thī phurā kānsuksā** [ICT for Education]. Bangkok: Arun Printing House.
- Malithong, K. (2005b). **Theknōlōyīlākānsūsānpurākānsuksā** [Information Technology, Technology and Communication for Education]. Bangkok: Arun Printing House.
- Ndibalema, P. (2014). Teachers' Attitudes towards the Use of Information Communication Technology (ICT) as a Pedagogical Tool in Secondary School in Tanzania: The Case of Kondoa District. **International Journal of Education and Research**. 2(2), 1-16.
- Office of the Education Council. (2017). **Phāenkānsuksāhāngchāt Sōṅphanhārōḥhoksip-sōṅphanhārōḥchetsipkāo** [National Education Plan 2560-2579]. Retrieved from <http://www.onec.go.th/index.php/page/view/Outstand/2532>.
- Office of the National Economic and Social Development Council. (2018). **phāen māebot phaitai yutthasāt chāt praden kānphatthana kānrīanrū (Phō,So, sōṅphanhārōḥhoksip'et sōṅphanhārōḥpāetsip)** [Master Plan under the National Strategy 2018-2037]. Retrieved 1 September 2020, from <http://nscr.nesdb.go.th/wp-content/uploads/>
- Office of the Permanent Secretary Ministry of Education. (2016). **Phāenphatthanākānsuksākhōṅgrasūāngsuksāthikan Chabapthī Sipsōṅ(sōṅphanhārōḥhoksip- Sōṅphanhārōḥhoksipsī** [Educational Development Plan of the Ministry of Education No. 12 (2017-2021)]. Retrieved from <http://www.mua.go.th/users/bpp/main/download/plan/EducationPlan12.pdf>
- Ounis, T. (2016). Addressing the integration of ICT into teaching and Identification of the potential factors motivating teachers to use ICT. **International Journal of Humanities and Cultural Studies**. 3(1), 1099-1114.

- Paniwattana S. (2017). *kānraprū khwāmsāmat khōng ton'ēng sapphayākōn nai ngān læ khwām phūkphan nai ngān dōi mī khwām tōngkān khōng ngān thī thāthāi pentua prākam kap* [Self-Efficacy, Job Resources, Work Engagement, and Challenge Job Demands as Moderator]. Master's Thesis, Pathum Thani: Thammasat Printing House
- Pima, J. M. (2019). Factors that motivation teachers to use ICT in teaching: A Case of Kaliua District Secondary School in Tanzania. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT)*. 15(1), 179-189.
- Player-Koro, C. (2012). Factors Influencing Teachers Use of ICT in Education. *Education Inquiry*. 3(1), 93-108. Retrieve from <https://doi.org/10.3402/edui.v3i1.22015>.
- Sharma, S. (2018). ICT in Education: Catalyst for Effective Teaching – Learning. *American International Journal of Research in Humanities, Arts and Social Sciences*. 22(1), 19-25.
- Sompornsuksawat, A. (2012). *kānsuksā thatsanakhati thī mī tō kānthamngān nai 'āchīp phanakngān hai bōrīkān khōmūn thāngthō ra sap bōrisat wanthu wan khōnthāk chāmkat* [The Study of The Attitude Toward Working in Call Center Occupation of One to One Contacts Company Limited]. Master's thesis, Bangkok: Silpakorn University Printinghouse.
- Sriprasertpap, K. (2018). *mō de lakan plian phruttikam kānchai theknōyī sārasonthēt phua kānsōn nai satawat thī yīsīp'et samrap nisit khru dōi chai withīkān suksā choeng parimān phahu withī* [Model for Changing Behaviors of Information Technology Usage for Teaching in the Twenty-First Century for Student Teachers Using Multimethods Approach]. Doctoral Dissertation, Bangkok: Srinakharinwirot University Press.
- Sriprasertpap, K., Haemaprasith, S. & Yoelao, D. (2018). 'itthiphon khōng patchai thāng chit sangkhom thī mī tō phruttikam kānchai theknōyī sārasonthēt læ kānsūsān phua kānsōn nai satawat thī yīsīp'et samrap nisit khru [Influence of Psychosocial Factors on the Behavior of Using Information Technology for Teaching in The Twenty-First Century for Pre-Service Teachers]. *The Journal of Industrial Education Srinakharinwirot University*. 12(2), 9-24.
- Tangkittipaporn. J. (2013). *chittawithaya thūapai* [General Psychology]. Bangkok: V Print (1991).

- The Secondary Educational Service Area Office 5. (2018). **phæñ patibatkāñ prachām pīngoppamāñ Phō.Sō** [Dissemination of the Action Plan for the Fiscal Year 2019]. Singburi: n.p.
- Wipawin, N. (2019). kāñ rūrūāng kāñ ‘āñ kāñ rū sārasonthet læ kāñ rūthao than theknōlōyī sārasonthet [Reading Literacy, Information Literacy, and ICT Literacy]. **The Journal of Library and Information Sciences Srinakharinwirot University**. 2(1), 109-123.
- Yokpithakchork, P. (2018). kāñphatthana laksana chaphoḥ khōṅg bæp wat thaksa kāñ rūthao than theknōlōyī sārasonthet læ kāñsūsāñ hæng satawat thī yīsip‘et samrap nisit naksuksā radap parinya trī [Development of Test Item Specification Scale of the 21st Century information Communication and Technology Literacy Skill for Undergraduate Students]. **Online Educational Journal**. (13)4, 108-120.

ผลการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิกที่มีต่อความสามารถในการอ่าน
เชิงวิเคราะห์ และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

THE EFFECT OF SQ4R TEACHING METHOD WITH GRAPHIC ORGANIZERS
ON CRITICAL READING ABILITY AND ATTITUDES TOWARD THAI SUBJECT
OF MATTHAYOMSUKSA 3 STUDENTS

มรรคนา คารวะ¹ และบัณฑิตา อินสมบัติ²
Makana Karawa¹ and Bantita Insombat²

^{1,2} หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

^{1,2} Master of Education Program in Curriculum and Instruction Nakhonsawan Rajabhat University

E-mail: lovemen_tm@hotmail.com

Received:	May 24, 2020
Revised:	August 27, 2020
Accepted:	September 3, 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับ ผังกราฟิกระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ วิชา ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับ ผังกราฟิก กับเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม และ 3) ศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยโดยใช้การสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบรรพตพิสัยพิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 42 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียน 36 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ซึ่งมีลักษณะ เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.37 – 0.74 มีอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.25 – 0.65 และมีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.82 และ 3) แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 30 ข้อ มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.86 สถิติ ที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิกมีความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิกมีความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก มีเจตคติหลังเรียนต่อการเรียนวิชาภาษาไทยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.59)

คำสำคัญ

การสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก ความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย

ABSTRACT

The purposes of this research 1) to compare analytical reading abilities of Mathayom 3 students studying Thai language using SQ4R method and graphic organizers between before and after learning. 2) To compare the abilities using the mentioned method with the criteria of 75 percentage out of a full score. And 3) to investigate the students' attitudes using the SQ4R method and graphic organizers. The sample in this research comprised towards studying Thai language 31 Mathayom 3/1 students in Semester 2 of the Academic year 2019 at Banphotphisai Phitthayakhom School under The Secondary Education Service Area Office 42, selected by Cluster random sampling. The research instruments used were 1) teaching plans of reading using SQ4R method and graphic organizers which were checked by 3 experts 2) 30 items of a multiple choice test of analytical reading abilities. 3) An attitude test towards learning Thai language (Rating Scale), which has 3 parts. Each part has 10 items, totalling 30 items. The test has difficulty ranging from 0.37-0.74 the item discrimination from 0.25 - 0.65 and the reliability of 0.82, and 4) an attitude test towards learning Thai language, 5 level rating scale, consisting of 30 items with the validity of 0.86. The statistics of research arithmetic mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.) and t – test for dependent samples case.

The findings of this study were as follows; 1) Abilities of Mathayom 3 students who were taught with the SQ4R method and the graphic charts, the analytical reading higher than the 0.05 level of statistical significance. 2) Abilities of Mathayom 3 students who were taught with the SQ4R method and the graphic charts, have analytical reading abilities than 75 percentage higher than the 0.05 level of statistical significance. 3) The students learning attitudes are at the highest level after being taught ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.59).

Keywords

Teaching Plans of Reading using SQ4R Method and Graphic Organizers, Critical Reading Ability, Attitudes Toward Thai Subject

ความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้การอ่านคิดวิเคราะห์ และการเขียน เป็นเงื่อนไขสำคัญประการหนึ่งให้ผู้เรียนทุกคนจะต้องได้รับการประเมินผ่านเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด จึงจะได้รับการตัดสินให้ผ่านการศึกษาในแต่ละระดับชั้น โดยผู้เรียนจะต้องใช้ทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ จากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ให้ข้อมูลสารสนเทศ ความรู้ ประสบการณ์ แนวคิดทฤษฎี รวมทั้งความงดงามทางภาษาที่เอื้อให้ผู้อ่านวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็นโต้แย้งหรือสนับสนุน ทำนาย คาดการณ์ ตลอดจนประยุกต์ใช้ในการตัดสินใจแก้ปัญหา และถ่ายทอดเป็นข้อเขียน งานเขียนเชิงสร้างสรรค์ รายงาน บทความทางวิชาการ อย่างถูกต้องตามหลักวิชา เช่น การอ่านบทความวิชาการ หรือการอ่านวรรณกรรมประเภทต่าง ๆ (Ministry of Education, 2008)

การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในการแสวงหาความรู้ในด้านต่าง ๆ ถ้าอ่านแล้วจดจำนำไปใช้ในโอกาสที่เหมาะสม ย่อมจะทำให้เกิดประโยชน์ได้ การอ่านมีความสำคัญต่อการพัฒนาอาชีพและการศึกษา การอ่านเป็นหัวใจสำคัญในการเรียน นักเรียนจะสามารถเรียนได้เก่งจนประสบผลสำเร็จเป็นอย่างดี ครูจำเป็นต้องพัฒนาการสอน เพื่อให้นักเรียนมีความชำนาญ สามารถสะสมประสบการณ์ จากการอ่านจนทำให้เกิดความคิดที่กว้างไกล (Koochapinantn, 1999) การอ่านเชิงวิเคราะห์เป็นการอ่านที่ฝึกให้ผู้อ่านรู้จักใช้ความคิด สติปัญญา และความรู้ ต่อสิ่งที่ได้อ่าน การฝึกแสดงความคิดเห็นจะช่วยให้ผู้อ่านรู้จักคิดเป็น มีความรู้กว้างไกลและเป็นการเพิ่มพูนความรู้ความสามารถในการใช้ทักษะทางปัญญาเพื่อแสดงออกมาเป็นความคิดของตนเอง การถ่ายทอดความคิดเห็นของตนเองออกมาจำเป็นต้องแสวงหาความรู้ต่าง ๆ นำไปพัฒนาความสามารถของตนเอง ดังจะเห็นได้จากองค์ประกอบการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรม แห่งสหประชาชาติ (UNESCO) จะใช้ความสามารถในการเรียนรู้หนังสือของประชากรประเทศต่าง ๆ เป็นดัชนีวัดระดับการพัฒนาของประเทศนั้นๆ (Department of Academic Affairs, 2003)

การอ่านเชิงวิเคราะห์จึงมีผลต่อการดำรงชีวิต ทำให้ผู้อ่านได้รับประโยชน์หลายด้าน เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ความคิด สติปัญญา พัฒนาอาชีพ พัฒนาคุณภาพชีวิต ทั้งยังช่วยประสานความรู้ของมนุษย์ทุกชาติ ทุกภาษาเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดการพัฒนากว้างขวาง มหาศาล โดยเฉพาะการอ่านเชิงวิเคราะห์ เนื่องจากเป็นการอ่านที่มีประสิทธิภาพต้องดูจากการวิเคราะห์สารว่าวิเคราะห์ได้ถูกต้องหรือไม่ การอ่านเชิงวิเคราะห์เป็นการอ่านเพื่อแยกข้อเท็จจริง จากข้อคิดเห็น เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้อ่านที่อยู่ในยุคสังคมข่าวสาร ซึ่งแวดล้อมด้วยข้อมูลข่าวสารที่มีทั้งเชื่อถือได้ มีคุณค่าและข้อมูลที่เชื่อถือไม่ได้ บิดเบือนความจริง มีอคติลำเอียง ผู้อ่านจึงจำเป็นต้องใช้วิจารณญาณเพื่อประเมินสิ่งที่ตนอ่านและตัดสินใจว่าจะเชื่อได้มากน้อยเพียงใด (Buranasingh & Satawut, 1999)

ความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาคุณภาพความสามารถในการอ่านของนักเรียน สืบเนื่องมาจากผลการประเมินด้านผู้เรียนมีความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์ โดยสำนักงานประเมินและรับรอง

คุณภาพการศึกษา (สมศ.) รอบสาม ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนบรรพตพิสัยพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 42 ปรากฏว่าผู้เรียนมีความสามารถในการอ่าน คิดวิเคราะห์ผ่านเกณฑ์ในระดับพอใช้ ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนด คือ ร้อยละ 70 ขึ้นไป เช่นเดียวกันกับการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบรรพตพิสัยพิทยาคม อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 47.15 และเมื่อแยกเฉลี่ยเป็นรายสาระ พบว่า สาระการอ่านได้คะแนนเฉลี่ย 49.47 สาระการเขียนได้คะแนนเฉลี่ย 49.92 สาระการฟังการดูและการพูด ได้คะแนนเฉลี่ย 49.28 สาระหลักการใช้ภาษา ได้คะแนนเฉลี่ย 42.12 และสาระวรรณคดี และวรรณกรรมได้คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 48.35 (Office of Secondary Education Service Area 42, 2018) จากผลการประเมินดังกล่าวจะเห็นได้ว่าสาระการอ่านเป็นอีกหนึ่งสาระที่สถานศึกษาต้องปรับปรุงวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น และผ่านเกณฑ์คุณภาพ ร้อยละ 60 ตามเกณฑ์การประเมินของสถานศึกษาโรงเรียนบรรพตพิสัยพิทยาคม

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาหาวิธีการแก้ไขปัญหาค้นคว้าได้หลายรูปแบบ และวิธีการสอนอ่านอย่างหลากหลายที่ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาการอ่านได้อย่างเต็มศักยภาพของตนเอง ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกวิธีสอนอ่านด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากการสอนอ่านด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ซึ่งเป็นวิธีการสอนอ่านที่ส่งเสริมการอ่าน การอ่านเชิงวิเคราะห์ การสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นเนื่องจากมีขั้นตอนการสอนที่ชัดเจน มีวิธีการกำกับการอ่านของนักเรียนให้บรรลุวัตถุประสงค์จากขั้นต่าง ๆ โดยวิธี การสอนอ่านแบบ เอส คิว โฟร์ อาร์ นี้ Waltar pauk ได้พัฒนามาจากการสอนแบบ เอส คิว ทรี อาร์ ของ Francis P Robinson ผู้เชี่ยวชาญด้านการอ่านแห่งมหาวิทยาลัยโอไฮโอ ซึ่งวิธีการสอนอ่านด้วยวิธีเอส คิว โฟร์ อาร์สามารถช่วยให้ผู้เรียนที่มีปัญหาในการอ่านได้เริ่มต้นตั้งแต่วิธีการสำรวจอย่างคร่าว ๆ ว่าองค์ประกอบของหนังสือมีอะไรบ้าง ซึ่งในขั้นนี้ผู้เรียนจะได้มองเห็นภาพรวมของเรื่องที่จะอ่านเพื่อกระตุ้นให้เกิดการจดจำอยู่กับเรื่องที่อ่าน อีกทั้งยังมีการตั้งคำถามซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนฝึกหาคำตอบจากคำถามที่ตั้งไว้ เป็นการสร้างแรงจูงใจในการอ่านเนื่องจากมีจุดประสงค์ในการอ่านที่ชัดเจนไม่ใช่เป็นเพียงแค่อ่านให้จบเพียงอย่างเดียวเท่านั้น (Sinthaphanon, 2002)นอกจากนี้แล้วจากการศึกษาพบว่าการนำผังกราฟิก (Graphic organizers) เป็นเทคนิคที่ช่วยสรุปการอ่านได้เป็นอย่างดี เนื่องจากผังกราฟิกเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนจัดระบบข้อมูลต่าง ๆ ให้เป็นระบบระเบียบอยู่ในรูปแบบที่อธิบายได้เข้าใจง่ายและจดจำได้ง่ายซึ่งมีลักษณะที่เป็นภาพและข้อความที่มีการแยกแยะข้อมูลต่าง ๆ เพื่อแสดงให้เห็นหัวข้อหลักหัวข้อรองและหัวข้อย่อยของเรื่องที่เชื่อมโยงกันอยู่อย่างชัดเจนง่ายต่อการที่สมองจะจดจำมากกว่าข้อความที่ติดต่อกันยืดยาว ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ง่ายขึ้นนำไปสู่ความครอบคลุมที่เป็นกลยุทธ์ในการทำให้เกิดความจำระยะยาว (long-term memory)

แนวคิดทฤษฎีในการอ่านเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น คือ ทฤษฎีของกลุ่มพฤติกรรมกลุ่มนี้มีทัศนะเกี่ยวกับการเรียนรู้ว่าการเรียนรู้เกิดจากกระบวนการตอบสนองเมื่อมีการเสนอสิ่งเร้า เช่น ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องหรือเชื่อมโยง (Connectionism

theory) ของธอร์นไคค์ ซึ่งมี กฎการเรียนรู้ ดังนี้ 1) กฎแห่งความพร้อม การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ถ้าผู้เรียนมีความพร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ 2) กฎแห่งการฝึกหัด กล่าวว่าคุณได้กระทำหรือฝึกฝนและทบทวนบ่อย ๆ จะทำได้ดีและเกิดความชำนาญ 3) กฎแห่งการใช้ ความมั่นคงของการเรียนรู้จะเกิดขึ้นถ้าหากได้มีการนำไปใช้บ่อย ๆ 4) กฎแห่งผลที่พึงพอใจ สรุปได้ว่าบุคคลได้กระทำ สิ่งใดได้ผลที่น่าพอใจก็จะทำอย่างนั้นอีก ซึ่งกฎการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องหรือเชื่อมโยง ของธอร์นไคค์ สามารถนำมาใช้ในการอ่านเชิงวิเคราะห์โดยเฉพาะการฝึกฝนการอ่านเชิงวิเคราะห์ สอดคล้องกับกฎการฝึกหัดที่ว่าหากได้ฝึกฝนและทบทวนบ่อย ๆ จะทำได้ดีและเกิดความชำนาญ และเมื่อได้ผลที่น่าพอใจก็ส่งผลให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยด้วย และจากรายงานการวิจัยของ (Jittakarn,2012) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้วิธีการสอนแบบ เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับการใช้ผังกราฟิก โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้สอนแบบ เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับการใช้ผังกราฟิก 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้วิธีสอนแบบ เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับการใช้กราฟิก ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้เรียนโดยใช้วิธีสอนแบบ เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับการใช้ผังกราฟิกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2) ความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบ เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับการใช้ผังกราฟิกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ดังนั้นผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อเป็นการแก้ไขปัญหาด้านการอ่านเชิงวิเคราะห์ จึงมีความสนใจที่จะนำวิธีการสอนอ่านด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับการใช้ผังกราฟิก ซึ่งเป็นวิธีการสอนอ่านอย่างเป็นระบบ ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะทางภาษาอย่างหลากหลายมาใช้ในการแก้ไขปัญหการอ่านภาษาไทยให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้ นักเรียนมีความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ตลอดจนนำผลการวิจัยครั้งนี้มาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและประเทศชาติต่อไป

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับการใช้ผังกราฟิก มีความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์สูงขึ้นหรือไม่
2. ความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับการใช้ผังกราฟิก เมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็มเป็นอย่างไร
3. เจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยโดยใช้การสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับการใช้ผังกราฟิกเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิกระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก กับเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม
3. เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยโดยใช้การสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบรรพตพิสัยพิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 42 จำนวน 5 ห้อง รวม 174 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบรรพตพิสัยพิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 42 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียน 36 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยเพื่อศึกษาผลการสอนอ่านด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิกที่มีต่อความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ครั้งนี้ มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยรวมทั้งสิ้น 3 ฉบับ ดังต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก เรื่อง การอ่านวินิจสาร วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ และผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมีคุณภาพเหมาะสมมากที่สุด ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมี 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสำรวจ (Survey) คือ การสำรวจเนื้อหา เพื่อหาประเด็นของเรื่อง

ขั้นที่ 2 ขั้นตั้งคำถาม (Question) คือ การตั้งคำถาม เพื่อให้การอ่านมีทิศทาง

ขั้นที่ 3 ขั้นอ่าน (Read) คือ การอ่านอย่างละเอียด

ขั้นที่ 4 ขั้นจดบันทึกสิ่งที่สำคัญ (Record) คือ การจดบันทึกรายละเอียดข้อมูลสำคัญของสิ่งที่อ่าน ในรูปแบบการสร้างผังกราฟิก เพื่อแยกประเด็น และสาระสำคัญของเรื่องที่อ่าน

ขั้นที่ 5 ขั้นทบทวนความเข้าใจ (Recite) คือ การทบทวนเพื่อความเข้าใจในเนื้อหาจากผังกราฟิก

ขั้นที่ 6 ขั้นทบทวนวิเคราะห์เรื่องที่อ่าน (Reflect) คือ การวิเคราะห์ วิจารณ์ แสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ โดยกำหนดให้ครอบคลุมพฤติกรรมการอ่านเชิงวิเคราะห์ทั้ง 6 ด้าน คือ บอกจุดประสงค์ของผู้เขียน บอกน้ำเสียงหรือความรู้สึกของผู้เขียน อธิบายคำศัพท์ สำนวน อุปมา แยกแยะข้อเท็จจริงหรือข้อคิดเห็น สรุปสาระสำคัญของเรื่อง และประเมินคุณค่าหรือประโยชน์ของเรื่องที่อ่าน มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งค่าความยากง่าย (p) มีค่าระหว่าง 0.37 – 0.74 ค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่าระหว่าง 0.25 – 0.65 และวิเคราะห์ความเที่ยงของแบบทดสอบทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ 0.82

3. แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความพอใจในการเรียนวิชาภาษาไทย ด้านการศึกษาหาความรู้การเพิ่มพูนความรู้ทางภาษาไทย และด้านความตั้งใจและความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาไทย ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แบ่งเป็น 3 ตอน ๆ ละ 10 ข้อ รวม 30 ข้อ มีค่าความเที่ยงของแบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยเท่ากับ 0.86

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบแผนการวิจัยก่อนการทดลองแบบ One-group pretest-posttest design ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1) ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ จำนวน 30 ข้อ

2) ดำเนินการทดลองสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้เวลาในการทดลองทั้งสิ้น 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 15 ชั่วโมง

3) เมื่อสิ้นสุดการทดลองแล้ว ผู้วิจัยได้วัดผลความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ของนักเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ชุดเดียวกันกับการทดสอบก่อนเรียนแต่ได้มีการจัดลำดับข้อใหม่ และแบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ผู้วิจัยเป็นผู้คุมสอบ

4) ตรวจคะแนนแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์และแบบวัดเจตคติ แล้วนำคะแนนแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียนมาเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเพื่อทดสอบสมมติฐาน และสรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนอ่านด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิกระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ t-test for dependent samples (Srisaet, 1992) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.1 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ก่อนเรียนและหลังเรียน มาตรวจให้คะแนน แล้วบันทึกผลการสอบของนักเรียนเป็นรายบุคคล

1.2 หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ก่อนเรียนและหลังเรียน

1.3 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การทดสอบแบบที่ กรณีกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent sample)

1.4 แปลความหมายของผลการทดสอบสมมติฐานตามข้อ 1

2. เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิกกับเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็มโดยใช้ t-test for One - Samples (Srisaet, 1992) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.1 หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์หลังเรียน

2.2 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิกกับเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็มโดยใช้ t-test for one – samples

2.3 แปลความหมายของผลการทดสอบสมมติฐานตามข้อ 2

3. ศึกษาเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย หลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อวิธีการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากนั้นนำไปแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามเกณฑ์โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาเป็น 5 ระดับ (Taweerat, 1993)

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 คะแนน หมายถึง มีเจตคติในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 คะแนน หมายถึง มีเจตคติในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 คะแนน หมายถึง มีเจตคติในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 คะแนน หมายถึง มีเจตคติในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 คะแนน หมายถึง มีเจตคติในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิกระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S.D.	t
ก่อนเรียน	36	5.08	1.52	57.37*
หลังเรียน	36	26.36	1.93	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05, ($t_{(35,.05)} = 1.684$)

จากตารางตอนที่ 1 พบว่า ความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิกหลังเรียน ($\bar{X} = 26.36$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 5.08$) มีค่า t คำนวณได้ (57.37) มากกว่าค่า t ที่เปิดจากตาราง t -test (1.684) แสดงว่า ความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิกกับเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิกกับเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม ($\mu_0 = 22.5$ คะแนน)

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S.D.	μ_0	t
หลังเรียน	36	26.36	1.93	22.5	12.06*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05, ($t_{(35,.05)} = 1.684$)

จากตารางตอนที่ 2 พบว่า ค่า t ที่ได้จากการคำนวณ เท่ากับ 12.06 มากกว่าค่า t จากตาราง t -test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เท่ากับ 1.684 แสดงว่า ความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก เป็นไปตามเกณฑ์คะแนนที่คาดหวังร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย โดยใช้การสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยโดยใช้การสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก

ด้านที่	เนื้อหา	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	ด้านความพอใจในการเรียนภาษาไทย	4.73	0.58	มากที่สุด
2	ด้านการหาความรู้และการเพิ่มพูนความรู้ทางภาษาไทย	4.70	0.63	มากที่สุด
3	ด้านความตั้งใจและความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาไทย	4.76	0.59	มากที่สุด
เฉลี่ยรวมทั้ง 3 ด้าน		4.73	0.59	มากที่สุด

จากตารางตอนที่ 3 พบว่า เจตคติหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียน วิชาภาษาไทยโดยใช้การสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก ด้านที่ 1 ด้านความพอใจในการเรียนภาษาไทย ($\bar{X} = 4.73 / S.D. = 0.58$) มีเจตคติในระดับมากที่สุด ด้านที่ 2 ด้านการหาความรู้และการเพิ่มพูนความรู้ทางภาษาไทย ($\bar{X} = 4.70 / S.D. = 0.63$) มีเจตคติในระดับมากที่สุด ด้านที่ 3 ด้านความตั้งใจและความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาไทย ($\bar{X} = 4.76 / S.D. = 0.59$) มีเจตคติในระดับมากที่สุด และเฉลี่ยรวมทั้ง 3 ด้าน ($\bar{X} = 4.73 / S.D. = 0.59$) มีเจตคติในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

ผลการวิจัยข้อ 1 ที่พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธีเอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก มีความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิกนั้น เป็นวิธีการสอนอ่านที่ส่งเสริมการอ่าน การอ่านเชิงวิเคราะห์ การสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นเนื่องจากมีขั้นตอนการสอนที่ชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (Sinthaphanon, 2003) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ เอส คิว โฟร์ อาร์ นั้น มีประโยชน์คือ ทำให้นักเรียนมีประสิทธิภาพในการอ่านดีขึ้นมากกว่าการอ่านโดยที่ไม่ได้ตั้งคำถามไว้ล่วงหน้า ซึ่งการตั้งคำถามไว้ล่วงหน้าจะทำให้การอ่านมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนว่าต้องการอะไรหลังอ่าน ถ้ามีคำถามช่วยให้นักเรียนได้แนวคิดจากคำถาม และพยายามหาคำตอบเมื่อครูดถาม ดังนั้นการใช้คำถามจึงเป็นแนวทางที่จะทำให้นักเรียนอ่านอยู่ในขอบเขตที่ตั้งไว้ และเข้าใจในเรื่องที่อ่านได้เป็นอย่างดี และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ (Nangngam, 2012). พบว่า การเรียนรู้แบบ เอส คิว โฟร์ อาร์ เสริมด้วยแผนผังความคิด มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 18.16 คิดเป็นร้อยละ 46.53 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 33.61 คิดเป็นร้อยละ 84.02 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

ผลการวิจัยข้อ 2 ที่พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธีเอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก มีความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ เพราะมีจุดมุ่งหมายในการอ่าน โดยการตั้งคำถามไว้ล่วงหน้าให้รู้ว่หลังการอ่านแล้วต้องรู้อะไร ใช้คำถามเป็นวิธีการที่จะทำให้ผู้เรียนรู้จักประสงค์ของการอ่าน ทำให้เข้าใจเรื่องที่อ่านดีขึ้น และสามารถสรุปใจความสำคัญและแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่อ่านได้นอกจากนี้การนำผังกราฟิก (Graphic organizers) เป็นเทคนิคที่ช่วยสรุปการอ่านได้เป็นอย่างดีเนื่องจากผังกราฟิกเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนจัดระบบข้อมูลต่าง ๆ ให้เป็นระบบระเบียบอยู่ในรูปแบบที่อธิบายได้เข้าใจง่ายและจดจำได้ง่ายซึ่งมีลักษณะที่เป็นภาพและข้อความที่มีการแยกแยะข้อมูลต่าง ๆ เพื่อแสดงให้เห็นหัวข้อหลักหัวข้อรองและหัวข้อย่อยของเรื่องที่เชื่อมโยงกันอยู่อย่างชัดเจนง่ายต่อการที่สมองจะจดจำมากกว่าข้อความที่ติดต่อกันยืดยาว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (Lertkhamfoo, 2004) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสอนแบบ เอส คิว โฟร์ อาร์ ทำให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพดีกว่าการอ่านโดยไม่ตั้งคำถามเอาไว้ล่วงหน้าจำทำให้การอ่านไม่มี

จุดมุ่งหมายที่แน่นอนว่าต้องการอะไรหลังการอ่าน การใช้คำถามจึงเป็นแนวทางที่จะทำให้ผู้เรียนอ่านอยู่ในขอบเขตที่ตั้งไว้ ซึ่งจะทำให้เข้าใจดีขึ้น ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ (Rangabtuk, 2002) ได้กล่าวว่า ประโยชน์ของผังกราฟิก เป็นการพัฒนาทักษะการคิดระดับสูง ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในสิ่งที่เรียนยิ่งขึ้น และยังช่วยให้ผู้เรียนจำข้อมูลได้ และเป็นความจำแบบถาวร จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้การสอนอ่านแบบ เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก มีความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ ผ่านเกณฑ์คะแนนร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม

ผลการวิจัยข้อ 3 ที่พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธีเอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก มีเจตคติหลังเรียนต่อวิชาภาษาไทยอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก เป็นวิธีการสอนอ่านอย่างเป็นระบบ ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะทางภาษาอย่างหลากหลายมาใช้ในการแก้ไขปัญหาการอ่านภาษาไทย ส่งผลให้ทุกคนมีความสุขในการเรียนหรือการทำงาน และเกิดเจตคติ ที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (Ekachun, 2001 cited in Martin, 1998) ที่กล่าวว่า การนำผังกราฟิก (Graphic organizers) เป็นเทคนิคที่ช่วยสรุปการอ่านได้เป็นอย่างดี เนื่องจากผังกราฟิกเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนจัดระบบข้อมูลต่าง ๆ ให้เป็นระบบระเบียบอยู่ในรูปแบบที่อธิบายได้เข้าใจง่ายและจดจำได้ง่ายช่วยให้มองเห็นถึงความคิดรวบยอดเพื่อการนำเสนออย่างมีความหมาย และสอดคล้องกับแนวคิดของ (Sinthaphanon, 2003) ที่กล่าวว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ เอส คิว โฟร์ อาร์ นั้น มีประโยชน์คือ ทำให้นักเรียนมีประสิทธิภาพในการอ่านดีขึ้นมากกว่าการอ่านโดยที่ไม่ได้ตั้งคำถามไว้ล่วงหน้า ซึ่งการตั้งคำถามไว้ล่วงหน้าจะทำให้การอ่านมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนว่าต้องการอะไรหลังอ่าน ถ้ามีคำถามช่วยให้นักเรียนได้แนวคิดจากคำถาม และพยายามหาคำตอบเมื่อครุถาม ดังนั้นการใช้คำถามจึงเป็นแนวทางที่จะทำให้ให้นักเรียนอ่านอยู่ในขอบเขตที่ตั้งไว้ และเข้าใจในเรื่องที่อ่านได้เป็นอย่างดี และสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Nangngam, 2012) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 เพื่อใช้ในการจัดทำแผนการสอน จัดทำสื่อการเรียนการสอน และควรนำแผนการสอนไปทดลองใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างก่อน เพื่อหาข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขก่อนจะนำแผนการสอนไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

1.2 กิจกรรมการเรียนการสอนบางกิจกรรมต้องใช้ความคิดพิจารณาไตร่ตรอง จึงจะสามารถสรุปความได้ เนื่องจากการอ่าน ครูต้องคอยแนะนำและอธิบายวิธีการตีความเรื่องหรือข้อความที่อ่านพยายามชี้แนะหรือปูพื้นฐานแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านบ้างเพราะนักเรียนยังขาดประสบการณ์ด้านการอ่าน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรเปรียบเทียบการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิก กับการสอนเชิงวิเคราะห์วิธีอื่น ๆ เพื่อจะได้ทราบว่าวิธีการสอนอ่านวิธีใดที่จะทำให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ดีที่สุด

2.2 ควรศึกษาวิธีการสอนด้วยวิธี เอส คิว โฟร์ อาร์ ร่วมกับผังกราฟิกที่มีต่อความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยในระดับชั้นอื่น ๆ

References

- Buranasingh, W. & Satawut, N. (1999). *Kān'ānchōēngwikhrowichāndanlaksūt lækānsōn* [Critical reading in curriculum and instruction. Bangkok: Department of Curriculum and Instruction]. Faculty of Education Ramkhamhaeng University.
- Department of Academic Affairs. (2003). *Kān'chātkañriānru Klumsārakañriānru phasāthai Phuttha sakrāt 2544* [Learning management Thai language learning content group, year 2001]. Bangkok : Teachers Council of Thailand, Ladprao.
- Ekachun, A. (2001). Phāēnphangkrafik [Graphic Diagram]. *Journal of Educational Studies*. 16, 1-3.
- Jittakarn, A. (2012). *Kānphatthana khwāmsāmatnaikañ'ān'chāp chāikhwām Klumsārakañriānru phasāthaiyōchāiwithikānsōnbāep SQ4R Ruāmkapkañ chaiphangkrafik* [Development of reading comprehension ability Thai Learning Content Group uses the SQ4R teaching method together with the use of graphic charts]. Master of thesis Program and Teaching Program Thaksin University.
- Koohapinantn, C. (1999). *Kan'anlæ kansongsoēmkan' anKan'anlæ kansong soēmkan 'an* [Reading and promoting reading]. Bangkok: Burapha Message.
- Lertkhamfoo, R. (2004). *Kānchāiwithisōpbāep 'ētkhiofo'ānaikānsōnkañ'ān'chāp chāikhwām nakriānchanprathomsuksāpīthī 5* [The use of the SQ Four R test in teaching reading comprehension. For grade 5 students]. Master of Education Thesis Primary education Graduate school Chiang Mai University.
- Ministry of Education. (2008). *Laksūtkaēnklaṅkānsuksānaphūnthān Phutthasakrāt 2551* [Core Curriculum for Basic Education, year 2008]. Bangkok: Teachers Council of Thailand, Ladprao.
- Nangngam, M. (2012). *Phonkañriānru bāep 'Ēt Khio Fo 'A Soēmduāiphāen phangkhwām khit Toḵhwāmsāmatnaikañ'ānphasāthaiphuākhwām khaōchailækānkhitwikhroḵhōḡgnakriānchanmatthayomsuksāpīthī 2* [The

- learning result of Four R is supplemented by a mind map. On Thai reading ability for understanding and analytical thinking of mathayom suksa two students]. Program and Teaching Program Udonthani Rajabhat University.
- Office of Secondary Education Service Area 42. (2018). **Raīngānphōnlakārot dasōp thāngkānsuksāradapchātkhānphūnthān (O-NET)** [Report of the Basic National Educational Testing (O-NET)]. Nakhon Sawan: Office of Educational Service Area 42.
- Rangabtuk, W. (2002). **Kāñchatkānrīānkānsōnthīnēnphūriānpensūnklāng** [Learning-centered learning management]. Bangkok: Ton Aor.
- Sinthaphanon, S. et al. (2002). **Kāñchatkrabūānkānrīānrūnēnphūriānpensamkhan tāmlaksūt kānsuksānaphūnthān** [Learning process management emphasizes on learners in accordance with the basic education curriculum]. Bangkok: Aksorn CharoenTat ACT Co., Ltd.
- Sinthaphanon, S. et al. (2003). **Withikānsōñbæp SQ3R læ SQ4R Kāñchatkrabūān kānrīānrūnēnphūriānpensamkhan tāmlaksūt kānsuksānaphūnthān** [SQ3R and SQ4R teaching methods, learning process management focusing on learners as the basic education curriculum]. Bangkok: Aksorn CharoenTat ACT Co., Ltd.
- Srisaat, B. (1992). **kānwīchāi būāngton** [Preliminary research]. Mahasarakham: Srinakharinwirot University.
- Taweerat, P. (1993). **withikān wīchāi thāng phruttikam sāt læ sangkhommasāt** [Research methods in social science behavior]. Bangkok: Chulalongkorn University.

ความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟื้นฟ้อุปสรรคของนักศึกษาคณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

ADVERSITY QUOTIENT OF STUDENTS OF FACULTY OF EDUCATION, VALAYA
ALONGKORN RAJABHAT UNIVERSITY UNDER THE ROYAL PATRONAGE

เมษา นวลศรี¹ และกุลชาติ พันธวรกุล^{2*}
Mesa Nuansri¹ and Kullachat Pantuworakul^{2*}

^{1,2} คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
^{1,2} Faculty of education, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the royal patronage

*corresponding author

E-mail: kullachat@vru.ac.th

Received:	December 25, 2020
Revised:	May 6, 2021
Accepted:	May 12, 2021

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟื้นฟ้อุปสรรคของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ และ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟื้นฟ้อุปสรรคของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำแนกตาม เพศ กลุ่มสาขาวิชาเรียน และชั้นปี กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำนวน 284 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ เครื่องมือวิจัยเป็นแบบสอบถามชนิดมาตรประมาณค่า 4 ระดับ มีค่าความเที่ยงแบบวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคทั้งฉบับเท่ากับ .90 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงบรรยาย ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สถิติเชิงสรุปอ้างอิง ได้แก่ t-test สำหรับสองกลุ่มตัวอย่างที่เป็นอิสระจากกัน และ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษามีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟื้นฟ้อุปสรรค โดยภาพรวมอยู่ในระดับค่อนข้างสูง โดยด้านความรับผิดชอบต่อปัญหา มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา ได้แก่ ด้านการควบคุมสถานการณ์ ด้านความอดทน และด้านผลกระทบ ตามลำดับ และ 2) ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟื้นฟ้อุปสรรคของนักศึกษา พบว่า เมื่อจำแนกตามกลุ่มสาขาวิชาที่เรียนและระดับชั้นปี พบว่า ไม่มีความแตกต่างกัน แต่เมื่อจำแนกตามเพศ พบว่า โดยภาพรวมเพศหญิงมีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟื้นฟ้อุปสรรคสูงกว่าเพศชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ

ความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรค นักศึกษาครู

ABSTRACT

The purposes of this research article were to (1) study the adversity quotient of students of the faculty of education, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage, and 2) compare the adversity quotient of students of the faculty of education, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage by gender, group of major and year level. Samples were 284 students by stratified random sampling. Research instrument was a 4 -point scale with Cronbach's alpha reliability of 0.90. Data were analyzed by descriptive statistics methods including frequency, percentage, means and standard deviation and by inferential statistics methods of t-test for independent samples and F-test for one – way Analysis of Variance: ANOVA.

The research findings were as follows: 1) The students had a quite high level of adversity quotient in overall by aspect in Responsibility for the Problem with the highest mean scores, followed by aspect in Situation Control, Endurance, and Reach, respectively. And 2) the result of comparison the means of the students' adversity quotient when classified by group of major and year level, showed no difference. When classified by gender, it was found that, overall, females had higher adversity quotient than males with statistically significant at the .05 level.

Keywords

Adversity Quotient, Student Teachers

ความสำคัญของปัญหา

ด้วยภาวะทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ตลอดจนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ในสภาวะปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไป ประกอบกับ ภัยพิบัติทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นบ่อยครั้ง หรือการเกิดภาวะโรคติดต่ออุบัติใหม่ (emerging infectious diseases) เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ทำให้นักศึกษาจะต้องเผชิญกับความกดดัน ความแข่งขัน หรือความไม่สบายใจต่าง ๆ อาจส่งผลให้เกิดภาวะตึงเครียด หรือสภาวะทุกข์ใจ และส่งผลต่อชีวิตการเรียนและความสำเร็จในอนาคตได้ จากปัญหาการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม การเมือง และคุณภาพการศึกษา ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาจึงต้องมีการปรับตัวต่อการใช้ชีวิตในการเรียน ทางสังคม หรือสิ่งแวดล้อมที่แปลกใหม่เพื่อไม่ให้เกิดความล้มเหลวทางการเรียน ซึ่งอาจเป็นสาเหตุส่วนใหญ่ที่ทำให้เกิดปัญหาการลาออกกลางคัน การเปลี่ยนที่เรียนใหม่ หรืออยู่ในเกณฑ์คัดชื่อออก โดยเฉพาะการศึกษาในคณะครุศาสตร์ ซึ่งเป็นแหล่งบ่มเพาะนักศึกษาครู เพื่อให้เกิดสมรรถนะที่จำเป็น ทั้งด้านเนื้อหา ศาสตร์การสอน เทคโนโลยี และทักษะต่าง ๆ อย่างรอบด้าน ตลอดจนปลูกฝังความเป็นครูที่มีคุณธรรมและมีจิตวิญญาณความเป็นครู เนื่องจากกระบวนการในการผลิตครู

จำเป็นต้องมีความเข้มข้น และมีกระบวนการเพื่อเตรียมความพร้อมสู่การเป็นครูมืออาชีพในอนาคต นักศึกษาจำเป็นต้องมีความอดทนต่อปัญหาและอุปสรรคมากมายในระหว่างเรียนตลอดระยะเวลา 4 ปี ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ตลอดจนต้องออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ซึ่งต้องมีทักษะในการจัดการเรียนการสอนและการบริหารจัดการชั้นเรียนที่ดี ตลอดจนจะต้องมีจิตวิญญาณความเป็นครูอย่างแท้จริง จึงทำให้คุณลักษณะหนึ่งที่นักศึกษาควรจะมี เป็นสิ่งที่ทำให้ผลการเรียนหรือการใช้ชีวิตในระหว่างการศึกษาบรรลุเป้าหมายได้นั้น

ความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรค (adversity quotient) เป็นความสามารถในการจัดการกับความทุกข์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นำไปสู่การประสบความสำเร็จในชีวิตและการทำงาน ดังแนวคิดของ Stoltz (1997) บุคคลที่ได้ทำการศึกษาและพบว่า ความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรค เป็นสิ่งที่กำหนดความสำเร็จทั้งในหน้าที่การงาน และการดำเนินชีวิต รวมทั้งสามารถบอกได้ว่า เราจะเอาชนะและมีความอดทนต่ออุปสรรคได้มากน้อยเพียงใด ในขณะที่เดียวกันความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคยังสามารถใช้เป็นตัวทำนายแนวโน้มความสำเร็จในด้านต่าง ๆ ได้มากมาย เช่น ผลการปฏิบัติงาน แรงจูงใจ ความคิด สร้างสรรค์ การเรียนรู้ การพัฒนา การตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง ซึ่งความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรค หมายถึง ความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคและความยากลำบาก หรือความฉลัดในการฝ่าวิกฤต ถือเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการประสบความสำเร็จในชีวิต (Kambannarak, 2005) โดยองค์ประกอบของความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรค มี 4 ด้าน (Stoltz, 1997) คือ การควบคุม (control) ความรับผิดชอบต่อปัญหา (ownership) ผลกระทบ (reach) และความอดทน (endurance) หากนักศึกษามีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรค อยู่ในระดับสูงแล้ว ก็จะทำให้นักศึกษา พยายามที่จะควบคุม แก้ไขปัญหาหรืออุปสรรคที่ผ่านเข้ามาให้บรรลุและผ่านพ้นไปได้โดยไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แต่ในทางตรงข้ามหากนักศึกษามีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรค อยู่ในระดับต่ำ เมื่อเกิดปัญหาหรืออุปสรรคก็จะทำให้เกิดความท้อแท้ ความเหนื่อยหน่าย เมื่อลองพยายามแก้ไขปัญหาก็ไม่ทันก็ล้มเลิก ส่งผลให้ผลการเรียนออกมาไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

การเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความอดทนต่อปัญหาหรืออุปสรรคต่อการเรียนสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจ (Stoltz, 1997) และการที่ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจากภายในที่พร้อมจะเรียนรู้ในเรื่องต่าง ๆ จะทำให้การเรียนนั้นเกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพราะแรงจูงใจภายในนั้นจะเป็นสิ่งที่คอยสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์เกิดความมุ่งมั่นในสิ่งที่ตั้งใจจะทำต่อไป (Woolfolk, 2004) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจความสำเร็จมากยิ่งขึ้น ซึ่งความสำเร็จในการเรียนนั้นถือได้ว่าเป็นบันไดหนึ่งของการที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยศึกษาความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ เพื่อจะได้นำข้อมูล สารสนเทศที่ได้จากการศึกษาไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา ส่งเสริมให้นักศึกษามีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น อีกทั้งจะเป็นประโยชน์โดยตรงต่อนักศึกษา เนื่องจากหากนักศึกษามีความสามารถเอาชนะอุปสรรคและปัญหาที่ผ่านเข้า

มาได้โดยไม่ท้อแท้ ย่อท้อ มีความเพียรพยายาม จะทำให้นักศึกษานั้นประสบความสำเร็จได้ทั้งในเรื่อง การเรียนและเรื่องส่วนตัว ส่วนคณะครุศาสตร์ และมหาวิทยาลัยก็จะได้นักศึกษาที่มีความเข้มแข็งทาง จิตใจ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการต่อยอดและพัฒนาให้เป็นครูที่มีคุณภาพต่อไป

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

1. ความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์อยู่ในระดับใด มากน้อยเพียงใด
2. ความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ แตกต่างตาม เพศ กลุ่มวิชาเรียน และชั้นปี หรือไม่ อย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำแนกตาม เพศ กลุ่มวิชาเรียน และชั้นปี
- 3.

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ ระดับปริญญาตรีภาคปกติ ที่กำลัง ศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1,715 คน

กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้โปรแกรม G*Power ซึ่งเป็นโปรแกรมที่สร้างจากสูตรของ Cohen (1977) โดยผู้วิจัยกำหนดค่าขนาดอิทธิพล (effect size) ในระดับปานกลาง (ค่า .50) ค่าระดับ นัยสำคัญ เป็น .05 และค่าอำนาจการทดสอบ (power) เป็น .95 จากผลการคำนวณได้ขนาดตัวอย่าง ทั้งหมด (total sample size) จำนวน 252 คน อีกทั้ง เพื่อชดเชยแบบสอบถามที่อาจไม่สมบูรณ์หรือไม่ได้รับ การตอบกลับ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงปรับขนาดกลุ่มตัวอย่างเป็น 300 คน จากนั้น ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่ง ชั้น (stratified random sampling) โดยใช้ชั้นปี (strata) ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ชั้นปี และสุ่มแบบไม่เป็น สัดส่วน

ผลจากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 300 คน พบว่า ได้รับแบบสอบถามที่มีความ สมบูรณ์ในการตอบ กลับคืนมาจำนวน 284 ชุด คิดเป็นอัตราการตอบกลับร้อยละ 94.67 โดยมี รายละเอียดของตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามตัวแปรเพศ กลุ่มสาขาวิชาที่เรียน และชั้นปี

ตัวแปร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	66	23.24
หญิง	218	76.76
กลุ่มสาขาวิชาเรียน		
วิทยาศาสตร์	128	45.07
สังคมศาสตร์	156	54.93
ชั้นปี		
ชั้นปีที่ 1	57	20.07
ชั้นปีที่ 2	58	20.42
ชั้นปีที่ 3	59	20.77
ชั้นปีที่ 4	56	19.72
ชั้นปีที่ 5	54	19.02
รวม	284	100.00

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้มีจำนวนทั้งสิ้น 284 คน โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 76.76 ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาที่กำลังศึกษาในสายการเรียนกลุ่มสังคมศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 54.93 นอกจากนี้ พบว่า กำลังศึกษาในระดับชั้นปีที่ 1-5 กระจายในจำนวนที่ใกล้เคียงกัน โดยแต่ละระดับชั้นปี คิดเป็นประมาณร้อยละ 20.00

การเก็บและรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมด้วยแบบสอบถามเป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ ระหว่างวันที่ 16 - 30 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 โดยขอความร่วมมือจากประธานหลักสูตรและขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง จากการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามพบว่า ได้แบบสอบถามที่สมบูรณ์และสามารถนำไปวิเคราะห์ข้อมูลได้ จำนวนทั้งสิ้น 284 ชุด คิดเป็นอัตราการตอบกลับร้อยละ 94.67

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามวัดความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำนวน 1 ชุด ที่ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาขึ้น โดยมีลักษณะเป็นแบบมาตราประมาณค่า (rating scale) 4 ระดับ ประกอบด้วย 4 ด้าน ตามแนวคิดของ Stoltz (1997) ได้แก่ 1) ด้านการควบคุมสถานการณ์ (Control) 2) ด้านความรับผิดชอบต่อปัญหา (Ownership) 3) ด้านผลกระทบ (Reach) และ 4) ด้านความอดทน (Endurance) โดยมีข้อคำถามด้านละ 7 ข้อ รวมทั้งสิ้น 28 ข้อ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับพฤติกรรม	ข้อคำถามเชิงบวก (คะแนน)	ข้อคำถามเชิงลบ (คะแนน)
สูง	4	1
ค่อนข้างสูง	3	2
ค่อนข้างต่ำ	2	3
ต่ำ	1	4

โดยมีผลการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ดังนี้

1. การตรวจสอบคุณภาพด้านความตรง โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ทำการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างนิยามกับข้อคำถาม แล้วคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Index of Objective - Item of Congruence: IOC) โดยมีเกณฑ์พิจารณาข้อคำถามที่มีคุณภาพและใช้ได้ คือ จะต้องมียค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ .50 ขึ้นไป (Kanjawasee, 2005) ซึ่งจากการวิเคราะห์ พบว่า ค่า IOC ทั้งฉบับมีค่าตั้งแต่ 0.80 - 1.00 ซึ่งถือได้ว่าแบบสอบถามมีคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหาทุกข้อ

2. การตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยง โดยค่าความเที่ยงแบบวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ .90 ซึ่งถือว่ามีค่าความเที่ยงในระดับสูง และเมื่อวิเคราะห์ค่าความเที่ยงรายด้าน พบว่า ทั้ง 4 ด้าน มีค่าความเที่ยงอยู่ระหว่าง .82 - .89 โดยผ่านเกณฑ์ในการพิจารณา คือ มีค่ามากกว่า .70 ซึ่งเป็นที่ยอมรับในฐานะเกณฑ์ขั้นต่ำสำหรับค่าความเที่ยง (Nunnally, 1967)

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ด้วยการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นรายข้อและภาพรวม โดยใช้เกณฑ์ในการแปลผลตามแนวของเบส (Best, 1970) ดังนี้

3.50 - 4.00 หมายถึง มีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคอยู่ในระดับสูง

2.50 - 3.49 หมายถึง มีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคอยู่ในระดับค่อนข้างสูง

1.50 - 2.49 หมายถึง มีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ

1.00 - 1.49 หมายถึง มีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคอยู่ในระดับต่ำ

3. วิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำแนกตาม เพศ และกลุ่มสาขาวิชาที่เรียน โดยใช้สถิติทดสอบสำหรับกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for independent samples) และจำแนกตามระดับชั้นปี โดยใช้สถิติทดสอบ F (F-test) ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (one-way ANOVA) และหากพบความแตกต่างจะทำการทดสอบรายคู่ภายหลังด้วยวิธีของ Scheffe สำหรับกรณีที่มีค่าความแปรปรวนเท่ากัน และวิธีของ Dunnett T3 สำหรับด้านที่มีความแปรปรวนต่างกัน

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ (เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1)

1.1 ผลวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ โดยภาพรวม

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ โดยภาพรวม (n=284)

ลำดับ	ความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรค	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1	ด้านการควบคุมสถานการณ์ (control)	2.86	0.33	ค่อนข้างสูง
2	ด้านความรับผิดชอบต่อปัญหา (ownership)	3.05	0.37	ค่อนข้างสูง
3	ด้านผลกระทบ (reach)	2.67	0.33	ค่อนข้างสูง
4	ด้านความอดทน (endurance)	2.81	0.42	ค่อนข้างสูง
	รวม	2.85	0.26	ค่อนข้างสูง

จากตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ มีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรค โดยภาพรวมอยู่ในระดับค่อนข้างสูง ($\bar{x} = 2.85$, $SD = 0.26$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความรับผิดชอบต่อปัญหา มีค่าเฉลี่ยสูงสุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับค่อนข้างสูง ($\bar{x} = 3.05$, $SD = 0.37$) รองลงมา ได้แก่ ด้านการควบคุมสถานการณ์ โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับค่อนข้างสูง ($\bar{x} = 2.86$, $SD = 0.33$) และด้านความอดทน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับค่อนข้างสูง ($\bar{x} = 2.81$, $SD = 0.42$) ตามลำดับ

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการเปรียบเทียบความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำแนกตามเพศ กลุ่มสาขาวิชาที่เรียน และระดับชั้นปี (เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2)

ตารางที่ 3 ความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟื้นฟูอุปสรรคของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำแนกตาม เพศ

สมรรถนะ	เพศ	n	$\bar{X}$	S.D.	Levene's Test for Equality of Variances		t	p
					F	p		
ด้านการควบคุมสถานการณ์	ชาย	66	2.82	0.36	1.96	.16	-1.02	.31
	หญิง	218	2.87	0.32				
ด้านความรับผิดชอบต่อปัญหา	ชาย	66	2.96	0.30	1.86	.17	-2.33*	.02
	หญิง	218	3.08	0.38				
ด้านผลกระทบ	ชาย	66	2.64	0.38	3.34	.07	-.98	.33
	หญิง	218	2.68	0.32				
ด้านความอดทน	ชาย	66	2.75	0.46	2.59	.11	-1.47	.14
	หญิง	218	2.83	0.40				
รวม	ชาย	66	2.79	0.25	.29	.59	-2.06*	.04
	หญิง	218	2.87	0.26				

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟื้นฟูอุปสรรคของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำแนกตามเพศ โดยใช้สถิติทดสอบทีสำหรับสองกลุ่มตัวอย่างที่มีอิสระจากกัน (t-test for independent samples) พบว่า โดยภาพรวมมีความแตกต่างกัน โดยเพศหญิงมีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟื้นฟูอุปสรรคสูงกว่าเพศชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการควบคุมสถานการณ์ ด้านผลกระทบ และด้านความอดทน ไม่แตกต่างกันตามเพศ ยกเว้นด้านความรับผิดชอบต่อปัญหา พบว่า เพศหญิงสูงกว่าเพศชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของ
นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชาที่เรียน

สมรรถนะ	เพศ	n	$\bar{X}$	S.D.	Levene's Test for Equality of Variances		t	p
					F	p		
ด้านการควบคุม สถานการณ์	วิทย์	128	2.84	0.37	9.61	0.00	-1.03	.30
	สังคม	156	2.88	0.29				
ด้านความรับผิดชอบต่อ ปัญหา	วิทย์	128	3.03	0.34	3.01	0.08	-0.80	.42
	สังคม	156	3.06	0.39				
ด้านผลกระทบ	วิทย์	128	2.70	0.34	0.88	0.35	1.36	.18
	สังคม	156	2.65	0.32				
ด้านความอดทน	วิทย์	128	2.80	0.42	0.17	0.68	-0.66	.51
	สังคม	156	2.83	0.41				
รวม	วิทย์	128	2.84	0.25	1.13	0.29	-0.45	.65
	สังคม	156	2.86	0.27				

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชาที่เรียน โดยใช้สถิติทดสอบทีสำหรับสองกลุ่มตัวอย่างที่มีอิสระจากกัน (t-test for independent samples) พบว่า ทั้งโดยภาพรวมและรายด้านไม่มีความแตกต่างกัน

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของ
นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
จำแนกตามระดับชั้นปี

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p	ผลการทดสอบรายคู่
ด้านการควบคุมสถานการณ์						ไม่มีความแตกต่าง
ระหว่างกลุ่ม	.54	4	.13	1.25	0.29	
ภายในกลุ่ม	30.05	279	.11			
รวม	30.59	283				
Test of Homogeneity of Variances Levene Statistic = 3.42, df1 = 4, df2 = 279, p = .01						
ด้านความรับผิดชอบต่อปัญหา						ไม่มีความแตกต่าง
ระหว่างกลุ่ม	.46	4	.12	0.86	0.49	
ภายในกลุ่ม	37.61	279	.13			
รวม	38.07	283				
Test of Homogeneity of Variances Levene Statistic = 4.63, df1 = 4, df2 = 279, p= .00						
ด้านผลกระทบ						ไม่มีความแตกต่าง
ระหว่างกลุ่ม	.73	4	.18	1.67	0.16	
ภายในกลุ่ม	30.61	279	.11			
รวม	31.34	283				
Test of Homogeneity of Variances Levene Statistic = 1.97, df1 = 4, df2 = 279, p= .10						
ด้านความอดทน						ไม่มีความแตกต่าง
ระหว่างกลุ่ม	.50	4	.13	1.18	0.32	
ภายในกลุ่ม	34.08	279	.12			
รวม	34.58	283				
Test of Homogeneity of Variances Levene Statistic = 0.94, df1 = 4, df2 = 279, p= .44						

ตารางที่ 5 (ต่อ)

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p	ผลการทดสอบรายคู่
ความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรค (ภาพรวม)						ไม่มีความแตกต่าง
ระหว่างกลุ่ม	.37	4	.09	1.40	0.23	
ภายในกลุ่ม	18.49	279	.07			
รวม	18.86	283				
Test of Homogeneity of Variances Levene Statistic = 2.06, df1 = 4, df2 = 279, p = .09						

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวด้วยสถิติทดสอบเอฟ (F-test) เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำแนกตามระดับชั้นปี พบว่า โดยภาพรวมและรายด้านไม่มีความแตกต่างกัน

อภิปรายผล

1. จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ มีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรค โดยภาพรวมอยู่ในระดับค่อนข้างสูง ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากนักศึกษาคณะครุศาสตร์ส่วนใหญ่มีเป้าหมายและความมุ่งมั่นตั้งใจในการที่จะประกอบวิชาชีพครูในอนาคต ซึ่งการปฏิบัติตนในระหว่างที่กำลังศึกษาในคณะครุศาสตร์ จำเป็นต้องปฏิบัติตามระเบียบของคณะ และมหาวิทยาลัยอย่างเคร่งครัด อีกทั้งกระบวนการในการผลิตครูค่อนข้างชัดเจนและมีความเป็นอัตลักษณ์ อาทิ การแต่งกายที่เรียบร้อยเป็นระเบียบจนเป็นที่ชื่นชมของอาจารย์ต่างคณะ หรือบุคคลทั่วไปที่พบเห็น นอกจากนี้ การเรียนการสอนตามหลักสูตร ครุศาสตร์บัณฑิตเน้นการจัดการเรียนการสอนทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ โดยเฉพาะการเตรียมพร้อมที่จะต้องออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูตั้งแต่ชั้นปีที่ 1 อีกทั้ง คณาจารย์ในคณะครุศาสตร์จะพยายามปลูกฝังค่านิยมและคุณลักษณะของความเป็นครูให้กับนักศึกษาอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ นักศึกษาจะต้องเข้าร่วมกิจกรรมที่จัดโดยคณะ มหาวิทยาลัย และกิจกรรมเสริมหลักสูตรตามที่ครุสภาซึ่งเป็นหน่วยงานทางวิชาชีพที่คอยกำกับติดตามการผลิตครูให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ ดังนั้น การที่นักศึกษาจะใช้ชีวิตในระหว่างการศึกษามาสำเร็จการศึกษาได้นั้น จำเป็นต้องมีความอดทนสูง และด้วยข้อเท็จจริงดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น จึงอาจเป็นเหตุผลให้นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ มีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรค โดยภาพรวมอยู่ในระดับค่อนข้างสูง ซึ่งแสดงว่านักศึกษาสามารถจัดการกับปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ในการเรียนอย่างไม่ย่อท้อ และมีความอดทน สร้างกำลังใจให้แก่ตนเองอยู่เสมอเมื่อพบอุปสรรคเพื่อให้ตนเองสามารถประสบความสำเร็จในการเรียนตามที่คาดหวังเอาไว้ สอดคล้องกับแนวคิด Stoltz

(1977) ที่กล่าวว่า ความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคต่าง ๆ รวมทั้งสามารถเผชิญต่อปัญหาและอุปสรรคได้จนทำให้บุคคลประสบความสำเร็จในการใช้ชีวิตประจำวันและการเรียนด้วย ซึ่งผลวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ Danpradit and Sontiriat (2015) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการกำกับตนเอง ความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรค แรงจูงใจภายใน และความสำเร็จในการเรียนของนิสิตชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน โดยส่วนหนึ่งของผลการวิจัยพบว่า นิสิตมีความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคโดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Sornrak (2013) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสถิติธุรกิจแบบผสมผสานของนักศึกษาคณะบัญชี มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคโดยภาพรวมอยู่ในระดับค่อนข้างสูง เช่นกัน

2. จากผลการวิจัยที่พบว่า ความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ โดยภาพรวมมีความแตกต่างกัน โดยเพศหญิงมีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคสูงกว่าเพศชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจาก นักศึกษาเพศหญิงค่อนข้างจะมีความละเอียดรอบคอบเข้าใจถึงสาเหตุของปัญหาต่าง ๆ และพร้อมที่จะรับมือกับปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้ค่อนข้างดีกว่านักศึกษาเพศชาย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kantitammakool (2009) ได้ทำวิจัยเรื่อง ความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี ตามทฤษฎีของ Stoltz และส่วนหนึ่งของผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาชายและนักศึกษาหญิงมีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อจำแนกตามกลุ่มสาขาวิชาที่เรียน กลุ่มสาขาวิชาทางวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์ พบว่า ทั้งโดยภาพรวมและรายด้านไม่มีความแตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏส่วนใหญ่มีพื้นฐานจากครอบครัวที่มีเศรษฐกิจที่ไม่แตกต่างกันมากนัก ดังนั้น วิถีชีวิตและความ เป็นอยู่ การสนับสนุนทางด้านการศึกษา ตลอดจนการอบรมเลี้ยงดูจึงอาจไม่แตกต่างกัน ดังนั้น การศึกษาในสาขาที่ต่างกันหรือกลุ่มวิชาเรียนที่ต่างกัน จึงอาจไม่ส่งผลต่อการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคที่ต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Kantitammakool (2009) ที่พบว่า เมื่อจำแนกตามคณะที่นักศึกษาสังกัด พบว่าความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาโดยรวมและในแต่ละด้านแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ สรุปได้ว่า นักศึกษาในทุกคณะมีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคพอ ๆ กัน และจากผลการวิจัยที่พบว่า ความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ โดยภาพรวมและรายด้านไม่มีความแตกต่างกันตามระดับชั้นปี ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก นักศึกษาไม่ว่าจะศึกษาอยู่ในชั้นปีใดก็จะต้องมีความรับผิดชอบทั้งชีวิตส่วนตัว ความเป็นอยู่ และชีวิตด้านการเรียนที่ไม่ค่อยแตกต่างกัน ซึ่งหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต หลักสูตร 4 ปี ในปัจจุบันได้ออกแบบให้นักศึกษาออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในทุกระดับชั้นปี ตั้งแต่ปีที่ 1 จนถึงปีสุดท้าย ส่วนในรายวิชาเรียนก็พบว่ามีความเข้มข้นและมีอัตลักษณ์ที่แตกต่างกันไปในทุกชั้นปี

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ มีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฝ่าฟันอุปสรรคโดยภาพรวมอยู่ในระดับค่อนข้างสูง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักศึกษามีความเข้มแข็งและมีภูมิคุ้มกันทางจิตใจอันเป็นพื้นฐานที่ดี ซึ่งเป็นประโยชน์ในการวางแผนหลักสูตรการเรียนการสอนที่ท้าทายความสามารถและสร้างเสริมสมรรถนะให้แก่นักศึกษาให้เหมาะสมในแต่ละระดับชั้น

2. จากผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาเพศหญิงมีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคสูงกว่าเพศชาย ดังนั้นทางคณะและมหาวิทยาลัยควรจัดกิจกรรมเสริม เช่น กิจกรรมนอกสถานที่ กิจกรรมเกี่ยวกับการพัฒนาชุมชน ฯลฯ เพื่อสร้างเสริมความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคให้แก่นักศึกษาเพศชายมากยิ่งขึ้น รวมถึงอาจารย์ควรบูรณาการความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเรียนเพื่อเป็นการกระตุ้นความสามารถด้านนี้ให้สูงมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. จากผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาเพศหญิงมีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคสูงกว่านักศึกษาเพศชาย จึงควรศึกษาถึงสาเหตุที่ทำให้นักศึกษาเพศหญิงมีความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคสูงกว่านักศึกษาเพศชาย ในลักษณะของการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อให้ได้สารสนเทศต่อยอดในการอธิบายข้อค้นพบจากงานวิจัยนี้

2. สำหรับการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจที่ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตโดยมุ่งศึกษาข้อมูลพื้นที่เกี่ยวกับความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาเท่านั้น และจากการศึกษาเอกสารพบว่า ตัวแปรนี้อาจมีความสัมพันธ์กับตัวแปรอื่น ๆ ดังนั้น หากมีการศึกษาต่อไป ควรศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา หรือควรศึกษาร่วมกับตัวแปรทางจิตวิทยาอื่น ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายและครอบคลุมมากขึ้น

References

- Best, J. W. (1970). **Research in Education**. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Cohen, J. (1977). **Statistical power for the behavioral sciences**. 2nd ed. New York: Academic Press.
- Danpradit, B. and Sontrirat, S. (2015). k̄ankam kap ton'ēng khwāmsāmāṭ nai k̄ān phachoen l̄ae fanfa'uppasak r̄aeng ch̄ungchai phāinai l̄ae khwāmsamret nai k̄ān r̄ian khoṅg nisit chanpa u thi soṅg mahawitthayalai kasetsat witthayakhēt bāng khēn [Self-regulation, adversity quotient, intrinsic motivation and academic success of sophomores at kasetsart university, bangKhen campus]. **Journal of Soc Sci & Hum**, 41(1), 121-134.

- Kambannarak, T. (2005). **AQ ‘ut koēn phikat** [Adversity quotient]. Bangkok: Explorer Net.
- Kanjanawasee, S. (2005). **thritsadi kānthotsōp bāp dangdōem** [Classical test theory]. Bangkok: Chulalongkorn University.
- Kantitammakool, A. (2009). **khwāmsāmāt nai kān phachōēn panhā lāe fāfan ‘uppasak khōng naksuksā mahāwitthayalai sī pathum witthayakhēt Chon Buri tām thritsadi khōng sōtōlot** [Sripatum university-chonburi campus students’ adversity quotient according to stoltz’s theory]. 6(1), 49-55.
- Nunnally, J. (1967). **Psychometric theory**. New York: McGraw-Hill.
- Sornrak, L. (2013). **khwāmsāmāt nai kān phachōēn panhā lāe fanfā ‘uppasak kap phon samrit thāngkān rian wichā sathiti thurakit bāp phasomphasān khōng naksuksā khana banchi mahāwitthayalai krung thēp** [Adversity quotient and students’ learning achievement in business statistics taught through hybrid learning pattern: the case of accounting students bangkok university]. **HCU Journal**, 17(33), 17-35.
- Stoltz, P. G. (1997). **Adversity quotient: turning obstacles into opportunities**. New York: John Wiley & Sons.
- Woolfolk, A. (2004). **Education psychology**. 9th ed. Boston: Pearson.

วัฒนธรรมการทำงานของชาวเมียนมาและชาวไทยในบริษัทไทยในประเทศเมียนมา

WORKING CULTURE OF MYANMAR AND THAI PEOPLE IN THE THAI COMPANIES IN MYANMAR

เรณู เหมือนจันทร์เชย

Renu Muenjanchoey

หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศึกษา สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย

มหาวิทยาลัยมหิดล จังหวัดนครปฐม

Master of Arts Program in Cultural Studies, Research Institute for Languages and Cultures of Asia,

Mahidol University, Nakhon Pathom Province

Email: renu.mue@mahidol.edu

Received:	May 27, 2020
Revised:	October 7, 2020
Accepted:	October 8, 2020

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการศึกษาวิเคราะห์วัฒนธรรมการทำงานของชาวเมียนมาและชาวไทยในบริษัทไทยในประเทศเมียนมา จากรายงานการวิจัยเรื่อง “การจัดการความหลากหลายทางวัฒนธรรมของแรงงานพม่า : กรณีศึกษาวัฒนธรรมการทำงานของแรงงานพม่าในบริษัทไทยในประเทศเมียนมา” โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้และแนวคิดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ พบว่า วัฒนธรรมการทำงานของชาวเมียนมาและชาวไทย ส่วนใหญ่ยังขาดการเรียนรู้วัฒนธรรมของกันและกันที่จะนำไปสู่การรู้เขา-รู้เรา-เข้าใจ และเข้าถึงเป้าหมายการทำงานร่วมกัน ทำให้ผลประกอบการบริษัทส่วนใหญ่ไม่ประสบความสำเร็จ สาเหตุสำคัญเพราะบริษัทเหล่านั้นละเลยการสร้างและนำความรู้ทางวัฒนธรรมมาใช้ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาวัฒนธรรมการทำงานขึ้นในบริษัท ทำให้บุคลากรขาดความรู้ที่จะพัฒนาการทำงานให้มีคุณภาพ ขาดโอกาสที่จะเป็นเพื่อนกัน การทำงานจึงไม่บรรลุผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ มีบริษัทบางแห่งที่ได้ศึกษาวิจัยวัฒนธรรมชาวเมียนมาแล้วนำความรู้มาใช้ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาวัฒนธรรมการทำงานขึ้นในบริษัท ทำให้บุคลากรทุกฝ่ายทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพอยู่ร่วมกันฉันท์เพื่อน ผลประกอบการเจริญก้าวหน้า แนวทางแก้ปัญหาและพัฒนาวัฒนธรรมการทำงานจึงควรนำความรู้วัฒนธรรมของชาวเมียนมาและชาวไทยที่เป็นเพื่อนร่วมงานมาใช้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นและส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาวัฒนธรรมการทำงานในบริษัทนั้น ๆ เพื่อให้บุคลากรทุกฝ่ายทำงานร่วมกันได้อย่างรู้เขา-รู้เรา-เข้าใจ และเข้าถึงเป้าหมายการทำงานร่วมกันได้

คำสำคัญ

วัฒนธรรมการทำงาน แรงงานเมียนมา กระบวนการเรียนรู้

ABSTRACT

This article is an analytical study of Cultural of Burmese Labourers Working in the Thai Companies in Myanmar. From the research "Managing Cultural Diversity in the Multinational Cooperations: Case Studies of Burmese Labors' Working Culture in the Thai Companies in Myanmar" based on the learning process and other concepts used as a study tool for analysis, it was found that other working culture Myanmar and Thai, lack learning each other's cultures that will lead to knowing 'Getting to know themselves and yourself' comprehension, and reach the goal of working together. As a result, most companies' performance was unsuccessful. This is important because those companies neglect to create and apply cultural knowledge to promote learning and develop a working culture in the companies. This caused the personnel to lack knowledge to develop quality work, and friendship opportunities, and finally achieve undesirable work results. There are some companies that have researched the Burmese culture and use their knowledge to promote learning and develop a working culture in the company, enabling all personnel to work efficiently and coexist peacefully. Solutions to solve problem and to develop working culture is to apply knowledge and culture of Myanmar people and Thai people to solve problems and promote learning and working culture development in that company. So that all personnel work together to 'Getting to know themselves and yourself', understand and achieve the goal of working together.

Keywords

Working Cultural, Burmese Labours, Learning process

ความสำคัญของปัญหา

กระแสโลกาภิวัตน์มิติต่าง ๆ ที่ไหลเวียนอยู่ในโลกปัจจุบันได้ก่อให้เกิด “การแตกหักขาดตอน” (fundamental disjunctures) ระหว่างเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการเมืองขึ้นในประเทศต่าง ๆ อย่างสลับซับซ้อน เป็นต้นว่า 1) มิติการไหลเวียนของมนุษย์ในนามนักท่องเที่ยว ผู้อพยพลี้ภัย คนพลัดถิ่น แรงงานข้ามชาติ 2) มิติการไหลเวียนของเทคโนโลยี ความรู้ การเรียนรู้ข้ามเส้นแบ่งพรมแดนรัฐชาติ 3) มิติการไหลเวียนของเงินทุนผ่านตลาดการค้า การลงทุน และตลาดสินค้าบริโภคอุปโภค 4) มิติการไหลเวียนของสื่อซึ่งกลายเป็นรากฐานสำคัญในการจินตนาการตัวตนของพลเมือง และ 5) มิติการไหลเวียนของอุดมการณ์ เช่น อุดมการณ์ประชาธิปไตย อุดมการณ์เศรษฐกิจ เป็นต้น (Appadurai, 1990 cited in Senamkham, 2004) กระแสโลกาภิวัตน์มิติต่าง ๆ เหล่านี้มีความสัมพันธ์ที่สลับซับซ้อน และส่งผลกระทบด้านต่าง ๆ ในประเทศนั้น ๆ อย่างเป็นพลวัต

ประเทศเมียนมาเป็นประเทศหนึ่งที่กระแสโลกาภิวัตน์มิติต่าง ๆ ไหลผ่านพรมแดนรัฐชาติเข้ามารอบทิศทางอย่างต่อเนื่อง ต่างความเร็ว ต่างแกน ต่างจุดเริ่มต้นและปลายทาง ก่อให้เกิดความแตกต่าง หลากหลาย ซับซ้อน ที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วในประวัติศาสตร์ เช่น ความร่วมมือ ความ

ขัดแย้ง การสู้รบระหว่างกลุ่มชาติพันธุ์ ยังคงส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มชาติพันธุ์ในชาติปัจจุบัน ขณะเดียวกันมิติประชาธิปไตยได้ทำให้การเงินไหล เวียนในนามการค้า การลงทุน การท่องเที่ยว และเทคโนโลยีจากต่างประเทศเข้าสู่ประเทศเมียนมาอย่างเชื่องช้าด้วย ทำให้ผู้ประกอบการค้า การลงทุน และธุรกิจการท่องเที่ยว ชาวไทยได้เข้าไปประกอบการอยู่หลายกลุ่ม แต่ด้วยการทำงานที่มีความซับซ้อนตามกระแสโลกาภิวัตน์ ทำให้มิติการไหลเวียนของเทคโนโลยีที่เป็นความรู้เชิงสังคมและวัฒนธรรมเกิดการแตกหักขาดตอนขึ้นระหว่างบุคลากรชาวเมียนมากับชาวไทยด้วยบุคลากรในบริษัทมีความหลากหลาย หลายทางวัฒนธรรม (Cultural Diversity) มีเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม และชาติพันธุ์แตกต่างกัน มีทั้งพม่า มอญ กะเหรี่ยง ไทยใหญ่ ฯลฯ ทำงานร่วมกับคนไทยจากประเทศไทย แต่ต่างฝ่ายต่างไม่มีชุดความรู้ที่ชัดเจนเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมของกันและกัน ด้วยบริษัทไม่มีความรู้ด้านสังคมและวัฒนธรรมและไม่มีการส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมของกันและกันในกลุ่มบุคลากรที่หลากหลายเหล่านั้นส่งผลให้ผลประโยชน์ของบริษัทส่วนใหญ่ไม่บรรลุผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ ด้วยต้องประสบปัญหาต่าง ๆ ในการดำเนินงาน เช่น บุคลากรขัดแย้งทะเลาะวิวาท ขาดงาน ไม่รับผิดชอบ ไม่กระตือรือร้น ไม่รักองค์กร ไม่พัฒนาทักษะและการเรียนรู้ ฯลฯ ในการทำงาน รวมทั้งมีความขัดแย้งแข่งขัน ชิงดี ชิงเด่น แย่งชิงบุคลากรกันเองในกลุ่มคนไทย สถานการณ์เหล่านี้ส่งผลให้การไหลเวียนของกระแสโลกาภิวัตน์มิติอื่น ๆ เกิดปัญหาอุปสรรคตามมาด้วย เช่น ขาดเงินทุน ความไม่คุ้มทุน ฯลฯ จึงกลายเป็นความท้าทายที่บริษัทข้ามชาติไทยต้องใส่ใจเรียนรู้เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมของเมียนมาให้รู้เข้าใจและเข้าถึงแล้วจึงนำมาใช้เป็นเครื่องมือแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาวัฒนธรรมการทำงานเพื่อการบรรลุผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ให้สอดคล้องกับกระแสโลกาภิวัตน์ที่เกิดขึ้น

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

วัฒนธรรมการทำงานของชาวเมียนมาและชาวไทยในบริษัทข้ามชาติไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมามีลักษณะเป็นอย่างไร ทำไมจึงเป็นอย่างนั้น มีแนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนาอย่างไร จึงจะสามารถสร้างการเรียนรู้ที่นำไปสู่ผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อวิเคราะห์วัฒนธรรมการทำงานของชาวเมียนมาและชาวไทยในบริษัทไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมา
2. เพื่อวิเคราะห์เงื่อนไข ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการทำงานของชาวเมียนมาและชาวไทยในบริษัทไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมา
3. เพื่อวิเคราะห์แนวทางการแก้ปัญหาและการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาวัฒนธรรมการทำงานของ ชาวเมียนมาและชาวไทยในบริษัทไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมาที่นำไปสู่การบรรลุผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ขององค์กร

นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

บทความนี้มีคำศัพท์ที่จำเป็นต้องนิยามเพื่อความเข้าใจตรงกันดังนี้ “ความหลากหลายทางวัฒนธรรม”(Cultural Diversity) หมายถึง “ความแตกต่างทางเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรมหรือความแตกต่างทางชาติพันธุ์ เช่น พม่า มอญ กะเหรี่ยง ไทยใหญ่ คะฉิ่น ไทย ฯลฯ ที่มาทำงานอยู่ในบริษัทเดียวกัน “วัฒนธรรมการทำงาน” หมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือเรียนรู้ เข้าใจและเข้าถึงความจำเป็นและความต้องการในการทำงาน ได้แก่ 1) ภูมิปัญญา เช่น ความคิด วิถีคิด ความรู้ ความเชื่อ ค่านิยม ความเห็น ความสามารถ ความฉลาดไหวพริบ 2) สิ่งที่ปรากฏลักษณะทางกายภาพในการทำงาน เช่น เครื่องมือเครื่องใช้ การแต่งกาย อาหาร ภาษา อาคารสถานที่ ฯลฯ 3) แบบแผนพฤติกรรมในการทำงาน เช่น วิธีการทำงาน รูปแบบการทำงานการสั่งงาน ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี พิธีกรรม กฎหมาย ศีลธรรม ฯลฯ ในการทำงาน “วัฒนธรรมการทำงานของชาวเมียนมา” หมายถึง วัฒนธรรมการทำงานที่ชาวเมียนมาใช้เป็นเครื่องมือเข้าถึงความจำเป็นและความต้องการในการทำงาน “การเรียนรู้” หมายถึง การรับรู้สาระหรือข้อมูลส่วนของเรา ของคนอื่น และสิ่งอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง จนเกิดการรู้เขา-รู้เรา-เข้าใจ และเข้าถึง คือสามารถนำความเข้าใจไปใช้ปฏิบัติงานบรรลุผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และคำว่า “กระบวนการเรียนรู้”(Learning Process) หมายถึง ขั้นตอนและวิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจ และความเข้าถึงผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ โดยทั่วไปมีอยู่ 4 ลักษณะ (PhlaiNoi and Sirikwan, 2010) คือ 1) เรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 2) เรียนรู้ในแนวราบ 3) เรียนรู้แบบเชื่อมโยงหลายสาขาวิชา และ 4) เรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ข้ามกลุ่ม

แนวคิดที่ใช้ในการวิเคราะห์

การวิเคราะห์รายงานการศึกษาวิจัยเพื่อสร้างความรู้มาตอบโจทย์ดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนได้เลือกใช้แนวคิดการเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) ที่ PhlaiNoi and Sirikwan (2010) ได้นิยามไว้ว่า หมายถึง “การรับรู้สาระหรือข้อมูลส่วนของเรา ส่วนของคนอื่นหรือสิ่งอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องจนเกิดความรู้เขา-รู้เรา-เข้าใจ และเข้าถึง คือ สามารถนำความรู้ความเข้าใจที่เกิดขึ้นไปใช้ปฏิบัติงานเข้าถึงผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ” ร่วมกับแนวคิดการแตกหักขาดตอนและแนวคิดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เป็นเครื่องมือวิเคราะห์วัฒนธรรมการทำงานของชาวเมียนมาและชาวไทยในบริษัทไทยในประเทศเมียนมา ครั้งนี้

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์วิธีการดำเนินงานวิจัย “การจัดการความหลากหลายทางวัฒนธรรมของแรงงานพม่า : กรณีศึกษาวัฒนธรรมการทำงานของแรงงานพม่าในบริษัทไทยในประเทศเมียนมา” ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ(Qualitative research) ที่ประมวลข้อมูลจากเอกสาร (Documentary research) และจากภาคสนาม (Field Study) ด้วยวิธีการสัมภาษณ์ (Interview) โดยใช้แนวคำถามและแบบสอบถาม การสนทนากลุ่ม (Focus groups) การจัดเวทีเสวนากลุ่ม การสังเกต (Observation) และการเข้าร่วมกิจกรรมกับบุคลากรทั้งชาวเมียนมาและชาวไทยที่ทำงานอยู่ในบริษัทกลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา คือ บริษัทเครือเจริญโภคภัณฑ์(ซี.พี)หรือ บริษัท Myanmar CP. Livestock Co.Ltd. บริษัทปูนซิเมนต์ไทย จำกัด (มหาชน) หรือเอสซีจี (Siam Cement Group : SCG) กลุ่มธุรกิจแพคเกจจิ้ง (SCG Packaging) กลุ่ม

ธุรกิจปิโตรเคมี (SCG Chemicals) กลุ่มธนาคารจากประเทศไทยในกรุงย่างกุ้ง ได้แก่ ธนาคารกรุงเทพ จำกัด (มหาชน) ธนาคารกสิกรไทย ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) ธนาคารกรุงไทย จำกัด (มหาชน) กลุ่มการค้าและบริการของคนไทย ได้แก่ บริษัท ปิโตรเลียมแห่งประเทศไทย จำกัด (มหาชน) หรือ ปตท. บริษัท อาหารทะเลและการขนส่ง จำกัด บริษัท เมียนมา อลลิแอน เวเนเจอร์ บริษัท บางกอกคิท เซ็น และกลุ่มฟรีแลนซ์ไทยที่เป็นนักลงทุนแบบเสี่ยงโชค รวมทั้งผู้เกี่ยวข้อง เช่น ประธานหอการค้าเมียนมา กรุงย่างกุ้ง เครือข่ายนักวิชาการมหาวิทยาลัยย่างกุ้ง นักธุรกิจเมียนมาในกรุงย่างกุ้ง เจ้าหน้าที่สถานทูตไทยในกรุงย่างกุ้ง และเจ้าหน้าที่ส่งเสริมการลงทุนไทย-พม่าในประเทศไทย ผลการวิเคราะห์ทำให้ได้เรียนรู้ เข้าใจว่า กระบวนการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ ต้องให้ความสำคัญกับนักวิจัย เพราะนักวิจัยคือเครื่องมือหรือกลไกสำคัญในสร้างความรู้มาตอบคำถามวิจัยทั้งเชิงกระบวนการและเชิงวัตถุประสงค์ ที่นำไปสู่ความเข้าใจและความเข้าใจถึงหรือการใช้ประโยชน์ผลการวิจัยได้อย่างมีคุณภาพ ที่สำคัญนักวิจัย คือ ผู้สร้างกระบวนการการมีส่วนร่วม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการสร้างเครือข่ายที่จะนำไปสู่ความร่วมมือด้านต่าง ๆ ทั้งระดับกลุ่ม องค์กร และระดับชาติ ระหว่างประเทศไทยกับประเทศเมียนมาชาติสืบต่อไปได้อย่างมีคุณภาพด้วย

ผลการวิจัย

1. วัฒนธรรมการทำงานของชาวเมียนมาและชาวไทยในบริษัทไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมา

วัฒนธรรมการทำงานของบริษัทข้ามชาติไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมา ซึ่งมีทั้งบริษัทขนาดใหญ่ เช่น บริษัทเครือเจริญโภคภัณฑ์ บริษัทเครือซีเมนต์ไทย บริษัทขนาดกลาง เช่น กลุ่มธนาคารเพื่อบริการและการลงทุน กลุ่มธุรกิจอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและบริการ และบริษัทขนาดเล็ก เช่น บริษัท ไทยคิทเซ็น กลุ่มสปาเนมิตา และกลุ่มฟรีแลนซ์ทำธุรกิจการค้าการลงทุน บริษัท รับจัดซื้อจัดจ้าง รับเหมาก่อสร้าง รวมทั้งรับจัดการงานแสดง เป็นต้น พบว่า การทำงานของบริษัทขนาดใหญ่และขนาดกลางจะยึดโยงอยู่กับบริษัทแม่ที่เป็นเครือข่ายในประเทศไทย ส่วนบริษัทขนาดเล็กขึ้นอยู่กับเจ้าของและคณะผู้บริหารระดับสูงที่ประจำอยู่ในพื้นที่ ลักษณะดังกล่าวส่งผลต่อวัฒนธรรมการทำงาน of ชาวเมียนมาและชาวไทย ดังนี้

1. ลักษณะการทำงาน

ลักษณะการทำงานที่ปรากฏเป็นผลการศึกษาประกอบด้วย สถานภาพการทำงาน ภูมิปัญญาการทำงาน และแบบแผนพฤติกรรมการทำงาน of ชาวเมียนมาในบริษัทข้ามชาติไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมา ดังนี้

1.1 สถานภาพการทำงาน จำแนกได้ 6 สถานภาพ

1.1.1 เป็นกรรมการที่ปรึกษาของบริษัทหรือเป็นที่ปรึกษากลุ่มหรือบุคคลจากประเทศไทยที่เข้าไปประกอบการค้าและการลงทุน ชาวเมียนมากลุ่มนี้ เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง เป็นผู้นำทางสังคม เป็นบุคคลที่มีทุนทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม มีบารมีทางการเมืองการปกครองของประเทศเมียนมา ซึ่งคนกลุ่มนี้มีบทบาทสำคัญต่อการประกอบ การค้าและการลงทุนของบริษัทและกลุ่มคนจากประเทศไทย (รวมทั้งประเทศอื่น ๆ) สามารถผลักดันให้โครงการลงทุนต่าง ๆ ผ่าน

กระบวนการพิจารณาได้ง่าย ด้วยคนส่วนใหญ่เชื่อมั่นในท่านเหล่านั้นว่า ธุรกิจที่เข้ามาลงทุนจะสร้างความเจริญก้าวหน้าแก่ประเทศเมียนมา

1.1.2 เป็นหุ้นส่วนในฐานะผู้จดทะเบียนบริษัทตามกฎหมายการค้าและการลงทุน ชาวเมียนมากลุ่มหนึ่งได้รับเกียรติให้เป็นหุ้นส่วนร่วมลงทุนกับนักลงทุนชาวไทย โดยได้มอบหมายความไว้วางใจให้เป็นผู้ยื่นขอจดทะเบียนจัดตั้งบริษัทในนามของชาวเมียนมา ที่เป็นไปตามกฎหมายการค้าและการลงทุนของพม่า ซึ่งจะได้รับความสะดวกและลดค่าใช้จ่ายลงได้มาก แต่อาจจดทะเบียนการลงทุนในนามชาวต่างประเทศจะมีค่าใช้จ่ายสูงมาก เช่น ค่าเช่าที่ดิน ค่าภาษีเงินได้ ค่านำเข้า และเงื่อนไขการส่งออกสินค้า เป็นต้น

1.1.3 เป็นผู้บริหารระดับสูงของบริษัท โดยการเข้ามาเป็นหุ้นส่วนร่วมทุนทางการค้าการลงทุน จึงได้เป็นกรรมการบริหารบริษัทไทยที่ไปลงทุนที่พม่าในลักษณะการตั้งบริษัทร่วมกับนักลงทุนต่างชาติ (joint venture) ในสัดส่วนที่ได้ตกลงกันไว้ กรณีอย่างนี้เกิดขึ้นไม่มาก เนื่องด้วยแต่เดิมกฎหมายไม่เปิดโอกาสให้ดำเนินการ แต่หลังจากปี 2555 ประธานาธิบดีเต็งเส่ง ได้ลงนามในกฎหมายการลงทุนจากต่างประเทศ (Foreign Investment Law –FIL) ฉบับใหม่ ซึ่งมีสาระสำคัญที่ให้สิทธิประโยชน์แก่นักลงทุนต่างชาติมีสิทธิในการลงทุนมากขึ้น

1.1.4 เป็นผู้บริหารระดับกลางหรือพนักงานของบริษัทหรือกลุ่มการค้าการลงทุน ชาวเมียนมากลุ่มนี้ได้เข้ามาทำงานในบริษัทโดยเริ่มโตเต้าจากระดับเจ้าหน้าที่แล้วเลื่อนระดับขึ้นไปตามความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ จนเป็นหัวหน้างาน หัวหน้าฝ่าย เลขานุการ รวมถึงพนักงานแผนกต่าง ๆ ได้รับค่าตอบแทนเป็นรายเดือนในอัตราค่าจ้างที่สูงกว่าอัตราค่าจ้างขั้นต่ำที่รัฐบาลพม่าประกาศไว้หลายเปอร์เซ็นต์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และความรู้ตามระดับการศึกษาที่จบมา

1.1.5 เป็นผู้บริหารระดับต้นของบริษัท ได้แก่ กลุ่มบุคลากรที่ทำงานในฐานะผู้ใช้แรงงานฝ่ายต่าง ๆ ในลักษณะการเป็นลูกจ้างประจำ หรือลูกจ้างชั่วคราวตามสัญญาจ้าง หรือลูกจ้างทำงานแบบเหมาจ่ายตามลักษณะงาน เป็นต้น ชาวเมียนมากลุ่มนี้เป็นกลุ่มใหญ่ที่สุด ที่บริษัทต้องจ้างตามกฎหมายการค้าและการลงทุนของเมียนมา

1.1.6 เป็นหุ้นส่วนหรือสมาชิกหรือสาขาบริษัทหรือเครือข่ายของบริษัทหรือกลุ่มนักลงทุนชาวไทย ชาวเมียนมาในข้อนี้เป็นคนในพื้นที่ชุมชนที่รวมตัวขึ้นเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลแล้วตกลงยินยอมหรือยอมรับแผนการสนับสนุนส่งเสริมและพัฒนากิจกรรมสิ่งใดสิ่งหนึ่งตามที่บริษัทนำมาเสนอ โดยให้บุคคลหรือกลุ่มในชุมชนท้องถิ่นนั้น ๆ สมัครเป็นสมาชิกเครือข่ายของบริษัท แล้วตกลงยินดียอมรับสิ่งที่บริษัทนำมาส่งเสริมไปดำเนินงานตามแผนการส่งเสริม (ในนามของกลุ่มและหรือบุคคลก็ได้) เมื่อรับแล้วบริษัทจะได้เข้าไปส่งเสริมดูแลตามแผนการดำเนินงานที่ตกลงกันไว้ เช่น ส่งเสริมด้านความรู้ด้านเทคโนโลยี ด้านการตลาด ฯลฯ โดยบริษัทอาจจะประกันราคาในระดับหนึ่งให้ด้วย ซึ่งชาวเมียนมากลุ่มนี้มีอยู่เป็นจำนวนมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ

นอกจากนี้ ชาวเมียนมายังเข้ามาร่วมทำงานกับกลุ่มการค้าและการลงทุนขนาดเล็กหรือร่วมทำงานกับกลุ่มฟรีแลนซ์ หรือร่วมทำงานกับคนไทยที่เข้ามาทำงานคนเดียว โดยใช้สถานภาพการเป็นเพื่อนที่เคยทำงานร่วมกันหรือเคยรู้จักช่วยเหลือเกื้อกูลกันมาก่อน โดยเข้ามาทำหน้าที่ลักษณะที่คอยเสริมพลังซึ่งกันและกัน เช่น คนไทยมีเงินทุนหรือมีเครดิตสามารถจัดการลงทุนทำการค้า การขนส่งวัสดุ การให้เครดิตสินค้าได้ ขณะที่ชาวเมียนมามีความสามารถในการติดต่อประสานงานและการเข้าถึง

ลูกค้าที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย สองฝ่ายร่วมทำงานและร่วมแบ่งปันผลประโยชน์ตามข้อตกลง เป็นการ
ทำงานอีกลักษณะหนึ่งของชาวเมียนมาในกลุ่มคนไทยที่มาลงทุน

จากสถานภาพการทำงานของแรงงานชาวเมียนมาในบริษัทไทยที่เข้ามาลงทุนใน
ประเทศเมียนมาที่ดูเหมือนเป็นความเรียบง่าย สามารถจัดการได้ตามความต้องการ แต่ในความเป็นจริง
กลับพบว่านักลงทุนไทยกล่าวตรง กันข้ามว่า ไม่ถนัดนัก การจะได้ชาวเมียนมาที่ไว้วางใจได้มาร่วมงานใน
กลุ่มผู้บริหารระดับสูง ยากที่สุด กลุ่มผู้บริหารระดับกลาง ยากรองลงมา ส่วนกลุ่มผู้บริหารระดับล่าง คือ
แรงงานลูกจ้าง ฯลฯ มีความยากลดหลั่นลงมา ด้วยชาวเมียนมาในระดับนี้ยังมีแบบแผนพฤติกรรมและ
ค่านิยมทางวัฒนธรรมในการทำงานแบบพื้นบ้าน ต้องฝึกฝน พัฒนาเพิ่มเติมจึงจะเริ่มงานอย่างมี
คุณภาพได้

1.2 ภูมิปัญญาการทำงาน

ภูมิปัญญาการทำงานของชาวเมียนมาในบริษัทไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมา
ประกอบด้วยความคิดหรือวิธีคิด ความรู้ ความเชื่อ ค่านิยม ความเห็นหรือทัศนคติ ความสามารถและ
ความฉลาดไหวพริบในการทำงาน รายงานการวิจัยได้แสดงให้เห็นว่าชาวเมียนมาทุกกลุ่มสถานภาพ
ส่วนใหญ่เป็นผู้มีค่านิยมทำการงานด้วยภูมิปัญญาพื้นบ้านบนฐานของศาสนาและแบบแผนพฤติกรรม
ที่เป็นขนบธรรมเนียม จารีตประเพณีอันดีงามของสังคมมากกว่าค่านิยมการทำงานตามภูมิปัญญา
สมัยใหม่

ตัวอย่าง ภูมิปัญญาทางความคิดหรือวิธีคิด ชาวพม่ากลุ่มที่เป็นปรึกษาบริษัทส่วน
ใหญ่มีความคิดเชิงอนุรักษ์นิยม ชาตินิยม มีเลื่อมใสความเป็นเมียนมาเหนือสิ่งอื่นใด จะคิดทำอะไรก็
ถือเอาคุณธรรมจริยธรรมบนรากฐานศาสนาเป็นที่ตั้ง ดังคำบอกเล่าของนักลงทุนไทยที่ว่า

“...คนพม่ามีความคิดแบบอ่อนน้อมถ่อมตน คิดเป็นเฟรนด์ลี้กบฏ
คน คณะรัฐบาลเขา กินเจเกือบหมด ไหว้พระก่อนไปทำงานทุกเช้า
ใครทำได้ บ้านเราไม่มีหรอก”

(บทสัมภาษณ์นักลงทุนไทยเจ้าของโรงแรมในกรุงย่างกุ้ง)

ชาวเมียนมาที่เป็นผู้หลักผู้ใหญ่พูดคำไหนเป็นคำนั้น ตกลงอย่างไรเป็นอย่างนั้น ไม่
เห็นแก่ลาภยศหรือผลประโยชน์ส่วนตน กลุ่มผู้ร่วมหุ้น ร่วมทุนจดทะเบียนบริษัทไทยในนามประเทศ
เมียนมา มีความคิดทำนองเดียวกัน ที่ส่วนใหญ่คิดหวังรักษาผลประโยชน์ส่วนรวมของชาติ รักษา
ชื่อเสียงคำพูดตามข้อตกลงต่าง ๆ ส่วนกลุ่มผู้บริหารระดับสูงความคิดยังคงอยู่ในกรอบเดียวกับกลุ่มที่
ปรึกษา ด้วยคนกลุ่มนี้มักเป็นผู้มีความพอเพียงในวิถีชีวิตเศรษฐกิจ สังคมแล้ว จึงไม่พบความคิดซับซ้อน
เพื่อแสวงหาประโยชน์ใส่ตนเองหรือพรรคพวกให้มากกว่าประโยชน์ของสังคมและประเทศ ต่างจากกลุ่ม
ผู้บริหารระดับกลางที่ส่วนใหญ่เป็นคนรุ่นใหม่ ยังแสวงหาความมั่นคงมั่งคั่งแก่ชีวิต ความคิดของพวกเขา
จึงให้ความสำคัญกับผลตอบแทนที่มีมูลค่าเงินทอง ใครให้ผลตอบแทนมากกว่า มั่นคงกว่าก็จะ
สนองตอบทันที ส่วนกลุ่มผู้บริหารระดับต้นหรือกลุ่มแรงงาน ความคิดยังคงตกอยู่ภายใต้อิทธิพลทางการ
เมืองการปกครองที่เคยเป็นมาและส่งผลกระทบต่อความมั่นคงในชีวิตตนเองและครอบครัว จึงไม่กล้าคิดใหม่
ทำใหม่ ไม่กล้าตัดสินใจสร้างสรรค์การทำงานได้มากนัก กลัวผิดคำสั่ง กลัวส่งผลกระทบต่อความมั่นคงในการ
ทำงาน หัวหน้าหรือนายจ้างสั่งให้ทำอย่างไรจึงทำตามเท่าที่สั่ง ขาดการคิด ปรับปรุง สร้างสรรค์

เสริมสร้าง และพัฒนาให้เกิดความสมบูรณ์ในงาน หนทางแก้ปัญหา หัวหน้างานต้องคอยสั่งการ ละเอียดทุกขั้นตอน ไม่เช่นนั้นความไม่สมบูรณ์ของงานจะเกิดขึ้น

อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันพลังโลกาภิวัตน์ที่เข้ามาได้ทำให้เกิดภาวะการแตกหักขาดตอน จากรากฐานเดิมเหล่านั้นชัดเจนขึ้นบ้าง เช่น ชาวเมียนมาหนุ่มสาวนิยมเดินทางไปทำงานต่างประเทศ บริษัทต่างชาติได้เข้ามาประกอบการค้าการลงทุนด้านต่าง ๆ มากขึ้น ชาวเมียนมาในเมืองใหญ่ เช่น ย่างกุ้ง มัณฑะเลย์ ทำธุรกิจการค้าการลงทุนร่วมกับชาวต่างประเทศมากขึ้น รัฐบาลพม่าออกกฎหมาย ส่งเสริมการค้าและการลงทุนตามแบบแผนระบบเศรษฐกิจทุนนิยมสมัยใหม่มากขึ้นด้วย จึงสะท้อนภาพ การเปลี่ยนแปลงภูมิปัญญาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันอย่างชัดเจน

1.3 แบบแผนพฤติกรรมการทำงาน

แบบแผนพฤติกรรมการทำงานของแรงงานชาวเมียนมาส่วนใหญ่เป็นแบบแผน พฤติกรรมพื้นฐานของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ ซึ่งเป็นอัตลักษณ์สืบทอดจากบรรพชนที่แตกต่างกัน ดังจะเห็น ได้ว่า แม้จะเป็นชาวพุทธเหมือนกัน แต่การแสดงออกที่เป็นชนบ ธรรมเนียม จารีตประเพณี พิธีกรรม แตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม กระแสโลกาภิวัตน์ที่เป็นอุดมการณ์ประชาธิปไตยได้เข้ามาส่งเสริมทุกกลุ่ม ชาติพันธุ์ได้ร่วมกันสร้างสรรค์ คำว่า “เมียนมา” ขึ้นแทนคำว่า “พม่า” โดยให้นิยามความหมายคำว่า หมายรวมถึงทุกกลุ่มชาติพันธุ์ ดังนั้น คำว่า “เมียนมา” จึงเป็นพลังร้อยรัดบุคลากรทุกกลุ่มชาติพันธุ์ให้ สามารถทำงานร่วมกันได้ในบริษัทไทยที่ไปลงทุน สามารถอยู่ร่วมกันทางเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม ในชุมชนต่าง ๆ ได้อย่างเป็นสุขมากกว่าเดิม โดยเฉพาะคนหนุ่มสาวที่พร้อมจะแตกหักจากกรอบจารีต ประเพณีเดิมแล้วหันมารวมพลังสร้างสรรค์และพัฒนาชาติ “เมียนมา” ร่วมกัน เช่น กรณี “ปิ่นโตช่วย ชาติ” ที่คนรุ่นใหม่วัยหนุ่มสาวทุกกลุ่มชาติพันธุ์ช่วยกันประหยัดเพื่อชาติโดยการลดข้าวใส่ปิ่นโตไปกิน ในสถานที่ทำงาน จนสามารถช่วยให้สังคมเมียนมาก้าวพ้นวิกฤติทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นได้ รวมทั้ง พฤติกรรมการเรียนรู้ที่คนหนุ่มสาวเริ่มสนใจเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ภาษาไทย ภาษาจีน และภาษาอื่น ๆ มากขึ้น หลังจากที่ยกเลิกมานาน แบบแผนพฤติกรรมการทำงานของแรงงานชาวเมียนมาที่เป็นคนหนุ่ม สาวรุ่นใหม่ในปัจจุบันจึงกำลังเปลี่ยนแปลง พัฒนาสู่ความทันสมัยตามกระแสโลกาภิวัตน์มากขึ้น

2. เจื่อนไซ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการทำงานของชาวเมียนมาและชาวไทยในบริษัท ไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมา

ผลการวิเคราะห์พบเจื่อนไซและปัจจัยสำคัญในวัฒนธรรมการทำงาน ดังนี้

2.1 เจื่อนไซ

2.1.1 เจื่อนไซด้านกฎหมาย รัฐบาลเมียนมาได้ประกาศใช้กฎหมายส่งเสริมการลงทุนที่ กำหนดลักษณะการทำงานของชาวเมียนมาและชาวต่างชาติในบริษัทข้ามชาติไว้อย่างละเอียด และ กำหนดให้ใช้ร่วมกับกฎหมายฉบับอื่นที่เกี่ยวข้องด้วย ถ้าส่วนใดยังคลุมเครือให้อำนาจคณะกรรมการ ตีความได้ กลายเป็นเจื่อนไซสำคัญในการทำงานของชาวเมียนมาในบริษัทข้ามชาติไทยที่เข้ามาลงทุน ตัวอย่าง คำสั่งหมายเลข 11/2013 (Foreign Investment Rules) กำหนดเจื่อนไซ ระยะเวลาการ ก่อสร้าง การขยายเวลา การให้เช่าช่วง/ จ้างนองที่ดิน/ อาคารที่ได้ รับอนุมัติการลงทุน การขายหุ้นแก่ ชาวต่างชาติหรือชาวเมียนมา การทำประกันภัย การจ้างพนักงาน การขอรับการยกเว้นอาทิ ภาษี การนำ เงินทุนเข้า-ออกประเทศ การโอนเงินตราต่างประเทศ บทลงโทษกรณีไม่ปฏิบัติตามระเบียบ และการ แก้ไขข้อพิพาทไว้อย่างละเอียด กฎหมายเหล่านี้กลายเป็นเจื่อนไซการทำงานของชาวเมียนมาและชาวไทย

ในบริษัทข้ามชาติไทยที่ไปลงทุน ซึ่งโดยทั่วไปกฎหมายนี้จึงใจ ชาวเมียนมาให้ความรู้สึกมั่นคงในการเข้ามาร่วมหุ้นหรือร่วมทุนกับนักลงทุนต่างชาติตามกฎหมายการลงทุนมากขึ้น รู้สึกมั่นใจในการเข้าทำงานหรือเข้าร่วมงานกับบริษัทข้ามชาติที่เข้าไปลงทุน ก่อให้เกิดค่านิยมการร่วมลงทุนกับนักลงทุนต่างชาติมากขึ้น เป็นแนวทางสร้างการมีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศตามที่รัฐต้องการ คนในประเทศไว้วางใจนำทุนที่สะสมไว้นอกระบบออกมาร่วมลงทุนกับต่างชาติ พร้อมกันนี้กฎหมายที่เกี่ยวข้องได้กำหนดเงื่อนไขให้นักลงทุนต่างชาติได้ถ่ายทอดองค์ความรู้และเทคโนโลยีแก่ชาวเมียนมาตามแผนและระยะเวลาที่กำหนดไว้ ทำให้มองเห็นเป้าหมายชัดเจนว่าวันหนึ่งชาวเมียนมาจะสามารถเรียนรู้ที่จะดำเนินการได้ด้วยตนเอง ซึ่งกฎหมายต่าง ๆ เหล่านี้เพิ่งเกิดขึ้น ดังคำบอกเล่าที่ว่า

“สมัยผมมาพม่าใหม่ ๆ ไม่มีใครมาลงทุน กฎหมายก็มีไม่มาก นักลงทุนสามารถเข้าถึงและเจรจากับเจ้าหน้าที่ระดับสูงที่รับผิดชอบได้โดยตรง เช่น รัฐมนตรี กฎหมายที่มีอยู่สมัยนั้นสามารถให้ผู้รับผิดชอบตีความ ตัดสินใจดำเนินการได้ สมัยนั้นชาวต่างชาติที่เข้ามาลงทุนสามารถเป็นเจ้าของที่ดินได้ เช่น ที่สร้างอาคารแห่งนี้แต่ก่อนเป็นอาคารที่สูงที่สุดในกรุงย่างกุ้งเมื่อประมาณ 10 ปีที่ผ่านมา”
(บทสัมภาษณ์นักลงทุนในกรุงย่างกุ้ง)

นอกจากนี้ ปัจจุบันยังมีกฎหมายและข้อบังคับอื่นอีกมากที่เป็นเงื่อนไขกำหนดลักษณะการทำงาน เช่น ชาวต่างชาติที่จะเข้าไปทำงานจะต้องมีวีซ่าธุรกิจ (Business Visa) เป็นต้น

2.1.2 เงื่อนไขด้านการค้าและการลงทุน ส่วนที่เกี่ยวข้องกับอุปสงค์และอุปทาน การตลาดที่ชาวเมียนมามีต่อสินค้าหรือผลผลิตจากบริษัทไทยสูงกว่าผลิตภัณฑ์เดียวกันจากประเทศอื่นๆ แม้จะมีราคาแพงกว่าแต่คนเมียนมายังนิยม จึงทำการตลาดได้ดี

“คนเมียนมาชอบสินค้าไทยมากที่สุดและเกลียดคนไทยน้อยที่สุด”
(บทสัมภาษณ์พนักงานบริษัทไทยแห่งหนึ่ง)

ประกอบกับระเบียบข้อบังคับและภาพรวมทางการค้าและการตลาดที่เกิดขึ้นอันเป็นสถานการณ์จริงยังไม่เข้มงวดกดขี่ให้ปฏิบัติตามกฎหมายมากนัก เป็นเงื่อนไขให้ผู้ประกอบการค้าการลงทุนยังมีขวัญกำลังใจ

ขณะเดียวกันประธานหอการค้าเมียนมาก็หวังอย่างยิ่งว่า
“เมื่อการลงทุนจากต่างประเทศเพิ่มขึ้น แรงงานชาวเมียนมาที่ทำงานอยู่ในต่างประเทศ ส่วนหนึ่งจะเดินทางกลับ แม้ไม่ทั้งหมด แม้อัตราค่าจ้างงานในประเทศเมื่อเปรียบกันแล้วยังต่ำกว่าต่างประเทศอยู่มาก แต่ก็เป็ทางเลือกให้ผู้ที่มีเหตุผลความจำเป็นได้เดินทางกลับบ้าน เริ่มต้นอย่างนี้เราพอใจ และจะพัฒนาต่อไป” (บทสัมภาษณ์ประธานหอการค้ากรุงย่างกุ้ง)

สอดคล้องกับคำบอกเล่าของแรงงานชาวเมียนมาที่กลับไปทำงานในประเทศเมียนมาว่า

“ผมมีความจำเป็นต้องอยู่บ้าน ดูแลครอบครัว จึงกลับมาทำงาน
ที่นี่ ที่ย่างกุ้งก็ไม่ใช่บ้านผม บ้านผมอยู่เมาระลำไย แต่ไปมาสะดวก ถ้า
มีโอกาสผมจะกลับไปทำงานที่ประเทศไทย ที่เมียนมามีค่าแรงถูก ผม
ต้องทำล่วงเวลาทุกวันจึงจะพอมีเงินเหลือให้ครอบครัว”

(บทสัมภาษณ์คนงานก่อสร้างโรงแรมและศูนย์การค้าแห่งกรีนล่า
กรุงย่างกุ้ง)

2.1.3 เงื่อนไขเชิงนโยบาย รัฐบาลเมียนมาทุกยุคสมัยมีนโยบายส่งเสริมการค้า
การลงทุน และการจ้างงานของแรงงานชาวเมียนมาในบริษัทข้ามชาติที่ไปลงทุน เป็นต้นว่า นโยบายการ
ส่งเสริมการค้า การลงทุน การพัฒนาอุตสาหกรรม การสร้างงานให้คนเมียนมามีงานทำ ถึงปัจจุบัน
รัฐบาลเมียนมาก็ยังสืบสานอยู่ ด้วยมุ่งหวังจะได้พัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้า สร้างความอยู่ดีมีสุขแก่
พลเมืองให้มากที่สุดเท่าที่จะดำเนินการได้

2.2 ปัจจัย

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการทำงานของแรงงานชาวเมียนมาในบริษัทข้ามชาติ
ไทยที่ไปลงทุน ได้แก่ ปัจจัยทางเศรษฐกิจ ที่รัฐบาลและพลเมืองชาวเมียนมาคาดหวังว่า ถ้าการค้าและ
ลงทุนของบริษัทข้ามชาติเกิดขึ้นจะสามารถแก้ปัญหาและพัฒนาเศรษฐกิจให้เจริญเติบโต ก้าวไปสู่ความ
ทันสมัย ยกระดับความเป็นอยู่ของประชาชนให้สูงขึ้นได้ ส่วนปัจจัยทางสังคม ได้แก่ การทำให้การเมือง
การปกครองที่มีความสลับซับซ้อนให้สามารถบริหารจัดการได้ง่ายขึ้น รัฐบาลจึงได้สร้างความเชื่อมั่น
ให้บริษัทข้ามชาติที่เข้าไปลงทุนเกิดความไว้วางใจทางการเมืองว่าจะส่งเสริมการลงทุน และไม่ส่งผล
กระทบต่อการลงทุน ไม่ว่าจะเกิดการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ขึ้น ส่วนปัจจัยทางวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่รัฐบาล
เมียนมาและบริษัทข้ามชาติไทยละเลยที่จะศึกษาเรียนรู้เพื่อการรู้เขา-รู้เรา อยู่ร่วมกันได้ สุดท้าย
ปัจจัยทางทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ยังคงเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ดึงดูดบริษัทข้ามชาติให้เข้า
มาลงทุนในประเทศนี้ เพราะทุกส่วนยังมีความอุดมสมบูรณ์

ส่วน “สภาพแรงงาน” วัฒนธรรมใหม่ที่เกิดขึ้นในบริษัทขนาดใหญ่ ปัจจุบันยังไม่
เข้มแข็งพอที่จะเคลื่อนไหวในระดับที่สามารถต่อรองกับรัฐและบริษัทข้ามชาติได้ ด้วยปัจจัยอื่น เช่น
กฎหมาย การสื่อสาร การศึกษา การติดต่อคมนาคมยังไม่สะดวก ทำให้การระดมพลังแสดง
ความคิดเห็นยังทำได้ไม่เต็มที่ ประกอบกับปัจจุบันแม้ว่าประเทศเมียนมาจะปกครองด้วยระบอบ
ประชาธิปไตย แต่พลเมืองยังไม่กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างเปิดเผยหรือตรงไปตรงมา ด้วยคงจะเคย
ชินกับสิ่งที่สืบเนื่องมาแต่อดีต

2.3 ปัญหา อุปสรรค

ผลการวิเคราะห์พบว่าส่วนใหญ่เนื่องมาจากบุคลากรในบริษัทข้ามชาติไทยที่ไปลงทุน
ในประเทศเมียนมา ทั้งชาวเมียนมาและชาวไทยต่างไม่สนใจเรียนรู้ลักษณะสังคมและวัฒนธรรมของกัน
และกัน จึงเป็นบ่อเกิดปัญหาอุปสรรค เป็นต้นว่า

2.3.1 ปัญหาการถ่ายทอดความรู้และเทคโนโลยีแก่ชาวเมียนมา ตามนโยบายรัฐที่มุ่ง
พัฒนาคนให้เป็นแรงงานที่มีทักษะฝีมือหรือเป็นบุคลากรที่มีความรู้และประสบการณ์สามารถทำหน้าที่
แทนชาวต่างชาติในตำแหน่งได้ ตามเงื่อนไขกฎหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งบริษัทข้ามชาติทุกบริษัทยอมรับว่า
ทำได้ยากเพราะคุณภาพของแรงงานยังสนองต่อความต้องการได้ยาก

2.3.2 ปัญหาความซับซ้อนและคลุมเครือของกฎหมายที่เกี่ยวกับการค้า การลงทุน และอสังหาริมทรัพย์ ด้วยมีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการค้าการลงทุนชาวต่างชาติหรือบริษัทข้ามชาติ หลายฉบับ ทำให้กระบวน การตัดสินใจยาก เกิดความล่าช้า เพิ่มค่าใช้จ่าย เกิดช่องทางให้ผู้ไม่หวังดี แสวงหาผลประโยชน์ และเกิดความไม่แน่นอน เพราะต้องอาศัยการตีความตามมติคณะกรรมการที่ เกี่ยวข้อง เช่น การเช่าที่ดินหรืออาคารสถานที่ นอกจากค่าเช่าแพงแล้วยังต้องจ่ายค่ามัดจำล่วงหน้าหนึ่ง ปี ไม่มีกฎ ระเบียบใด ๆ รองรับ เจ้าของจะยกเลิกการเช่าเมื่อใดก็ได้ ดังคำบอกเล่าที่ว่า

“ที่นี่เราเลือกอะไรได้ไม่มาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการอยู่อาศัยและ ที่ดิน ค่าที่พักแพงมาก ถ้าจะเช่ารายวันก็ไม่คุ้ม เช่าบ้านหลังหนึ่ง 6,000 เหรียญ หรืออพาร์ทเมนต์ 4,000 เหรียญจะคุ้มกว่า และต้อง จ่ายเป็นเงินสด จ่ายล่วงหน้า 1 ปี เราต้องหาเงินก่อนมาจ่ายล่วงหน้า สำหรับที่พักอาศัยที่คิดว่าราคาถูก ในทางกลับกันการเช่าโรงแรมพัก ห้องละ 100-200 เหรียญ เป็นห้องธรรมดา ราคาค่าที่พักค่อนข้าง สูงมาก ๆ บางครั้งอาจจะไม่มีที่พักด้วยซ้ำ” (บทสัมภาษณ์ผู้บริหาร บริษัทข้ามชาติไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมา)

ความซับซ้อนและความคลุมเครืออีกประการ คือ แต่ละรัฐจะตีความระเบียบข้อ ปฏิบัติตามกฎหมายและถือปฏิบัติแตกต่างกัน เป็นต้นว่า การจ่ายภาษีค่าขนส่ง ค่าผ่านทาง ค่าใช้ เส้นทาง รถทุกคันต้องจ่ายค่าผ่านทางแก่เจ้าหน้าที่ของรัฐแล้ว ยังต้องจ่ายค่าผ่านทางแก่เจ้าหน้าที่ชุมชน ในอัตราที่ชุมชนกำหนดด้วย ปฏิบัติการหรือบริการใด ๆ จึงมักจะขึ้นอยู่กับทัศนคติของผู้ปฏิบัติที่มีต่อ เรื่องนั้น ๆ หรือกลุ่มนั้นมากกว่าการยึดกฎหมายที่ประกาศไว้ ดังคำบอกเล่าที่ว่า

“กลุ่มชาติพันธุ์ชาวเมียนมามักจะรวมกลุ่มทำงานอยู่ในบริษัท เดียวกันหรือสถานประกอบการเดียวกัน หากใครคนใดคนหนึ่งรู้สึก ไม่พอใจต่อบริษัท จนถึงขั้นที่ลาออกจากราน คนอื่น ๆ ในกลุ่มชาติ พันธุ์เดียวกันจะลาออกตามกันไป เมื่อถามว่าทำไมต้องลาออกด้วย เมื่อยังไม่ผิดอะไร เขาบอกว่าการทำงานเพิ่งได้มา ออกไปก็หาใหม่ได้ แต่ ความเป็นพี่เป็นน้องติดตัวมาแต่เกิดหาใหม่ไม่ได้ พี่น้องสุขทุกข์ต้อง ร่วมกัน” (บทสัมภาษณ์เจ้าของธุรกิจไทยในกรุงย่างกุ้ง)

2.3.3 ปัญหาการไม่รู้เขา-รู้เราในวัฒนธรรมการทำงานในบริบทที่เกี่ยวข้องระหว่างชาว เมียนมากับชาวไทยที่ทำงานร่วมกัน เป็นปัญหาและความต้องการที่ชาวเมียนมาซึ่งทำงานอยู่ในบริษัท ข้ามชาติไทยได้สะท้อนให้เห็นผ่านแบบสอบถามและเวทีเสวนาว่า พวกเขาต้องการเรียนรู้ อยากมีความรู้ ความเข้าใจในโครงสร้าง กลไก และระบบการบริหารจัดการของบริษัท อยากเรียนรู้ภาษาและ วัฒนธรรมไทย อยากเป็นเพื่อนกับคนไทย อยากชวนคนไทยไปเยี่ยมชุมชนพวกเขา ฯลฯ ซึ่งความ ต้องการเหล่านี้ชาวไทยในบางบริษัทได้ตอบสนองและถือปฏิบัติเป็นแบบอย่างจนได้รับการชื่นชมจาก ชาวเมียนมาแล้วแต่ยังมีอีกมากมายที่ละเลยจนกลายเป็นปัญหาความไม่เข้าใจต่อกันขึ้น

โดยสรุปปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้น ส่วนใหญ่มาจากรากฐานทางสังคมและวัฒนธรรม ของแรงงานชาวเมียนมาและชาวไทย เนื่องจากบริษัทเน้นให้บุคลากรทุกฝ่ายใช้ความรู้เชิงเทคนิค

ปฏิบัติงานตามตำแหน่งบทบาทหน้าที่เป็นหลัก ขาดการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมและวัฒนธรรมพื้นฐานของบุคลากร

3. แนวทางการแก้ปัญหาและการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาวัฒนธรรมการทำงานของชาวเมียนมาและชาวไทยในบริษัทไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมา

ผลการวิเคราะห์พบแนวทางแก้ปัญหาและพัฒนาวัฒนธรรมการทำงานของชาวเมียนมาและชาวไทย ดังนี้

3.1 แนวทางแก้ปัญหาการทำงาน

ผลจากการวิเคราะห์ปัญหาการทำงานตามแนวคิดกระบวนการเรียนรู้สามารถกำหนดแนวทางแก้ ปัญหาได้ ดังนี้

3.1.1 ปัญหาที่เนื่องมาจากกฎหมาย นโยบาย และระเบียบปฏิบัติทางราชการ เช่น เงื่อนไขกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของแรงงานชาวเมียนมา เงื่อนไขการค้าและการลงทุนของบรรษัทข้ามชาติไทยในเมียนมา เงื่อนไขเชิงนโยบายของรัฐด้านการส่งเสริมการค้า การลงทุน สามารถสร้างแนวทางแก้ปัญหาและอุปสรรคได้ ดังนี้

1) เจ้าหน้าที่ส่งเสริมการลงทุนไทยควรศึกษาเรียนรู้กฎหมายและระเบียบปฏิบัติต่างๆ ของรัฐบาลเมียนมา (และประเทศอื่น ๆ) ที่เกี่ยวกับการค้าและการลงทุนของบริษัทข้ามชาติที่ประกาศใช้และที่เกี่ยวข้องกับระบบและกลไกที่รับผิดชอบให้ทันสมัยอยู่เสมอ แล้วเผยแพร่ให้ผู้สนใจประกอบการค้าการลงทุนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง

2) ควรมีบุคลากรภาครัฐของไทยที่มีความรู้ ความเข้าใจสังคมและวัฒนธรรมเมียนมาอย่างลึกซึ้ง แม่นยำ ทำหน้าที่เป็นกลไกให้คำแนะนำและตอบคำถามเกี่ยวกับกฎหมายการค้าและการลงทุนในประเทศเมียนมาได้อย่างชัดเจนแก่ผู้สนใจ และสามารถประสานงานเบื้องต้นให้ผู้สนใจพบปะกับผู้ที่เกี่ยวข้องในประเทศเมียนมาได้

3) ควรฝึกฝนพัฒนาบุคลากรภาครัฐที่เป็นฝ่ายสนับสนุนการค้าและการลงทุนในประเทศเมียนมา ให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ช่องทางความรู้ความเข้าใจที่เกี่ยวเนื่องกับการลงทุน และสามารถวิเคราะห์สังเคราะห์กฎหมาย ข้อบังคับ ระเบียบปฏิบัติ ที่รัฐเมียนมาสร้างสรรค์ขึ้นใหม่หรือประกาศใช้ใหม่ รวมทั้งมีความกล้าหาญในการนำข้อมูลข่าวสารสู่สังคมให้ผู้ที่เกี่ยวข้อง ผู้สนใจได้รู้เข้าใจได้ถูกต้องด้วย

3.1.2 ปัญหาที่เนื่องมาจากลักษณะทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม ล้อมในประเทศเมียนมา พบว่า ควรใช้กระบวนการเรียนรู้สร้างความรู้ความเข้าใจและเข้าถึงองค์รวมของชุมชนท้องถิ่นผ่านวิธีการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ตามหลักการที่นำเสนอไว้ข้างต้นมาแก้ปัญหาดังกล่าว เป็นต้นว่า

1) ส่งเสริมการเรียนรู้-เข้าใจภาษาวัฒนธรรมการทำงานและชีวิตวัฒนธรรมรูปแบบต่างๆ ของชาวเมียนมาขึ้นในองค์กร เพื่อสร้างทุนทางสังคม ทุนทางวัฒนธรรมแก่บุคลากรทุกฝ่ายในบริษัท เช่น ใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ส่งเสริมบุคลากรได้ร่วมคิด ร่วมวางแผน ร่วมดำเนินการร่วมรับผลการดำเนินงานในกลุ่มงานนั้น ๆ ใช้การเรียนรู้แบบแนวราบส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันระหว่างบุคลากร เพื่อพัฒนาสู่ความรักความผูกพัน เป็นต้น

2) ส่งเสริมการนำกระบวนการเรียนรู้มาจัดการความหลากหลายทางวัฒนธรรม โดยสร้างการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่จัดขึ้นในหลายโอกาสของสังคม เช่น วันปีใหม่ วันชาติ เพื่อให้บุคลากรทุกกลุ่มได้ร่วมแลกเปลี่ยน เรียนรู้ เพื่อจะได้รู้เขา-รู้เรา-เข้าใจสิ่งต่าง ๆ ร่วมกันเป็นเพื่อนที่ดีต่อกัน ทำงานร่วมกันได้

3.1.3 ปัญหาส่วนที่เนื่องมาจากวัฒนธรรมพื้นฐานของบุคลากรทุกระดับที่ทำงานอยู่ในบริษัทข้ามชาติไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมา เช่น การถ่ายทอดความรู้และเทคโนโลยีแก่ชาวเมียนมา ความซับซ้อน และคลุมเครือของกฎหมาย การไม่รู้เขา-รู้เราในการทำงาน ฯลฯ สิ่งเหล่านี้สามารถใช้กระบวนการเรียนรู้เพื่อเข้าถึงผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ตามลำดับขั้น 6 ขั้นตอน มาแก้ไขและพัฒนาได้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ส่งเสริมการเรียนรู้ตามความเหมาะสมแก่บุคลากรทุกกลุ่มในบริษัท เพื่อเปิดโอกาสให้ทุกกลุ่มได้รับรู้สาระข้อมูลความรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องจนเกิด “ความรู้ที่ชัดเจน” ขึ้น สามารถเชื่อมโยงเหตุปัจจัย ความเป็นเหตุเป็นผลระหว่างความรู้เรื่องนั้น ๆ กับความรู้เรื่องอื่น ๆ จนสามารถใช้ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง

ขั้นที่ 2 ฝึกฝนการใช้ความรู้ที่ชัดเจนให้เกิดทักษะที่เจริญก้าวหน้าจากขั้นพื้นฐานสู่ขั้นสามัญ ขั้นเชี่ยวชาญ และขั้นเชี่ยวชาญพิเศษ เช่น ฝึกฝนการใช้ภาษาสื่อสารจนสามารถพูด อ่าน เขียนได้ดียิ่ง ๆ ขึ้น

ขั้นที่ 3 ใช้ทักษะที่พัฒนาแล้วมาสร้างค่านิยม ความเชื่อและทัศนคติให้ปรากฏชัดเจนว่า การปฏิบัติงานหรือทำงานด้านต่าง ๆ ได้อย่างเชี่ยวชาญนั้นคือการเข้าถึงเกียรติยศ ศักดิ์ศรี ความเข้มแข็ง มั่นคง และคุณค่าความดีงามที่เป็นประโยชน์ต่อบุคคล องค์กร และสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 4 ใช้ค่านิยม ความเชื่อ และทัศนคติในทักษะที่พัฒนาเข้มแข็งมั่นคงแล้วนั้นมาสร้าง สรรคนวัตกรรมใหม่ขึ้นในฝ่ายหรือกลุ่ม เพื่อพัฒนาและขยายประสิทธิภาพการทำงานให้สนองตอบต่อความต้องการของสังคมเพิ่มขึ้น เช่น สร้างผลิตภัณฑ์ขึ้นใหม่ที่มีอัตลักษณ์เพื่อสังคม “เมียนมา” โดยตรง

ขั้นที่ 5 นำนวัตกรรมใหม่หรือผลิตภัณฑ์ใหม่มาทดลองใช้เพื่อปรับปรุง พัฒนาให้มีความเหมาะสม มีประสิทธิภาพสนองตอบความต้องการของสังคมได้ตามมาตรฐานและค่านิยมทางสังคม

ขั้นที่ 6 เผยแพร่นวัตกรรมใหม่สู่สังคม โดยการนำสิ่งนั้น ๆ มาใช้ประโยชน์ด้วยตนเองหรือใช้ในองค์กรตนเอง เป็นตัวอย่างแก่สังคม แล้วจึงเผยแพร่สู่สังคมทั่วไป พร้อมทั้งได้แสดงความกล้าหาญทางจริยธรรมที่เป็นความรับผิดชอบต่อสังคมหากสิ่งนั้น ๆ ไม่เป็นไปตามมาตรฐานที่กำหนดไว้

แนวทางการใช้กระบวนการเรียนรู้เพื่อเข้าถึงผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ทั้ง 6 ขั้นตอนดังกล่าวข้างต้น สามารถแก้ปัญหาส่วนที่เนื่องมาจากวัฒนธรรมพื้นฐานของแรงงานและบุคลากรที่ทำงานอยู่ในบริษัทข้ามชาติไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยแต่ละขั้นตอนได้ให้การเรียนรู้ ฝึกฝน พัฒนาความสามารถและสร้างความเฉลียวฉลาดอย่างบูรณาการระหว่างมิติทางกาย จิต สังคม และปัญญาของบุคลากรให้เชื่อมโยงถึงกันอย่างสมดุลตลอดเวลา

3.2 แนวทางพัฒนาการทำงาน

ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า สามารถใช้กระบวนการเรียนรู้วิธีการต่าง ๆ มาพัฒนาวัฒนธรรมการทำงานของชาวเมียนมาและชาวไทยในบริษัทข้ามชาติไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมาได้ดังนี้

3.2.1 ใช้การจัดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม (Learning Participation) มาพัฒนาศักยภาพของบริษัทข้ามชาติไทยที่เข้าไปลงทุนในประเทศเมียนมา โดยการกำหนดให้ผู้มีหน้าที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมการลงทุนของประเทศไทยและสถานทูตไทยในประเทศเมียนมา ร่วมมือจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมแก่นักธุรกิจไทย รวมทั้งผู้สนใจที่เข้าไปประกอบการค้าการลงทุนและเปิดโอกาสให้บุคลากรที่ทำงานอยู่ในบริษัทหรือกลุ่มต่าง ๆ ได้ร่วมแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ บทเรียน และร่วมสร้างสรรค์แนวทางการมีส่วนร่วมที่ยั่งยืน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการร่วมกันสร้าง “ความรักความสามัคคีในกลุ่มนักธุรกิจไทย” และ “สร้างแกนนำ” ที่สามารถหลอมรวมใจนักธุรกิจไทยสู่การร่วมคิด ร่วมวางแผน ร่วมดำเนินการ และร่วมประเมินผลตามกระบวนการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง เพื่อขับเคลื่อนพลังธุรกิจไทยให้เจริญก้าวหน้าอย่างมั่นคง จนได้ชื่อว่าเป็นผู้ร่วมพัฒนาประเทศเมียนมาอย่างจริงจัง

3.2.2 ใช้วิธีการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม (Learning Participation) เพื่อพัฒนาศักยภาพการทำงานแก่แรงงานชาวเมียนมาและบุคลากรในบริษัทข้ามชาติไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมา ในประเด็นต่าง ๆ ตามความเหมาะสม เช่น

1) จัดการเรียนรู้วัฒนธรรมพื้นฐานเพื่อให้เกิดการรู้เขา-รู้เรา-เข้าใจ และเข้าถึงตามความต้องการ ของบุคลากรกลุ่มต่าง ๆ เช่น เทคนิคการทำงาน การเจรจาต่อรอง การเจรจาธุรกิจ การทักทาย การเรียนรู้และใช้ภาษา การแต่งกาย การบริโภคอาหาร ฯลฯ ที่ถูกต้องตามขนบธรรมเนียมประเพณีของบุคลากรที่เกี่ยวข้อง

2) จัดการเรียนรู้เชิงประเด็นตามความต้องการของบุคลากร เช่น ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาอังกฤษและภาษาไทยแก่ชาวเมียนมา การใช้ภาษาพม่าแก่ชาวไทยควบคู่ไปกับการปฏิบัติงาน

3) จัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เข้าใจคุณค่าความสำคัญของวัฒนธรรมเพื่อนร่วมงาน เป็นต้นว่า การมีส่วนร่วมพัฒนาชุมชนในบริบทของโรงงานหรือบริษัทและชุมชนท้องถิ่นหรือเข้าไปมีส่วนร่วมในเทศกาลสำคัญตามขนบธรรมเนียม ประเพณี ชุมชนเพื่อนร่วมงาน รวมถึงการเยี่ยมชุมชนในโอกาสต่าง ๆ เป็นต้น

โดยสรุป กระบวนการเรียนรู้วิธีการต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้นนี้ คือ แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนาการทำงานของแรงงานชาวเมียนมาและชาวไทยในบริษัทข้ามชาติไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมา ที่บุคลากรทุกฝ่ายอยากให้เกิดขึ้น ด้วยรัฐบาลเมียนมาก็ได้บัญญัติเป็นกฎหมายไว้ด้วย ขณะที่นักลงทุนไทยก็ตระหนักดีแล้วว่าจะต้องสร้างการมีส่วนร่วมและสร้างความร่วมมือกับบุคลากรชาวเมียนมาและชาวไทยให้เข้มแข็งมากขึ้น ไม่ควรปล่อยให้เกิดการแข่งขันทางการค้าการลงทุนในกลุ่มนักลงทุนชาวไทยกันเองด้วย การจัดการกระบวนการเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ ประเด็นต่าง ๆ จึงเป็นแนวทางจำเป็นที่ผู้เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ต้องดำเนินการอย่างเร่งด่วนในปัจจุบัน

อภิปรายผล

การนำแนวคิดการเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) แบบต่าง ๆ ที่ Phlai Noi and Sirikwan (2010) นำเสนอไว้ ร่วมกับแนวคิดการแตกหักขาดตอนและแนวคิดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องมาใช้วิเคราะห์วัฒนธรรมการทำงานของชาวเมียนมาและชาวไทยในบริษัทไทยในประเทศเมียนมา จากรายงานการศึกษาวิจัย (ดังกล่าวข้างต้น) สามารถอภิปรายผลเพื่อตอบคำถามบทความที่กำหนดไว้ว่า

1. ลักษณะวัฒนธรรมการทำงานของชาวเมียนมาและชาวไทยในบริษัทไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมา ทุกกลุ่มบุคลากรยังขาดการเรียนรู้ตามนิยามและความหมายการเรียนรู้ ด้วยบุคลากรทุกกลุ่มยังเน้นการทำงานตามบทบาทหน้าที่ แบบแยกส่วน หน้าที่ใครหน้าที่มัน ที่เป็นผลพวงจากแนวคิดการแตกหักขาดตอนที่เข้ามาเป็นพลังเปลี่ยนแปลงลักษณะทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ซึ่งเกิดขึ้น เป็นอยู่ในปัจจุบันทั้งในประเทศเมียนมาและประเทศไทย ทำให้ลักษณะการเรียนรู้คู่การทำงาน การแนะนำให้ความรู้คู่การทำงาน ซึ่งเป็นแนวทางการเรียนรู้ที่สามารถเพิ่มทักษะด้านต่างๆ สู่ความสามารถและความฉลาดไหวพริบเกิดขึ้นน้อยมาก

2. เจื่อนใจหรือเหตุปัจจัยสำคัญที่ทำให้วัฒนธรรมการทำงานมีลักษณะดังกล่าว เกิดจากกระบวนการเรียนรู้สมัยใหม่ที่เข้ามาพร้อมกับกระแสโลกาภิวัตน์ทำให้ระบบการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้เรา-เข้าใจ และเข้าถึง เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ถูกกระทำให้แตกหัก ขาดตอนสูญหาย มีการเรียนรู้ที่มุ่งสู่การแข่งขัน การชิงไหวชิงพริบ การแย่งชิงทรัพยากร การสร้างความมั่นคงและมั่นคงแก่ตนเอง หรือวงศ์ตระกูลเข้ามาแทนที่ ทำให้การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การมีน้ำใจ ถ่ายทอดเทคโนโลยี เพื่อการอยู่ร่วมกันฉันท์เพื่อนขาดหายไป วัฒนธรรมการทำงานของชาวเมียนมาและชาวไทยจึงขาดการเรียนรู้ขาดการแบ่งปัน ทุกคนอยากได้เงินก่อนการอยากได้เพื่อน ในวัฒนธรรมการทำงานดังกล่าว จึงมีปัญหามากมาย เช่น ปัญหาความซับซ้อน กลุ่มเครือด้านกฎหมาย ปัญหาการถ่ายทอดเทคโนโลยี ปัญหาความไม่รู้เขา-รู้เราในทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม เป็นต้น

3. แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนาวัฒนธรรมการทำงานดังกล่าว เมื่อพิจารณาตามแนวคิดการเรียนรู้บนสถานการณ์การแตกหักขาดตอนที่เกิดขึ้น ควรเริ่มต้นแก้ปัญหาและพัฒนาไปพร้อม ๆ กัน ทั้งชาวไทยและชาวเมียนมา นั่นคือ ควรพัฒนาบุคลากรทุกกลุ่มไปพร้อม ๆ กัน โดยใช้การจัดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม (Learning Participation) พัฒนาศักยภาพบริษัทข้ามชาติไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมา และพัฒนาศักยภาพการทำงานแก่แรงงานชาวเมียนมาและชาวไทยในบริษัทข้ามชาติไทยที่ไปลงทุนในประเทศเมียนมา เพื่อสร้างการเรียนรู้เรา-รู้เขา-เข้าใจ และเข้าถึงที่นำไปสู่การอยู่ร่วมกันฉันท์เพื่อนในการทำงาน บนทุนทางเศรษฐกิจ ทุนทางสังคม และทุนทางวัฒนธรรมของประเทศเมียนมา ประเทศไทย และประชาคมอาเซียนและอาเซียนพลัสได้อย่างมีประสิทธิภาพสืบไป

ข้อเสนอแนะ

ผลงานที่ได้จากโครงการวิจัยนี้สามารถประยุกต์ใช้เพื่อการจัดการความหลากหลายทางวัฒนธรรมในกลุ่ม องค์กรอื่น ๆ ชุมชน ท้องถิ่น หรือประเทศชาติ ประเทศไทยควรส่งเสริมการวิจัยกระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) ผ่านวิธีการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ดังกล่าวให้มากขึ้น เพื่อส่งเสริมให้คนไทยได้เรียนรู้การสร้างความรู้ที่นำไปสู่ความเข้าใจและการเข้าถึงคุณค่า ความสำคัญของสังคมและวัฒนธรรมพื้นบ้านได้ด้วยตนเอง เพื่อคนไทยจะได้ร่วมอนุรักษ์และพัฒนาคุณลักษณะ “สยามเมืองยิ้ม”

ที่พร้อมจะเป็นเพื่อนร่วมคิดเป็นมิตรที่ดีกับผู้คนทุกกลุ่มชาติพันธุ์สืบต่อจากบรรพชนไทย ที่ซึ่งเป็นสิ่งที่ชาวเมียนมามองรับว่า นี่คือนักเรียนเด่น ดีงามเฉพาะของคนไทยที่ทำให้ชาวเมียนมาเกลียดคนไทยน้อยที่สุดในบรรดาคนชาติต่าง ๆ ที่หลังไหลเข้าสู่ประเทศเมียนมาตามกระแสโลกาภิวัตน์ที่เกิดขึ้นปัจจุบัน

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนวิจัยมหาวิทยาลัยมหิดล ประจำปีงบประมาณ 2559

Reference

- Nawarat PhlaiNoi and Somsri Sirikwan (Editors). (2010). *prārom wāduai kāsukṣā Thai rūam botkhwām wāduai kāsukṣā Thai* [Pillar on Thai education, including articles on Thai education]. Bangkok: PA Living Company Limited.
- Renu Muenjanchoey, Sophana Srichampa, and Iam Thongdee. (2016). *kānchatkān khwāmlākāi thāng watthanatham khōng rāngngān Phama: kōraṇi sukṣā watthanatham kānthamngān khōng rāngngān Phama nai bōrisat Thai nai prathet mīa nōmā (rāngngān wīchāi)* [Managing Cultural Diversity in the Multinational Cooperations: Case Studies of Burmese Labors Working Culture in the Thai Companies in Myanmar]. Nakhon Pathom: Research Institute for Languages and Cultures of Asia, Mahidol University.
- Thirawut Senamkham. (2004). 'Ōrachun 'appapādurai kap manō that thōngthin khām thōngthin (Translocalities) [Arjun Appadurai with local conceptions across localities. (Translocalities)]. *Political Science Substance*. 25(1). 103-149.

ความท้าทายในการสร้างสมรรถนะหลักให้กับองค์การและการสร้างความสมดุลระหว่าง
คุณภาพชีวิตกับการทำงานของบุคลากรในหน่วยงานรัฐวิสาหกิจ
กรณีศึกษาองค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ (ขสมก.)*

CHALLENGES IN CORE COMPETENCE BUILDING AND BALANCING QUALITY
OF WORK LIFE OF PUBLIC ENTERPRISE EMPLOYEES CASE STUDY BANGKOK
MASS TRANSIT AUTHORITY*

วรางคณา ทิมวิราช
Warangkana Timvirach

สาขาบริหารรัฐกิจ หลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
*โครงการวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนจาก สกว. ภายใต้โครงการทุนวิจัยมหาบัณฑิต สกว.
ด้านมนุษยศาสตร์-สังคมศาสตร์

The Degree of Master of Political Science in Public Administration, Faculty of Political Science,
Thammasat University

* This study was supported by The Thailand Research Fund (TRF) Master Research Grants

E-mail: iamfern_wt@hotmail.com

Received:	March 11, 2019
Revised:	October 20, 2020
Accepted:	October 22, 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการนำสมรรถนะหลักมาใช้เป็นแนวทางในการบริหารเพื่อสร้างความได้เปรียบเชิงยุทธศาสตร์ให้กับองค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ (ขสมก.) และ 2) เพื่อศึกษาการสร้างสมดุลระหว่างคุณภาพชีวิตกับการทำงานของบุคลากร โดยใช้การวิจัยแบบผสมผสาน ประกอบด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นหลักและปริมาณมาสนับสนุน ซึ่งเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์จากสำนักวิเคราะห์และประเมินผล สำนักการเจ้าหน้าที่ สำนักพัฒนาบุคลากร และสำนักบริหารการเดินรถ และการใช้แบบสอบถามเพื่อสำรวจกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ คือ พนักงานฝ่ายการเดินรถองค์การ ได้แก่ พนักงานขับรถและพนักงานเก็บค่าโดยสารในเขตการเดินรถที่ 1-8 จำนวน 466 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา โดยอาศัยการนำแนวคิดและทฤษฎี และใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ร้อยละ และสถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ การวิเคราะห์สถิติทดสอบ Chi-square T-test with Gamma และ F-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) การดำเนินงานผ่านยุทธศาสตร์ขององค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ เพื่อสร้างความได้เปรียบด้านการแข่งขันในด้านการบริการ แต่ปัจจุบันนี้้องค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ ก็ยังไม่สามารถหยุดการขาดทุนได้ และ 2) การปฏิบัติงานของพนักงานมีประสิทธิภาพมากขึ้นโดยพนักงานต้องปฏิบัติงานเพิ่มขึ้นส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของพนักงานในด้านการทำงาน ด้านชีวิตส่วนตัว ด้านสังคม และด้านเศรษฐกิจ

คำสำคัญ

สมรรถนะหลักของพนักงาน องค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ คุณภาพชีวิตกับการทำงาน

ABSTRACT

The objectives of this research were to: 1) study using core competencies as a management approach to create a strategic advantage for the Bangkok Mass Transit Authority, and 2) creating a balance Quality of work-life of employees. This study proposed and tested by using mixed-methods research which analyzed qualitative and quantitative research to support that uses interview methods from planning, personal, personal development, and bus operations department and using questionnaires to survey the sample were the staff driver and staff fare collector in bus operations zone 1 – 8. The survey questionnaires were collected data from 466 people. To analyze data using content analysis by applying concepts and theories. The descriptive statistics were used for percentage and inferential statistics, Chi-square test, T-test with Gamma, and F-test.

The result showed that: 1) Working through the strategy of the Bangkok Mass Transit Authority to create competitive advantage but still can't stop losing, and 2) Employee performance is more efficient, where employees have to perform ignore work, affects the quality of life of employees in terms of work, personal life, social and economic.

Keywords

Core Competency, Bangkok Mass Transit Authority, Quality of Work-life

ความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบัน รูปแบบการให้บริการระบบขนส่งสาธารณะได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้บริการและอำนวยความสะดวกแก่ประชาชนในการเดินทาง และรองรับการใช้บริการของประชาชนที่มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นโดยเฉพาะพื้นที่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลที่มีรูปแบบการให้บริการระบบขนส่งสาธารณะที่หลากหลาย เช่น รถโดยสารประจำทาง, รถไฟ, รถไฟฟ้าใต้ดิน, รถไฟฟ้าแอร์พอร์ตเรลลิงก์, เรือ เป็นต้น หากพิจารณาแล้วรถโดยสารประจำทางเป็นระบบขนส่งสาธารณะที่ประชาชนทุกระดับสามารถเข้าถึงบริการได้ง่ายที่สุด ดังนั้น องค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพจึงควรจะได้รับผลประโยชน์จากการกิจการเดินรถที่มากขึ้นตามไปด้วย แต่ผลกลับไม่เป็นเช่นนั้น เนื่องจากองค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพเป็นหน่วยงานที่มีหน้าที่จัดบริการรถโดยสารประจำทางแก่ประชาชนผู้มีรายได้น้อยและรายได้ปานกลางเป็นหลักเพื่อตอบสนองนโยบายของรัฐบาลที่กำหนดให้องค์กรมีหน้าที่ให้บริการประชาชนโดยไม่หวังผลกำไรทำให้การจัดเก็บค่าโดยสารอยู่ในอัตราที่ต่ำกว่าต้นทุนส่งผลกระทบต่อรายได้ขององค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพมาตั้งแต่ พ.ศ. 2519 จนถึงปัจจุบัน

ที่ต้องประสบกับภาวะขาดทุนและหนี้สินสะสมในปี พ.ศ. 2559 รวมทั้งสิ้น 105,633 ล้านบาท (Bangkok Mass Transit Authority, 2016)

แม้ว่ารัฐบาลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องพยายามหาแนวทางแก้ไขและฟื้นฟูกิจการเดินรถเพื่อปรับการดำเนินงานให้ประสิทธิภาพมากขึ้น แต่ก็ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร นอกจากนี้ องค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพยังต้องเผชิญกับปัญหาในระดับองค์กร เนื่องจากโครงสร้างการบริหารจัดการมีขนาดใหญ่และมีลำดับชั้นแบบราชการ และมีแนวโน้มที่จะเป็นสังคมผู้สูงอายุ (Bangkok Mass Transit Authority, 2017a) และยังเผชิญกับปัญหาในระดับบุคลากรด้านคุณภาพชีวิตกับการทำงานของพนักงาน จากข้อมูลผลสำรวจโดยแผนงานสุขภาวะผู้หญิงและความเป็นธรรมทางเพศของมูลนิธิหญิงชายก้าวไกล ร่วมกับองค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ และสหภาพแรงงานรัฐวิสาหกิจองค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ พบว่า พนักงานขับรถและพนักงานเก็บค่าโดยสารขององค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ ที่มีบทบาทในการให้บริการประชาชนต้องเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ ในระหว่างการทำงาน เช่น สภาพอากาศร้อน มลพิษบนท้องถนน สภาพการจราจรติดขัด การปฏิบัติงานล่วงเวลา การรับมือกับพฤติกรรมของผู้โดยสาร เป็นต้น ปัญหาเหล่านี้กลายเป็นความเครียดที่ส่งผลกระทบต่อด้านสุขภาพ ได้แก่ โรคความดันโลหิตสูง โรคเบาหวาน โรคไขมันในเลือดสูง เป็นต้น และด้านคุณภาพชีวิต ได้แก่ การรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา นอนไม่เป็นเวลา เหนื่อยล้าจากการพักผ่อนไม่เพียงพอ อาการปวดเมื่อยที่เป็นผลจากการนั่งหรือยืนในระหว่างปฏิบัติงานบนรถโดยสารประจำทางเป็นเวลานาน การกลั่นปัสสาวะเป็นประจำ รวมถึงพนักงานจำนวนมากมีปัญหาภาระหนี้สิน (Chaisaad, 2016)

จากปัญหาดังกล่าวส่งผลให้คณะกรรมการนโยบายรัฐวิสาหกิจ (คนร.) ได้พิจารณาให้มีแผนการแก้ไขปัญหา หรือแผนฟื้นฟูกิจการขององค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพในระยะเวลา 10 ปี ระหว่าง พ.ศ. 2558-2567 ได้แก่ “ลดค่าใช้จ่าย เพิ่มรายได้ และเพิ่มคุณภาพในการให้บริการ” เพื่อแก้ไขปัญหาด้านเศรษฐกิจขององค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพโดยเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการเพื่อลดการขาดทุนและยกระดับมาตรฐานคุณภาพการให้บริการรถโดยสารประจำทาง (Thairath online, 2014) ผู้วิจัยได้พิจารณาแนวทางการแก้ไขปัญหาขององค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพตามยุทธศาสตร์ พบว่า หากองค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพนำแนวคิดในการบริหารทรัพยากรมนุษย์มาใช้เป็นแนวทางดำเนินงานจะนำไปสู่การแก้ไขปัญหาภายในองค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพได้ในอนาคต ดังนั้น การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาองค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพในการนำแนวคิดสมรรถนะหลัก (Wedchayanon, 2006) มาเป็นแนวทางดำเนินงานโดยศึกษาเป็น 2 ระดับ คือ ระดับองค์กรและระดับบุคลากร ซึ่งแนวคิดสมรรถนะหลักจะส่งเสริมความสามารถในการทำงานเพื่อสร้างความได้เปรียบด้านการแข่งขันให้กับองค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาองค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพในฐานะที่มีบทบาทในการให้บริการประชาชนเพื่อให้เข้าถึงการให้บริการสาธารณะด้านการขนส่งตามแนวคิดการบริการสาธารณะแนวใหม่ (Denhardt and Denhardt, 2007) รวมถึงศึกษาคุณภาพชีวิตกับการทำงาน (Walton, 1974) ภายใต้การบริหารตามแผนแก้ไขปัญหาขององค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ จากกรณีศึกษาองค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพจึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจและสร้างความท้าทายให้กับนักบริหารรัฐกิจในการนำองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาภายในองค์กรต่อไป

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

1. องค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพนำสมรรถนะหลักมาใช้เป็นแนวทางในการบริหารเพื่อสร้างความได้เปรียบเชิงยุทธศาสตร์ให้กับองค์กรอย่างไร
2. องค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพได้นำสมรรถนะหลักมาใช้ในการปฏิบัติงานของบุคลากรส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงานและคุณภาพชีวิตของบุคลากรอย่างไร

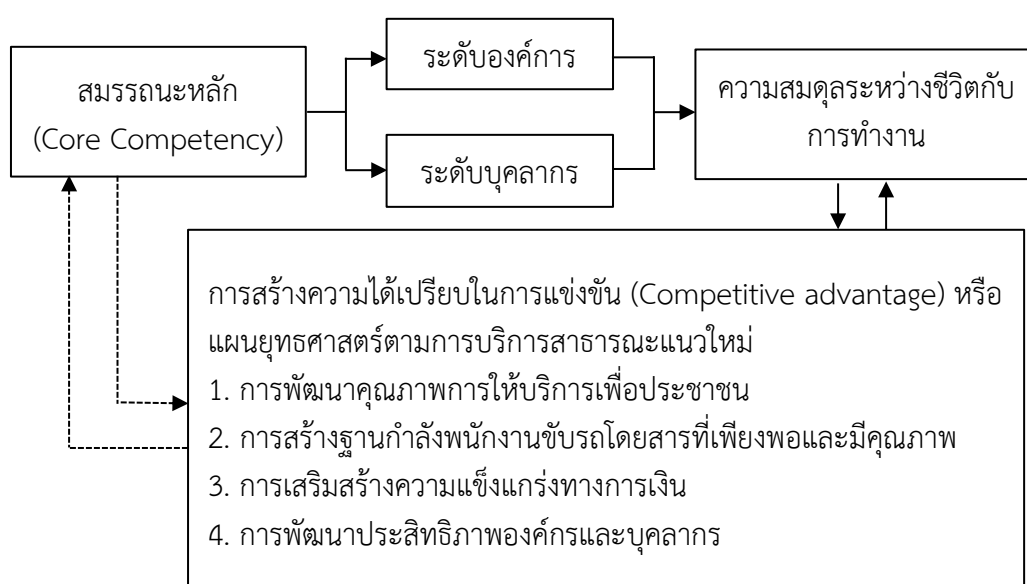
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการนำสมรรถนะหลักมาใช้เป็นแนวทางในการบริหารเพื่อสร้างความได้เปรียบเชิงยุทธศาสตร์ให้กับองค์กรขนส่งมวลชนกรุงเทพ
2. เพื่อศึกษาการสร้างความสมดุลระหว่างคุณภาพชีวิตกับการทำงานของบุคลากรในองค์กรขนส่งมวลชนกรุงเทพ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed method) ประกอบด้วย การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) เป็นหลักและการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) เพื่อมาสนับสนุนข้อมูล การวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็น 2 ประเด็น คือ 1) ระดับองค์กรผ่านแผนยุทธศาสตร์ขององค์กรขนส่งมวลชนกรุงเทพตามแนวคิดการบริการสาธารณะแนวใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการประชาชน 2) ระดับบุคลากรผ่านคุณภาพชีวิตของพนักงานขับรถและพนักงานเก็บค่าโดยสารที่ต้องปฏิบัติงานให้เป็นไปตามแผนยุทธศาสตร์เพื่อให้ได้การบริการที่ดีและตอบสนองความต้องการของประชาชนได้ โดยนำตัวแบบการบริหารทรัพยากรมนุษย์แบบฮาร์วาร์ดมาเป็นตัวแบบทดสอบ

กรอบแนวทางการศึกษา



ภาพที่ 1 กรอบแนวทางการศึกษา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มตัวอย่างเชิงคุณภาพ ได้แก่ ผู้อำนวยการสำนักบริหารการเดินรถองค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ ผู้ช่วยผู้อำนวยการสำนักการเจ้าหน้าที่ หัวหน้ากลุ่มงานสำนักวิเคราะห์และประเมินผล (สำนักแผนงาน) และหัวหน้ากลุ่มงานวิชาการสำนักพัฒนาบุคลากร โดยเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์ซึ่งแบบสัมภาษณ์เป็นประเด็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลกระทบต่องค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ นโยบายในภาพรวมที่ส่งผลต่องค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ นโยบายด้านการทรัพยากรมนุษย์ในภาพรวม สมรรถนะหลักขององค์การ การกำหนดสมรรถนะหลักของบุคลากรในปัจจุบันและอนาคต การสร้างสมรรถนะตามแผนยุทธศาสตร์ ประสิทธิภาพของการปฏิบัติงาน และชีวิตกับการทำงานของพนักงานตามแผนยุทธศาสตร์

2. กลุ่มตัวอย่างเชิงปริมาณ ได้แก่ พนักงานขับรถและพนักงานเก็บค่าโดยสารในเขตการเดินรถที่ 1-8 ซึ่งกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยการแทนค่าในสูตรทาโร ยามาเน่ เพื่อให้ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง 387.87 คิดเป็น 388 จากนั้นนำผลลัพธ์ที่คำนวณได้บวกความคลาดเคลื่อน 20% (78 คน) จึงทำให้ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 466 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบโควตาโดยคำนึงถึงสัดส่วนของประชากรในแต่ละเขตโดยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบบังเอิญจนครบตามจำนวนที่กำหนด โดยเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ซึ่งแบ่งระดับความคิดเห็นเป็นแบบลิเคิร์ต (Likert scale) ประกอบด้วย 5 ส่วน ได้แก่ 1) คุณลักษณะทั่วไป 2) สมรรถนะหลักของพนักงานองค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ 3) วิสัยทัศน์ พันธกิจ สมรรถนะหลักขององค์การ และค่านิยมหลัก 4) ชีวิตกับการทำงาน 4 ด้าน คือ การทำงาน ชีวิตส่วนตัว สังคม และเศรษฐกิจ และ 5) ยุทธศาสตร์ขององค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ

การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) เป็นการตรวจสอบความสอดคล้องด้านความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับประเด็นในการศึกษา จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสมของคำถามในการใช้เป็นเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล พบว่า ข้อคำถามทั้งหมดมีค่า IOC อยู่ในช่วงตั้งแต่ 0.67 – 1.00 ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลได้

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ ดังนี้

1. การศึกษาระดับองค์การ เป็นการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) เพื่อตีความโดยอาศัยการนำแนวคิดและทฤษฎีมาพิจารณาว่ามีความสอดคล้องหรือขัดแย้งกันหรือไม่ แบ่งเป็น 4 ประเด็น ได้แก่ 1) การบริการสาธารณะแนวใหม่กับความท้าทายในการขับเคลื่อนทางยุทธศาสตร์ของภาครัฐ 2) การส่งเสริมความได้เปรียบทางการแข่งขันโดยการพัฒนาสมรรถนะของบุคลากร 3) ตัวแบบการบริหารคนเชิงกลยุทธ์ระหว่างตัวแบบของมิชิแกน (Michigan model) กับตัวแบบของฮาร์วาร์ด (Harvard model) และ 4) ความท้าทายในการบริหารทรัพยากรมนุษย์ที่เกี่ยวกับทางเลือกระหว่างแผนยุทธศาสตร์และคุณภาพชีวิตของบุคลากร

2. การศึกษาระดับบุคลากร เป็นการใช้แบบสอบถามซึ่งวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ได้แก่ ร้อยละ (Percent) ประกอบการวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติเชิงอนุมาน

(Inferential Statistics) เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลทั่วไปกับชีวิตกับการทำงานของพนักงาน สมรรถนะหลักของพนักงาน และยุทธศาสตร์ขององค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ ได้แก่ การวิเคราะห์สถิติทดสอบ Chi-square, T-test with Gamma, T-test และ F-test

ผลการวิจัย

1. องค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพได้นำสมรรถนะหลักมาใช้เป็นแนวทางในการบริหารเพื่อสร้างความได้เปรียบเชิงยุทธศาสตร์ให้กับองค์การ พบว่า องค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพได้จัดทำแผนยุทธศาสตร์เพื่อใช้กำหนดทิศทางการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย 4 ยุทธศาสตร์ คือ 1) การพัฒนาคุณภาพการให้บริการเพื่อประชาชน 2) การสร้างฐานกำลังพนักงานขับรถโดยสารที่เพียงพอและมีคุณภาพ 3) การเสริมสร้างความแข็งแกร่งทางการเงิน และ 4) การพัฒนาประสิทธิภาพองค์กรและบุคลากร (Bangkok Mass Transit Authority, 2017a) ซึ่งพนักงานส่วนมากรับรู้และเข้าใจต่อทิศทางการดำเนินงาน ได้แก่ วิสัยทัศน์ พันธกิจ สมรรถนะหลักขององค์การ ค่านิยม เป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของหน่วยงาน ร้อยละ 87.6 และรับรู้และเข้าใจยุทธศาสตร์ขององค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ ร้อยละ 57.7

องค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพได้กำหนดสมรรถนะหลักของพนักงานให้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ พันธกิจ สมรรถนะหลักขององค์การ ค่านิยม เป้าหมาย วัตถุประสงค์ของหน่วยงาน และแผนยุทธศาสตร์ โดยนำมาใช้เป็นระบบการประเมินผลการปฏิบัติงานของพนักงานเพื่อสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันด้านกิจการเดินรถให้กับองค์การที่มุ่งเน้นการให้บริการรถโดยสารประจำทางแก่ประชาชนตามการบริการสาธารณะแนวใหม่เพื่อสนองตอบนโยบายภาครัฐและความต้องการของประชาชน ส่วนมุมมองของพนักงานส่วนมากมีความคิดเห็นว่าการนำสมรรถนะหลักมาใช้ในการทำงานเพื่อสร้างความได้เปรียบเชิงยุทธศาสตร์ให้กับองค์การส่งผลต่อความท้าทายในการดำเนินงานขององค์การ ร้อยละ 41.9 เนื่องจากการจัดทำแผนยุทธศาสตร์มาจากความต้องการขององค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพในการพัฒนาคุณภาพการให้บริการประชาชนและแก้ไขปัญหาขององค์การในการขาดทุนและหนี้สินสะสม โครงสร้างการบริหารงาน และด้านสภาพของรถโดยสารประจำทาง แต่การดำเนินงานตามแผนยุทธศาสตร์นั้นจะส่งผลให้เพิ่มภาระงานให้กับองค์การเพื่อให้สอดคล้องกับ 4 ยุทธศาสตร์ เช่น การจัดหารถใหม่ การนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ การจัดหาพนักงานขับรถให้เพียงพอ เป็นต้น แม้ว่าองค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพได้ดำเนินงานตามแผนยุทธศาสตร์แล้ว แต่ก็ยังไม่สามารถหยุดการขาดทุนได้ในขณะนี้

ตารางที่ 1 สถิติทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร (χ^2 = Pearson Chi-Square, γ = Gamma, * =ระดับนัยสำคัญที่ 0.05)

คุณลักษณะทั่วไป	วิสัยทัศน์ พันธกิจ สมรรถนะหลัก ขององค์การ ค่านิยมหลัก		ยุทธศาสตร์ขององค์การฯ	
	สถิติทดสอบ	Sig.	สถิติทดสอบ	Sig.
ระดับการศึกษา	$\gamma = 0.161$	0.016*	$\gamma = 0.221$	0.002*
ตำแหน่ง	$\chi^2 = 3.086$	0.214	$\chi^2 = 3.345$	0.188
ระยะเวลาทำงานในตำแหน่ง	$\gamma = -0.077$	0.192	$\gamma = -0.031$	0.612
ระยะเวลาทำงานในองค์การฯ	$\gamma = -0.068$	0.254	$\gamma = -0.035$	0.572
เงินเดือน	$\gamma = -0.096$	0.122	$\gamma = -0.041$	0.517
ที่ตั้งของที่อยู่อาศัยกับที่ทำงาน	$\chi^2 = 4.550$	0.103	$\chi^2 = 4.264$	0.119
การเดินทางมาทำงาน	$\chi^2 = 8.246$	0.605	$\chi^2 = 4.471$	0.924
การมีภาระหนี้สิน	$\chi^2 = 1.373$	0.503	$\chi^2 = 1.424$	0.491

จากตารางที่ 1 สถิติทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร พบว่า คุณลักษณะทั่วไป ได้แก่ ระดับการศึกษา มีความสัมพันธ์กับการเข้าใจ รับรู้ และการนำวิสัยทัศน์ พันธกิจ สมรรถนะหลักขององค์การ ค่านิยมหลัก และยุทธศาสตร์มาใช้เป็นแนวทางในการทำงาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกัน อาจกล่าวได้ว่า หากพนักงานได้รับการศึกษาที่สูงขึ้นย่อมส่งผลต่อการให้ความสำคัญในการทำงานตามวิสัยทัศน์ พันธกิจ สมรรถนะหลักขององค์การ ค่านิยมหลัก และด้านยุทธศาสตร์ขององค์กรขนส่งมวลชนกรุงเทพ เนื่องจากการศึกษาทำให้พนักงานตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในองค์กรและต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาและแก้ไขปัญหาเพื่อให้องค์กรมีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งพนักงานที่ได้รับการศึกษาที่สูงขึ้นย่อมถูกคาดหวังจากองค์กรในด้านผลการปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นอาจส่งผลต่อการทำงานของพนักงานที่เพิ่มมากขึ้น

2. องค์กรขนส่งมวลชนกรุงเทพได้นำสมรรถนะหลักมาใช้ในการปฏิบัติงานของบุคลากร ส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงานและคุณภาพชีวิตของบุคลากร พบว่า การที่องค์กรขนส่งมวลชนกรุงเทพถูกปรับลดสถานะจากการเป็นผู้ประกอบการเดินรถ (Regulator) เพียงรายเดียวสู่การเป็นผู้ปฏิบัติการเดินรถ (Operator) ทำให้องค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพต้องพัฒนาคุณภาพการให้บริการรถโดยสารประจำทางเพื่อแข่งขันกับภาคเอกชนหรือรถร่วมบริการ โดยการนำสมรรถนะหลักของพนักงาน ได้แก่ 1) จิตสำนึกรักองค์กร 2) ผลสัมฤทธิ์ในการทำงาน 3) ทำงานเป็นทีม 4) ปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ และ 5) บริการเป็นเลิศ มาใช้ในการดำเนินงาน อาจกล่าวได้ว่า พนักงานให้ความสำคัญกับการให้บริการประชาชนตามหลักเกณฑ์ เช่น ระเบียบ ข้อบังคับ คำสั่ง นโยบาย หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องในการทำงานอย่างเคร่งครัด เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปด้วยความเรียบร้อย

ร้อยละ 49.2 พนักงานจะรับฟังข้อร้องเรียนจากผู้ใช้บริการเพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงการทำงาน เพื่อยกระดับการให้บริการที่เป็นเลิศ ร้อยละ 48.3 ความมุ่งมั่นในการปฏิบัติงานของพนักงานที่พยายามมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการทำงาน ร้อยละ 48.6 จากการทำงานท่ามกลางปัจจัยที่ยากจะควบคุม เช่น สภาพการจราจรในแต่ละช่วงเวลา สภาพภูมิอากาศ และอุบัติเหตุต่าง ๆ เป็นต้น พนักงานสามารถทำงานเป็นทีมในลักษณะของพนักงานขับรถและพนักงานเก็บค่าโดยสารบนรถโดยสารประจำทาง หรือพนักงานในแต่ละเขตการเดินรถซึ่งทำงานด้วยการพึ่งพาอาศัยกัน ปฏิบัติงานร่วมกัน และสามารถแก้ไขปัญหาหรือสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ ร้อยละ 45.4 และพนักงานมีจิตสำนึกรักองค์กรทำให้พนักงานตระหนักถึงปัญหาและสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และคาดหวังว่าจะสามารถช่วยเหลือองค์กรได้ไม่มากนัก ร้อยละ 42.7

จากการนำแนวคิดสมรรถนะหลักมาใช้ในการดำเนินของพนักงานส่งผลต่อการทำงานที่เพิ่มมากขึ้นและคุณภาพชีวิตของพนักงาน 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการทำงาน 2) ด้านชีวิตส่วนตัว 3) ด้านสังคม และ 4) ด้านเศรษฐกิจ ในการนำแนวคิดสมรรถนะหลักมาใช้ในการทำงานของพนักงานส่งผลต่อ**ด้านสังคม**ในการมีส่วนร่วมทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ร้อยละ 50.5 เนื่องจากการทำหน้าที่บนรถโดยสารประจำทางเป็นระยะเวลาอันยาวนานในแต่ละวันอาจทำให้เกิดความเหนื่อยล้าในการทำงาน การจัดกิจกรรมที่ให้พนักงานได้มีโอกาสทำประโยชน์ต่อสังคมจึงทำให้พนักงานได้ออกจากพื้นที่เดิม ๆ เป็นการเปิดประสบการณ์ที่แปลกใหม่ **ด้านเศรษฐกิจ** เมื่อมีการนำสมรรถนะหลักมาอาจทำให้พนักงานต้องทำงานมากขึ้น ขณะเดียวกันพนักงานก็ได้รับเงินเดือน ค่าตอบแทน สวัสดิการ และสิทธิประโยชน์ที่เหมาะสม เป็นธรรม และเพียงพอต่อการดำรงชีวิต ร้อยละ 50.1 แม้สภาพแวดล้อมที่พนักงานปฏิบัติงานอยู่นั้นจะไม่เหมาะสมและมีผลต่อสุขภาพก็ตาม แต่พนักงานก็ยังมีพึงพอใจใน**ด้านการทำงาน** ร้อยละ 47.8 เนื่องจากพนักงานได้รับค่าตอบแทนเข้ามาสนับสนุนหรือชดเชยเป็นแรงจูงใจและการรักษาพนักงานที่มีอยู่ให้รู้สึกพึงพอใจกับงานที่ทำในปัจจุบัน และผลกระทบต่อ**ด้านชีวิตส่วนตัว** พนักงานพึงพอใจระหว่างชีวิตกับการทำงาน ร้อยละ 45.2 เนื่องจากพนักงานสามารถจัดการชีวิตส่วนตัวกับการทำงานได้ แม้ว่าสภาพแวดล้อมการทำงานจะไม่เอื้ออำนวย แต่พนักงานก็มีเพื่อนร่วมงานที่ดี และยังได้รับค่าตอบแทนที่สามารถเลี้ยงตัวเองและครอบครัวได้

ตารางที่ 2 สถิติทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่ม (*=ระดับนัยสำคัญที่ 0.05)

คุณลักษณะ ทั่วไป	สมรรถนะหลัก			วิสัยทัศน์/พันธกิจ/ สมรรถนะหลักของ องค์กร/ค่านิยมหลัก			ยุทธศาสตร์ขององค์การฯ			ชีวิตกับการทำงาน		
	สถิติ ทดสอบ	Sig. 2-tailed	Mean	สถิติ ทดสอบ	Sig. 2-tailed	Mean	สถิติ ทดสอบ	Sig. 2-tailed	Mean	สถิติ ทดสอบ	Sig. 2-tailed	Mean
การศึกษา	F=5.410	0.000		F=3.143	0.014		F=3.707	0.006		F=2.663	0.032	
ประถมศึกษา			68.18			26.30			40.06			94.08
มัธยมศึกษา ตอนต้น			74.70			28.91			44.01			101.53
มัธยมศึกษา ตอนปลาย/ ปวช.			74.31			28.19			43.43			100.20
อนุปริญญา/ ปวส.			74.27			28.40			44.89			104.60
ปริญญาตรี			80.97			30.11			45.26			101.94

จากตารางที่ 2 สถิติทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่ม พบว่า คุณลักษณะทั่วไป ได้แก่ ระดับการศึกษาของพนักงานที่แตกต่างกันย่อมส่งผลต่อการนำสมรรถนะหลัก วิสัยทัศน์ พันธกิจ สมรรถนะหลักขององค์กร ค่านิยมหลัก ยุทธศาสตร์ขององค์กรขนส่งมวลชนกรุงเทพ และชีวิตกับการทำงาน ที่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 อาจกล่าวได้ว่า พนักงานที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีจะมุ่งให้ความสำคัญกับการผลการปฏิบัติงานตามสมรรถนะหลัก วิสัยทัศน์ พันธกิจ สมรรถนะหลักขององค์กร ค่านิยมหลัก และยุทธศาสตร์ขององค์กรขนส่งมวลชนกรุงเทพ เนื่องจากพนักงานกลุ่มดังกล่าวมองว่า การประเมินผลการปฏิบัติงานนั้นจะส่งผลกระทบต่อความก้าวหน้าในการทำงานของพวกเขา มีความรู้และเข้าใจทิศทางการดำเนินงานในการนำมาพัฒนาและแก้ไขปัญหาต่อไป ขณะที่พนักงานที่สำเร็จการศึกษาในระดับอนุปริญญา/ปวส. จะให้ความสำคัญกับคุณภาพชีวิตความเป็นอยู่ของตนเองและครอบครัว

อภิปรายผล

1. เมื่อพิจารณาผลการวิจัยในการนำสมรรถนะหลักมาใช้เป็นแนวทางในการบริหารเพื่อสร้างความได้เปรียบเชิงยุทธศาสตร์ให้กับองค์กรขนส่งมวลชนกรุงเทพ พบว่า การดำเนินงานขององค์กรขนส่งมวลชนกรุงเทพ เป็นไปตามแนวคิดการบริหารสาธารณะแนวใหม่ (Denhardt and Denhardt, 2007) ที่เสนอให้การบริหารรัฐกิจให้คุณค่ากับการให้บริการประชาชนในฐานะพลเมือง โดยการปฏิบัติหน้าที่เพื่อผลประโยชน์สาธารณะ ในการดำเนินงานจะต้องมีการรับฟังประชาชนมากกว่าการบอกให้ทำ และการให้บริการมากกว่าการกำกับทิศทาง ซึ่งทำให้ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมเพื่อกำหนดแนวทางที่เป็นประโยชน์ในการแก้ไขปัญหาต่อไป องค์กรขนส่งมวลชนกรุงเทพได้ให้ความสำคัญกับการวางแผนยุทธศาสตร์เพื่อกำหนดทิศทาง ปรับปรุง และพัฒนาการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ขององค์กร โดยมุ่งเน้นประสิทธิภาพด้านการให้บริการประชาชนและการแก้ไขปัญหาใน

ด้านการเงิน การพัฒนาระบบการขนส่งโดยการปรับปรุงสภาพรถและเส้นทางการเดินรถเพื่อรองรับการขยายตัวของระบบการขนส่ง การพัฒนาการให้บริการที่มีมาตรฐานเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและส่งเสริมบทบาทในการมีส่วนร่วมของภาคเอกชนซึ่งประกอบด้วยประเด็นหลัก 4 ประการ ได้แก่ 1) การพัฒนาคุณภาพการให้บริการเพื่อประชาชน 2) การสร้างฐานกำลังพนักงานขับรถโดยสารที่เพียงพอและมีคุณภาพ 3) การเสริมสร้างความแข็งแกร่งทางการเงิน และ 4) การพัฒนาประสิทธิภาพองค์การและบุคลากร (Bangkok Mass Transit Authority, 2017a) ปัจจุบันองค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพได้เน้นการนำกลยุทธ์เข้ามาใช้ในการดำเนินงาน ซึ่งเห็นได้จากการที่องค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพได้ให้ความสำคัญกับการสร้างประสิทธิภาพในการทำงานและคำนึงถึงความอยู่รอดขององค์การโดยมุ่งเน้นไปที่การบริหาร “คน” ในองค์การ เนื่องจากคนเป็นทรัพยากรที่มีความรู้และสามารถพัฒนาทรัพยากรด้านอื่น ๆ ได้ และนำไปสู่การสร้างความสำเร็จในการแข่งขัน (Analoui, 2007) ซึ่งสอดคล้องกับการนำแนวคิดสมรรถนะ หรือความสามารถเข้ามาปรับใช้ในองค์การเป็นกลยุทธ์หนึ่งที่ส่งผลต่อการดำเนินงานในลักษณะเฉพาะขององค์การที่จะนำไปสู่ความสำเร็จขององค์การ ในการนำแนวคิดสมรรถนะเข้ามาปรับใช้ในองค์การจะต้องมีการกำหนดสมรรถนะให้เหมาะสมกับองค์การและสอดคล้องกับ วิสัยทัศน์ พันธกิจ ค่านิยม ลักษณะการดำเนินงาน และวัฒนธรรมขององค์การ (Wedchayanon, 2006) ซึ่งสมรรถนะนั้นมีทั้ง “competence” หมายถึง ขอบเขตของงานที่บุคคลต้องสามารถบรรลุตามเป้าหมาย และ “competency” หมายถึง คุณลักษณะหรือพฤติกรรมที่ซ่อนอยู่ในส่วนลึกภายในบุคคลที่ทำให้บุคคลนั้นมีผลงานมีประสิทธิภาพและเหนือกว่าบุคคลอื่น แนวคิดสมรรถนะแบ่งเป็นสมรรถนะหลัก (Core competency), สมรรถนะการบริหาร (Managerial competency), สมรรถนะตามหน้าที่ (Functional competency)

2. เมื่อพิจารณาผลการวิจัยในการสร้างความสมดุลระหว่างคุณภาพชีวิตกับการทำงานของบุคลากรในองค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ พบว่า องค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพมีการเสริมสร้างคุณภาพชีวิตในการทำงานให้กับพนักงานเพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพควบคู่กับการใช้ชีวิตส่วนตัวได้อย่างมีความสุขสอดคล้องกับแนวคิดคุณภาพชีวิตในการทำงาน (Quality of work life) ประกอบด้วย (ด้านการงาน) ได้แก่ สภาวะแวดล้อมการทำงานที่ปลอดภัยและส่งเสริมด้านสุขภาพ โอกาสการพัฒนาความสามารถของบุคคล โอกาสก้าวหน้าและความมั่นคงในงาน และ ธรรมนุญภายในองค์การ (ด้านความเป็นส่วนตัว) ได้แก่ ความสมดุลระหว่างชีวิตการทำงานกับด้านอื่น ๆ (ด้านสังคม) ได้แก่ การบูรณาการสังคมในองค์การ และความสัมพันธ์กันทางสังคมของชีวิตการทำงาน และ (ด้านเศรษฐกิจ) ได้แก่ ค่าตอบแทนที่เพียงพอและเป็นธรรม (Walton, 1974) ขณะที่พิจารณาตามกรอบแนวคิดการบริหารทรัพยากรมนุษย์ ได้แบ่งเป็น 2 แนวทางการศึกษา คือ แนวทางการศึกษาแบบ “Hard” หรือตัวแบบการบริหารทรัพยากรมนุษย์แบบมิชิแกน (The Michigan Model of HRM) และแนวทางการศึกษาแบบ “Soft” หรือตัวแบบการบริหารทรัพยากรมนุษย์แบบฮาร์วาร์ด (The Harvard Model of HRM) (Analoui, 2007) ตัวแบบการบริหารทรัพยากรมนุษย์แบบฮาร์วาร์ดให้ความสำคัญกับเรื่องประสิทธิภาพขององค์การและตอบสนองความต้องการของพนักงานในองค์การให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี ขณะที่ตัวแบบการบริหารทรัพยากรมนุษย์แบบมิชิแกนให้ความสำคัญกับผลประโยชน์ขององค์การเป็นหลักและนำหลักการบริหารทรัพยากรมนุษย์มาใช้ขับเคลื่อนองค์การ

ให้บรรลุเป้าหมาย โดยการเพิ่มประสิทธิภาพของพนักงานในองค์กร แต่ไม่ให้ความสำคัญกับความต้องการของพนักงานมีมุมมองต่อพนักงานว่าเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่ได้รับการจัดการในลักษณะเดียวกับทรัพยากรอื่น ๆ และเป็นค่าใช้จ่ายมากกว่าที่จะเป็นการลงทุน ดังนั้น การดำเนินงานขององค์กรขนส่งมวลชนกรุงเทพจึงมีลักษณะเดียวกับการบริหารทรัพยากรมนุษย์แบบฮาร์วาร์ดมากกว่าตัวแบบการบริหารทรัพยากรมนุษย์แบบมิชิแกน ผู้วิจัยจึงได้นำตัวแบบการบริหารทรัพยากรมนุษย์แบบฮาร์วาร์ดมาเป็นตัวแบบทดสอบการดำเนินงานผ่านยุทธศาสตร์ขององค์กรขนส่งมวลชนกรุงเทพเพื่อสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันด้านการให้บริการและเพื่อให้ปฏิบัติงานของพนักงานขับรถและพนักงานเก็บค่าโดยสารมีประสิทธิภาพมากขึ้นโดยที่พนักงานต้องทำงานเพิ่มขึ้น แต่ด้านชีวิตส่วนตัวของพนักงานกลับลดลงซึ่งเป็นสภาวะได้อย่างเสียอย่าง พบว่า กรณีขององค์กรขนส่งมวลชนกรุงเทพนั้นแตกต่างจากการบริหารทรัพยากรมนุษย์แบบฮาร์วาร์ดที่ผลสัมฤทธิ์ขององค์กรต้องดีและพนักงานก็ต้องมีคุณภาพชีวิตที่ดีตามไปด้วย ขณะที่องค์กรขนส่งมวลชนกรุงเทพไม่สามารถหยุดการขาดทุนและพนักงานยังไม่มีสมดุลระหว่างคุณภาพชีวิตกับการทำงาน แม้ว่าองค์กรขนส่งมวลชนกรุงเทพดำเนินงานตามแผนยุทธศาสตร์โดยลดค่าใช้จ่าย เพิ่มรายได้ และเพิ่มคุณภาพการให้บริการประชาชน แต่กลับเพิ่มภาระหน้าที่ให้กับพนักงานขับรถโดยสารและพนักงานเก็บค่าโดยสารมากขึ้นและอาจส่งผลกระทบต่อด้านคุณภาพชีวิตของพนักงาน สะท้อนให้เห็นว่าคุณภาพชีวิตของพนักงานยังไม่ได้รับการดูแลอย่างจริงจัง ทั้งนี้อาจกล่าวได้ว่าแนวคิดทฤษฎีจากตะวันตกอาจไม่สามารถใช้ได้กับบางกรณีศึกษาในสังคมไทยได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1) องค์กรขนส่งมวลชนกรุงเทพควรมีนโยบายให้พนักงานทุกระดับได้เรียนรู้ เข้าใจ และเห็นความสำคัญการนำแผนยุทธศาสตร์และสมรรถนะหลักมาใช้ในการดำเนินงาน ซึ่งอาจสื่อสารแผนยุทธศาสตร์และสมรรถนะหลักผ่านการจัดกิจกรรมนันทนาการ หรืออาจมีการมอบรางวัล หรือประกาศนียบัตรให้กับพนักงานที่มีความประพฤติดี หรือให้บริการดี เพื่อสร้างเป็นขวัญกำลังใจให้พนักงานในการมุ่งมั่นพัฒนาความรู้และความสามารถในการปฏิบัติงานของตนเองต่อไป ซึ่งผู้บริหารและหัวหน้าของแต่ละสายงานสามารถใช้โอกาสนี้ในการอธิบายเกี่ยวกับการที่พนักงานมีการให้บริการที่ดีแก่ประชาชนส่งผลให้ประชาชนมีความพึงพอใจอย่างที่จะเห็นได้จากการชื่นชมพนักงานผ่านช่องทางต่าง ๆ ได้แก่ กล้องแสดงความคิดเห็น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น รวมถึงควรเปิดโอกาสให้พนักงานได้ร่วมระดมความคิดเพื่อหาแนวทางในการพัฒนาการดำเนินงานร่วมกัน

2) องค์กรขนส่งมวลชนกรุงเทพต้องพัฒนาคุณภาพชีวิตส่วนตัวของพนักงานเพื่อให้มีความพร้อมในการปฏิบัติงาน และเป็นการยกระดับคุณภาพชีวิตของพนักงานให้ดียิ่งขึ้น รวมถึงผู้บริหารและหัวหน้าของแต่ละสายงานจะต้องเปิดใจรับฟังผ่านกล่องความคิดเห็นทั้งในเชิงบวกและเชิงลบเพื่อนำมาวิเคราะห์และวางแผนพัฒนาแก้ไขปัญหานั้นที่จะส่งผลให้พนักงานรู้สึกใกล้ชิดกับผู้บริหารและหัวหน้ามากยิ่งขึ้นก็จะผลักดันให้บรรยากาศและคุณภาพชีวิตในที่ทำงานดีขึ้นไปด้วย

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นประเด็นสมรรถนะหลัก และคุณภาพชีวิตกับการทำงานของบุคลากร ทัศนศึกษาองค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพซึ่งเป็นหน่วยงานรัฐวิสาหกิจที่สังกัดกระทรวงคมนาคม ดังนั้น การศึกษาครั้งต่อไปควรศึกษาในประเด็นลักษณะเดียวกัน แต่เป็นกรณีศึกษาของหน่วยงานรัฐวิสาหกิจ อื่น ๆ ที่สังกัดกระทรวงคมนาคม เช่น การรถไฟแห่งประเทศไทย, บริษัท รถไฟฟ้า ร.ฟ.ท. จำกัด, การรถไฟฟ้าขนส่งมวลชนแห่งประเทศไทย, การทางพิเศษแห่งประเทศไทย, บริษัท การบินไทย จำกัด (มหาชน), บริษัท ขนส่ง จำกัด เป็นต้น เพื่อศึกษาแนวโน้มของการบริหารทรัพยากรมนุษย์ใน หน่วยงานรัฐวิสาหกิจที่เกี่ยวข้องกับการขนส่งและเตรียมพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

Reference

- Analoui, F. (2007). **Strategic Human Resource Management**. London: Thomson Learning.
- Bangkok Mass Transit Authority. (2016). **Annual Report 2015**. Bangkok: Bangkok Mass Transit Authority
- Bangkok Mass Transit Authority. (2017a). **Annual Action Plan 2017**. Bangkok: Bangkok Mass Transit Authority
- Bangkok Mass Transit Authority. (2017b). **Annual Enterprise Plan 2017-2021**. Bangkok: Bangkok Mass Transit Authority
- Bangkok Mass Transit Authority. (2017c). **Annual Report 2016**. Bangkok: Bangkok Mass Transit Authority
- Chaisaad, W. (2016). **PŪai-khrīat-pennī...chīwittitlopkhōṅghonkhaprotmē** [Sick-stressed-indebted...Negative life of a bus driver]. Retrieved from <http://www.posttoday.com/analysis/report/401064>
- Denhardt, J. V. and Denhardt, R. B. (2007). **The New Public Service**. Armonk. New York: M.E. Sharpe.
- Thairath online. (2014). **Bangkok Mass Transit Authority Chongphāēnfūfū Sip Pīlo Sī Phan** [Bangkok Mass Transit Authority proposes a 10-year plan to lay off 4000 employees]. Retrieved from <https://www.thairath.co.th/content/450219>
- Walton, R. E. (1974). **Improving the Quality of Work Life**. Harvard Business Review.
- Wedchayanon, N. (2006). **Competency-Based Approach**. Bangkok: The Graphic Systems Co Ltd.

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะ
โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี

THE DEVELOPMENT OF COMPETENCY-BASED LEARNING USING
PROBLEM-BASED LEARNING WITH CASE-BASED REASONING

วินัย เฟ่งภิญโญ¹ กฤษ สันตะกุล² และธัญรัตน์ น้อมพลกรัง³
Winai Phengpinyo¹, Krich Sintanakul², and Thanyarat Nomphonkrang³

^{1,2,3} หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ กรุงเทพมหานคร
^{1,2,3} Doctor of Philosophy, Department of Computer Education, Faculty of Technical Education,
King Mongkut's University of Technology North Bangkok, Bangkok
E-mail: s5902042956069@email.kmutnb.ac.th

Received:	June 8, 2020
Revised:	September 21, 2020
Accepted:	September 22, 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี 2) หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการสอนฐานสมรรถนะ บทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 10 คน ในด้านเนื้อหาที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด และในด้านเทคนิคการผลิตสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด 2) ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 83.11/88.37 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 4) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ

แผนการสอนฐานสมรรถนะ ปัญหาเป็นฐาน การอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี

ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) develop of Competency-based Learning using Problem-based Learning with Case-based Reasoning, 2) find the efficiency of learning management according to the developed learning management model, 3) compare the students learning achievements before and after learning with the developed learning management model, and 4) study the students' satisfaction through with developed learning management model. The samples used in this research was 23 undergraduate students from division of computer education, Nakhon Pathom Rajabhat University. The research instruments were Competency-Based plan, online learning management system, achievements test, and satisfaction questionnaire. The data were analyzed with percentage, mean, standard deviation, and t-test dependent.

The result showed that: 1) results of the evaluation of Competency-based Learning using Problem-based Learning with Case-based reasoning which 10 experts: appropriate in the content at the highest level and appropriate in the technical media production at the highest level. 2) Efficiency of the developed learning management model was 83.11/88.37 which was higher than the standard criteria of 80/80. 3) The students' learning achievement after learning with the learning management model were higher than that of before at the statistically significant level of .01. 4) Students' overall satisfaction towards learning with the developed learning management model was at a higher level.

Keywords

Competency-based Learning Plan, Problem-based Learning, Case-based Reasoning

ความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาปี 2542 ได้จัดให้มีโครงสร้างที่เปิดกว้าง ยืดหยุ่น หลากหลาย รูปแบบ และวิธีบริหารจัดการที่เอื้อให้ประชาชนมีโอกาสเข้าถึงความรู้ได้อย่างเสมอภาคเท่าเทียมกัน การจะเกิดสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างเสมอภาคและเท่าเทียมจำเป็นต้องสร้าง สภาพแวดล้อม กำหนดเงื่อนไขปัจจัย รวมทั้งระบบการศึกษาที่เหมาะสม เพื่อให้การศึกษามีคุณภาพ และสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ มาตรา 24 ซึ่งกำหนดไว้ว่าการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการ ดังต่อไปนี้ 1) จัดเนื้อหาสาระ และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ และความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่าง

บุคคล 2) ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา 3) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง 4) จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา 5) ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอน และแหล่งวิทยาการต่าง ๆ และ 6) จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา สถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ (Office of the National Education Commission, 2008)

ปัจจุบันการเรียนรู้แบบฐานสมรรถนะ (Competency) เป็นความสามารถในการทำบางสิ่งได้เป็นอย่างดี ความสามารถในการทำงานหรือการประกอบอาชีพ ซึ่งในการทำงานหรือการประกอบอาชีพนั้นต้องใช้ความสามารถที่มีอยู่ในตัวบุคคลเพื่อจะทำภารกิจของงานนั้น ถ้าบุคคลใดมีความสามารถในการทำงานได้ เรียกว่า เป็นคนที่มีสมรรถนะในการทำงาน และในทางตรงข้ามถ้าบุคคลใดไม่สามารถทำงานได้ก็เรียกว่าเป็นคนไม่มีสมรรถนะ การสร้างเสริมให้คนมีความสามารถในการทำงานเป็นการสร้างสมรรถนะให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล การฝึกอบรมคนให้มีสมรรถนะสำหรับการทำงานจึงเป็นสาระสำคัญของการจัดการเรียนการสอน (Bua-sri, 1999)

โดยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้น ให้ผู้เรียนตั้งสมมติฐาน สาเหตุ และกลไกของการเกิดปัญหา รวมถึงการค้นคว้าความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับปัญหาเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาต่อไป โดยผู้เรียนอาจไม่มีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ มาก่อน แต่อาจใช้ความรู้ที่ผู้เรียนมีอยู่เดิมหรือเคยเรียนมา นอกจากนี้ยังมุ่งให้ผู้เรียนไต่หาความรู้เพื่อแก้ไขปัญหาได้คิดเป็น ทำเป็น มีการตัดสินใจที่ดี และสามารถเรียนรู้การทำงานเป็นทีม โดยเน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำทักษะจากการเรียนมาช่วยแก้ปัญหาในชีวิต การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยเริ่มจากการได้รับประสบการณ์ตรงจากโจทย์ปัญหาผ่านกระบวนการคิด และการสะท้อนกลับไปสู่ความรู้ และความคิดรวบยอดอันจะนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ต่อไป การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังเป็นการตอบสนองต่อทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยตนเอง constructivism โดยให้ผู้เรียนวิเคราะห์หรือตั้งคำถามจากโจทย์ปัญหาผ่านกระบวนการคิดและสะท้อนกลับ เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนในกลุ่ม เน้นการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม นำไปสู่การค้นคว้าหาคำตอบ หรือสร้างความรู้ใหม่บนฐานความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีมาก่อนหน้านี้ (Tiantong, 2013)

ดังนั้นการให้เหตุผลด้วยฐานกรณีเป็นการนำความรู้เฉพาะทางจากประสบการณ์ในอดีตซึ่งถูกสร้างเป็นสถานการณ์ของปัญหาเรียกว่ากรณี (Cases) ปัญหาใหม่ที่เกิดขึ้นจะถูกแก้ไขโดยการค้นหาคำตอบก่อนหน้าที่มีความคล้ายคลึงกับกรณีปัจจุบัน และนำคำตอบของกรณีในอดีตที่คล้ายคลึงดังกล่าวมาแก้ไขปัญหา สิ่งที่สำคัญของ Case-Based Reasoning คือ การเพิ่มของกรณีและการเรียนรู้กรณีที่เกิดขึ้น ตั้งแต่ประสบการณ์ใหม่ถูกเก็บไว้ในฐานกรณีในแต่ละเวลาจะมีการแก้ไขปัญหาอย่างต่อเนื่อง และพร้อมที่จะนำมาใช้กับปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต (Sivilai & Namahut, 2014)

ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนในรายวจนจรและการซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์ให้กับนักศึกษาได้พยายามจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยการสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียวไม่น่าเพียงพอต่อการเรียนรู้ ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนจึงมีความจำเป็นที่ผู้เรียนต้องพัฒนาทักษะการซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์ มีการทบทวนซ้ำ ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาของวิชา และต้องใช้เวลาศึกษาพร้อมกับการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อสร้างประสบการณ์ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน จึงจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาอย่างแท้จริง และสามารถที่ลงมือปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

จากความสำคัญของปัญหาที่กล่าวมาทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี มาใช้แก้ปัญหาในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในชั้นเรียน เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ โดยนำการทดลองมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาวจนจรและการซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ในภาคเรียนที่ 1/2562 ที่กำลังเรียนรายวิชาวจนจรและการซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์เพื่อมุ่งหวังให้นักศึกษาฝึกทักษะการซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์ของผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณีมีคุณภาพอยู่ในระดับใด
2. ประสิทธิภาพของระบบการจัดการเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณีอยู่ในเกณฑ์ใด
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อระบบการจัดการเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณีอยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของระบบการจัดการเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณีที่พัฒนาขึ้น
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณีที่พัฒนาขึ้น
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณีที่พัฒนาขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขอบเขตของการวิจัย

1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่ลงทะเบียนภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 3 ห้องเรียน รวมจำนวนนักศึกษาทั้งหมด 74 คน

1.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ที่ลงทะเบียนในรายวิชาการและการซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 23 คน จากกลุ่มประชากรทั้งหมด โดยการสุ่มอย่างง่าย (Sample Random Sampling) โดยวิธีการจับสลาก

1.2 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เนื้อหาในหมวดวิชาเฉพาะด้านบังคับเรียน หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ในรายวิชาการและการซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์ (4143702) จำนวน 3 หน่วยกิต

1.3 ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 16 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ และเก็บรวบรวมข้อมูล

1.4 ตัวแปรที่ศึกษา

1.4.1 ตัวแปรต้น คือ แผนการสอนฐานสมรรถนะ บทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บ

1.4.2 ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจของผู้เรียน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการสอนฐานสมรรถนะในรายวิชาการและการซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.3 บทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บในการอ้างเหตุผลด้วยฐานกรณี

2.4 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างเหตุผลด้วยฐานกรณี

3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

3.1 แผนการสอนฐานสมรรถนะ มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.1.1 ศึกษาตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ เนื้อหาในหมวดวิชาเฉพาะด้านบังคับเรียน หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ในรายวิชาการและการซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและออกแบบกิจกรรมภายในบทเรียน

3.1.2 จัดทำแผนการสอนฐานสมรรถนะ ซึ่งประกอบด้วย 1) คำอธิบายรายวิชา 2) การวิเคราะห์ผังสมรรถนะ 3) การวิเคราะห์หลักสูตรปฏิบัติ 4) คำอธิบายรายวิชา (ปรับปรุง) 5) โครงการสอน 6) ขั้นตอนการปฏิบัติงาน 7) ตารางการวิเคราะห์งาน 8) วัตถุประสงค์

ทฤษฎี 9) วัตถุประสงค์ปฏิบัติ 10) เนื้อหา 11) แบบทดสอบ 12) เฉลยแบบทดสอบ 13) ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน 14) เอกสารสั่งงาน และ 15) แบบประเมินผลการปฏิบัติ จำนวน 18 แผนการจัดการเรียนรู้ รวมเวลา 16 สัปดาห์

3.1.3 นำแผนการสอนฐานสมรรถนะที่จัดทำเสร็จแล้ว เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อประเมินความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของกระบวนการจัดการเรียนการสอน สื่อ อุปกรณ์ รวมถึงการวัดและประเมินผล

3.1.4 นำแผนการสอนฐานสมรรถนะที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 10 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินคุณภาพแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยค่าเฉลี่ยคะแนนมากกว่า 3.51 ขึ้นไป แสดงว่าองค์ประกอบของแผนการสอนฐานสมรรถนะมีความเหมาะสมสอดคล้องกัน ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.1.5 นำแผนการสอนฐานสมรรถนะที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักศึกษาในกลุ่มการเรียนอื่น แล้วนำมาค่าความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายใน โดยคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นจากสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าอยู่ระหว่าง 0.72 - 0.86 ซึ่งผ่านเกณฑ์ความเชื่อมั่นที่กำหนดไว้ จากนั้นนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.2.1 ศึกษาตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ของสาระการเรียนรู้ หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผล วิธีการสร้างแบบทดสอบ เพื่อสร้างแบบทดสอบ โดยวัดเป้าหมายการเรียนรู้ 3 ด้าน คือ ด้านทักษะ (Skill) ด้านความรู้ (Knowledge) และด้านเจตคติ (Attitude)

3.2.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 154 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก โดยสร้างแบบทดสอบให้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ระดับพฤติกรรมที่ต้องการวัดและครอบคลุมสาระการเรียนรู้

3.2.3 นำแบบทดสอบที่จัดทำเสร็จแล้ว เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อประเมินความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของแบบทดสอบ และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.2.4 นำแบบทดสอบเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 10 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด และตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของการใช้ภาษาในข้อคำถาม โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

3.2.5 นำแบบทดสอบมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดสอบ (try out) กับนักศึกษาในกลุ่มการเรียนอื่น เพื่อนำมาวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อคำถาม และคัดเลือกข้อคำถามวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีคุณภาพไว้จำนวน 154 ข้อ ได้ข้อคำถามที่มีค่าความยากง่าย 0.46–0.77 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.26–0.60

ขึ้นไป หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) พบว่ามีค่าความเชื่อมั่น 0.88 จัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3.3 บทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บในการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี

3.3.1 ศึกษาข้อมูล ตัวชี้วัด เรียนรู้ หลักสูตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ศึกษา หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม และรายละเอียดของ งานวิจัยต่าง ๆ เกี่ยวกับหลักการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บเพื่อเป็นแนวทางในโดยใช้ปัญหา เป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี โดยวัดเป้าหมายการเรียนรู้ 3 ด้าน คือ ด้านทักษะ ด้านความรู้ และด้านเจตคติ

3.3.2 พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บ โดยมีองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ 1) งานติดตั้งและประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์ 2) งานการติดตั้งระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3) งานการ ติดตั้งโปรแกรมประยุกต์ และ 4) งานวิเคราะห์อาการเสียและซ่อมบำรุงคอมพิวเตอร์

3.3.3 นำบทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บ นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.3.4 นำบทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อ ผู้เชี่ยวชาญ 10 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บ โดยใช้แบบประเมิน คุณภาพแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ ของผู้เชี่ยวชาญ

3.3.5 นำบทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักศึกษาในกลุ่มการเรียนอื่น

3.3.6 นำบทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บที่ผ่านการทดลองใช้ (Try Out) ไปทดลองใช้กับนักศึกษากลุ่มตัวอย่างด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิง เหตุผลด้วยฐานกรณี

3.4 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

3.4.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ เพื่อหากรอบ วัดความพึงพอใจให้ครอบคลุมด้านบทบาทผู้สอน บทบาทผู้เรียน วิธีการจัดการเรียนรู้ การวัดและ ประเมินผล และประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ

3.4.2 สร้างแบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยให้ครอบคลุม ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย บทบาทผู้สอน บทบาทผู้เรียน วิธีการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ โดยแบบวัดความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

3.4.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของการใช้ภาษาในข้อคำถาม ซึ่งผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องด้วยค่า IOC ได้ค่า IOC เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

3.4.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของ ผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดสอบ (Try out) กับนักศึกษาที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อนำมา

วิเคราะห์คุณภาพของข้อคำถาม หาค่าความเชื่อมั่น โดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคได้ 0.82

3.4.5 จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

4. การดำเนินการวิจัย

4.1 ทดสอบก่อนเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 154 ข้อ บันทึกคะแนนผลการสอบก่อนเรียนเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล

4.2 ผู้วิจัยดำเนินการสอนนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 23 คน โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ประเมินนักศึกษาในด้านทักษะ ด้านความรู้ และด้านเจตคติ

4.3 เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 154 ข้อ บันทึกคะแนนผลการสอบหลังเรียนเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล

4.4 ให้นักศึกษาตอบแบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ทางสถิติ

5. ระยะเวลาในการวิจัย

ปีการศึกษา 2562 เดือนกรกฎาคม - ตุลาคม พ.ศ.2562

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 หาค่าความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะแบบประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ แล้วหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

6.2 หาค่าประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์ E1/E2

6.3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ t-test for dependent samples

6.4 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะแบบประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ แล้วหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลโดยอาศัยข้อมูลทางสถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติ t-test วิเคราะห์ในหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาระงานด้วยฐานกรณี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคการผลิตสื่อ ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน	4.81	0.39	มากที่สุด
2. ด้านเนื้อหาและแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม	4.83	0.38	มากที่สุด
3. ด้านวัตถุประสงค์ของบทเรียน	4.69	0.47	มากที่สุด
4. ด้านโจทย์สถานการณ์ปัญหา	4.60	0.50	มากที่สุด
5. ด้านการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี	4.40	0.41	มาก
6. ด้านการออกแบบและการใช้งานเว็บไซต์	4.72	0.48	มากที่สุด
7. ด้านการสอนฐานสมรรถนะ	4.86	0.35	มากที่สุด
8. ด้านการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	4.80	0.41	มากที่สุด
9. ด้านการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี	4.83	0.38	มากที่สุด
10. ด้านการใช้งานของผู้เรียน	4.74	0.44	มากที่สุด
11. ด้านการประเมินผล	4.72	0.46	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.79	0.42	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณีโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.79 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.42

2. ผลการหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณีที่พัฒนาขึ้น ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี

ประสิทธิภาพ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	ร้อยละ	ค่าระดับประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	154	128.00	83.11	$E1/E2 = 83.11/88.37$
คะแนนสอบหลังเรียน	154	136.09	88.37	

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี ได้คะแนนรวมระหว่างเรียน รวมเฉลี่ย $E1 = 83.11$ และคะแนนรวมการทดสอบหลังเรียนรวมเฉลี่ย $E2 = 88.37$ สรุปได้ว่าระบบการจัดการเรียนออนไลน์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3. ผลการหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐาน ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของผู้เรียน

การทดสอบ	ผู้เรียน	คะแนน	$\bar{X}$	S.D.	df	t	Sig.
ทดสอบก่อนเรียน	23	154	52.36	14.07	22	19.82	.00*
ทดสอบหลังเรียน	23	154	136.09	13.28			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 พบว่านักศึกษามีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) ก่อนเรียน เท่ากับ 52.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 14.07 และคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) หลังเรียนเท่ากับ 136.09 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 13.28 โดยค่าทดสอบสถิติที่เท่ากับ 19.82 ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี ดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ความพึงพอใจด้านการใช้งานเว็บไซต์	4.74	0.48	มากที่สุด
2. ความพึงพอใจด้านการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	4.83	0.38	มากที่สุด
3. ความพึงพอใจด้านการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี	4.75	0.43	มากที่สุด
4. ความพึงพอใจด้านการประเมินผลสัมฤทธิ์	4.86	0.35	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.78	0.43	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อระบบการจัดการเรียนออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.30

อภิปรายผล

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี ผลการตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการเรียนการสอนจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 10 คน ได้ค่าความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยรวมอยู่ในระดับ

มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.77 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.42 เนื่องจากผู้วิจัยได้ดำเนินการสังเคราะห์การจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีการสร้างความรู้ และแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะจากงานวิจัยต่าง ๆ และมีการวางแผนการออกแบบให้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เป็นระบบแต่ละขั้นตอนมีความสัมพันธ์กัน ซึ่งในแต่ละขั้นมีการวิเคราะห์สถานการณ์ หรือเงื่อนไขการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ มีการระบุแยกแยะการแก้ปัญหา มีการปรับปรุงแก้ไขการทำงานโดยใช้ข้อมูลป้อนกลับ (feedback) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบของ Nontnapha (2016) ได้ศึกษา เรื่อง รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูสังคมศึกษาระดับประถมศึกษา โดยมีผลการประเมินการตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.61, S.D. = 0.49)

2. ผลการประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณีที่พัฒนาขึ้น มีค่าเท่ากับ 83.11/88.37 ซึ่งสูงกว่าตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 เป็นเพราะที่ผู้วิจัยได้มีการดำเนินการวิจัย และพัฒนาอย่างเป็นระบบเป็นขั้นตอน มีการแก้ไข ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และอาจารย์ที่ปรึกษา ก่อนนำไปทดสอบประสิทธิภาพ โดยขึ้นการทดสอบประสิทธิภาพของระบบการจัดการเรียนการสอน ได้ดำเนินการ 2 ขั้นตอน คือ ทดลองใช้เบื้องต้น (Try out) และการทดลองใช้จริง (Trial run) มีการแก้ไข ปรับปรุงจนมั่นใจได้ว่าระบบการจัดการเรียนออนไลน์ ไม่มีข้อบกพร่องสามารถนำไปทดลองใช้ได้จริง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sanboonsong & Sintanakul (2017) ที่ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามฐานสมรรถนะด้วยกระบวนการเรียน MIAP ระดับปริญญาบัณฑิต ผลกว่าวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนสอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานของเมกยูแกนส์

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยระบบการจัดการเรียนออนไลน์ ในรายวิชาวงจร และการซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์ ซึ่งนักศึกษามีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) ก่อนเรียนเท่ากับ 52.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 14.07 และคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) หลังเรียนเท่ากับ 136.09 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 13.28 โดยค่าทดสอบสถิติที่เท่ากับ 19.82 ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยการออกแบบระบบการจัดการเรียนการสอนในครั้งนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ขึ้นด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kanokthavorntham & Lalognum (2019) ที่ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้ขั้นตอนการสอนของกาเย่ เรื่อง เพศศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เพศศึกษา สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี โดยเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.30 เนื่องจากสื่อการสอนที่ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกันได้กับคอมพิวเตอร์ เสมือนการเรียนการสอนระหว่างอาจารย์กับนักศึกษาที่

เรียนอยู่ในห้องปกติ ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้ตามความสามารถของตนเอง เอามาเรียนและทบทวนเวลาไหนก็ได้ และสามารถทราบความก้าวหน้าทางการเรียนของตนเองทันที จึงทำให้ผู้เรียนรู้สึกพึงพอใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Phongsaksri, Teeraputon & Natakuaatong (2519) ที่ศึกษาวิจัยการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบการเรียนรู้ด้วยการใช้แผนผังความคิดที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาสาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ระดับปริญญาตรี ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนการสอนพบว่า มีความเหมาะสมในระดับมาก ซึ่งผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมการเรียน และจากการสอบถามผู้เรียน ผู้เรียนได้แจ้งว่ามีความสนุกในการใช้สื่อการเรียนการสอน เนื่องจากเป็นเรื่องแปลกใหม่ และมีการเข้าทำงานร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ไม่มีการพบหน้า รู้สึกตื่นเต้น ในการป้อนข้อมูลใส่ mind map online ผ่านเว็บ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณี ผู้สอนต้องมีบทบาทด้านการช่วยเหลือสนับสนุน ขยายขอบเขตความเข้าใจในบทเรียน นำไปสู่การเรียนรู้ตามแผนที่ผู้สอนวางไว้ และผู้เรียนต้องตั้งใจและพยายามทำกิจกรรมหรือภาระงานที่ได้รับมอบหมายได้อย่างลุล่วงสัมฤทธิ์ผล ความช่วยเหลือสนับสนุนจากผู้สอนและความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียนถือเป็นปัจจัยสำคัญให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี

1.2 ผู้สอนควรเพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนเพื่อสอบถามปัญหาหรือข้อมูลต่าง ๆ ที่ต้องการศึกษาจากผู้สอนโดยตรง เพื่อให้การเรียนการสอนคงความต่อเนื่อง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการสอนฐานสมรรถนะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณีไปใช้ในวิชาอื่น ๆ

2.2 ควรมีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการอ้างอิงเหตุผลด้วยฐานกรณีไปศึกษาตัวแปรอื่น เช่น ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ความสามารถในการคิดรวบยอด เป็นต้น

References

- Bua-sri, T. (1999). *thritsadi laksut kan'okbaep lae phatthana* [Curriculum Theory, Curriculum Design and Development]. 4th ed. Bangkok: Kurusapa Printing Ladphrao.
- Kanokthavorntham, A., & Lalognum, N. (2019). *kanphatthana botrian khomphiutae chuai son doi chai khantok kanson khongkayee ruang phetsuksa samrap nakrian chan matthayommasuksa pi thi song* [The development of Computer-Assisted Instruction by using the gagne's nine events of

- instruction on sex education for mathayomsuksa 2 students]. **Journal of Education Naresuan University**. 21(4), 329-341.
- Nontnapha, W. (2016). **rūpbāp kānphatthana samatthana kānchātkañ rianrū khōng khru sangkhommasuksa radap prathom suksa** [The competency development model of learning management for social studies teachers in primary education]. Doctor of Philosophy Thesis. Silpakorn University.
- Office of the National Education Commission. (2008). **Phraratchabanyat kanksahāngchāt Sōngphanharōjsisipsōng læthikækhaphoemtoem (chabapthiSōng) 2545** [National Education Act B.E. 2542 (1999) and Amendments (Second National Education Act B.E. 2545 (2002)]. 3thed. Bangkok: Skybook.
- Phongsaksri, J., Teeraputon, D., & Natakatoong, O. (2519). **kānphatthana rūpbāp kāñ rian kānsōñ bon khruākhaī 'inthoēnet bāp kāñrianrū duāi kanchai phānphang khwāmkhiti thī mī tō kānphatthana khwāmkhiti sāngsan samrap naksuksa sākha 'ōk bāp phalittaphan 'utsāhakam radap parinya trī** [Development of Collaborative-Learning Model on Internet Based Instruction using mind map to develop creative thinking of undergraduate student industrial design programmed]. **Journal of Education Naresuan University**. 21(2), 54-62.
- Sanboonsong, S., & Sintanakul, K. (2017). **kānphatthana rūpbāp kāñ rian kānsōñ bāp phasomphasān tām thān samatthana duāi krabūānkāñ rian MIAP radap parinya bandit** [The Development of Blended Learning Model on Competency-based by Using MIAP Method of Undergraduate Students]. **Journal of Technical Education King Mongkut's University of Technology North Bangkok**. 8(2), 37- 46.
- Sivilai, S., & Namahut, J. (2014). **kānprayukchai Case - Based Reasoning nai kāñ nānam 'āhān thī mōsom samrap phupūāinai** [Applying Case-based Reasoning to Recommend Appropriate Food for Inpatients]. In **kāñ prachum wichakāñ Naresuan wichai khrang thī pæet** [The 8th Naresuan Research Conference.] (pp. 1257-1265) Phitsanulok: Naresuan University.
- Tiantong, M. (2013). **nawattakam: kāñ rian kānsōñ duāi khōmphiutōe** [Innovation: Computer-Based Learning and Teaching]. Bangkok: Danex inter corporation.

รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัว
เพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวสะเต็มศึกษา

A MODEL OF EMBEDDED TECHNOLOGY APPLICATION
FOR DEVELOPING STEM COMPUTER PROJECT

วินิตย์ พิขพันธ์¹ วรปภา อารีราษฎร์² และเนตรชนก จันทร์สว่าง³
Winit Pidchan¹, Worapapha Arreerard², and Natchanok Jansawang³

^{1,2} หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม

³ สาขาวิชาเคมี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม

^{1,2} Doctor of Philosophy (Information Technology Management) Faculty Of Information
technology, Rajabhat Mahasarakham University, Mahasarakham

³ Department of Chemistry, Faculty Of Science and Technology, Rajabhat Mahasarakham
University, Mahasarakham

E-mail: 599270080108@rmu.ac.th

Received:	June 14, 2020
Revised:	September 14, 2020
Accepted:	September 16, 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สังเคราะห์รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษาด้วยเทคนิคอิตีเอฟอาร์ 2) พัฒนาคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา และ 3) ศึกษาผลการทดลองใช้คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา กลุ่มเป้าหมายในการสังเคราะห์รูปแบบการเทคนิคอิตีเอฟอาร์เป็นผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 21 คน และกลุ่มเป้าหมายในการทดลองใช้คู่มือเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน และพี่เลี้ยง จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามด้วยเทคนิคอิตีเอฟอาร์ จำนวน 3 ชุด คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา และแบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่ามัธยฐาน พิสัยควอร์ไทล์ และสถิติทดสอบสมมติฐาน t-test Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา มีองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ นโยบายการจัดการศึกษา กิจกรรมการเรียนรู้การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา และ ตัวชี้วัดของรูปแบบ 2) คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา ประกอบด้วย คู่มือวิทยากรและพี่เลี้ยง และคู่มือ

นักเรียน มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ผลการทดลองใช้คู่มือ พบว่า นักเรียนมีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีผลการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับ มาก

คำสำคัญ

เทคโนโลยีสมองกลฝังตัว โครงการคอมพิวเตอร์ เทคนิคอีดีเอฟอาร์ สะเต็มศึกษา

ABSTRACT

The objectives of this research are 1) to establish the development A Model of Applied Embedded Technology for Developing STEM Computer Project. through EDFR technique, 2) to develop the Applied Embedded Technology for Developing STEM Computer Project handbook, and 3) to examine to effect of Applied Embedded Technology for Developing STEM Computer Project handbook. The target group of the development A Model of Applied Embedded Technology for Developing STEM Computer Project. Through EDFR technique were 21 professionals. The target group of using handbook were 30 Mattayom 3 junior high school students from school in Saknonakorn Primary Educational Service Area Office 2, 10 instructors and trainers. Research tools were 1) three EDFR questionnaires, 2) The Applied Embedded Technology for Developing STEM Computer Project handbook, 3) Suitability Assessment Form of the Applied Embedded Technology for Developing STEM Computer Project handbooks. The statistic used for data analysis were a percentage, standard deviation, mode, range of quartile, and t-test dependent.

Research results revealed that 1) A Model of Applied Embedded Technology for Developing STEM Computer Project consisted of 3 components including (1) policies of educational management, (2) Activities of STEM Computer Project, and (3) Indicators of Activities of STEM Computer Project. 2) The Applied Embedded Technology for Developing STEM Computer Project handbook for instructors and trainers and for the students. The overall reflective evaluation of the the Applied Embedded Technology for Developing STEM Computer Project handbook by experts is highest level. 3) The result of using Applied Embedded Technology for Developing STEM Computer Project handbooks on students learning achievement showed post-test scores significantly higher than those pre-test at the 0.01 level of significance. The learning outcomes based on STEM education management was in high level.

Keywords

Embedded Technology, Computer Project, EDFR Technique, STEM Education

ความสำคัญของปัญหา

การศึกษาไทยได้ให้ความสำคัญต่อแนวทางการปฏิรูปการศึกษาไปสู่ยุคศตวรรษที่ 21 จากการที่กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรที่มุ่งพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนทั้ง 5 ประการ คือ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (Ministry of Education, 2008) ที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 และมุ่งเน้นให้ผู้สอนมีกระบวนการทัศน์ในการพัฒนาผู้เรียนโดยเน้นกระบวนการเรียนรู้สำคัญกว่าความรู้ โดยครูเป็นผู้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ไปพร้อมกับผู้เรียน เป็นการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติการลงมือทำ การเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจของผู้เรียน (Jaikham & Keawkan, 2011) ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องจัดรูปแบบการสอน หรือเทคนิคการสอนให้สอดคล้องกับการพัฒนาผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21

การจัดการเรียนการสอนแบบสะเต็มศึกษา (STEM education) เป็นรูปแบบหนึ่งซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เป็นการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการข้ามกลุ่มวิชา ที่ใช้ความรู้ และทักษะในด้านต่าง ๆ ผ่านการทำกิจกรรม หรือการทำโครงการที่เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียน การเรียนรู้แบบสะเต็มศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิด ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการสื่อสาร ซึ่งทักษะดังกล่าวเป็นทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนพึงมี (Pudcha & Yooyuanyong, 2016)

การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ถือเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 เช่นกัน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเลือกเนื้อหาจากความสนใจของตนเอง โดยมีขั้นตอนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เป็นไปตามแผนการที่วางไว้ ทำให้ได้มาซึ่งคำตอบ หรือองค์ความรู้ด้วยตัวของผู้เรียนเอง (Thettum, 2016) โครงงานคอมพิวเตอร์เป็นการเรียนรู้แบบโครงงานอีกแบบหนึ่ง ที่เป็นการรวมกลุ่มกันเพื่อทำกิจกรรมร่วมกันของผู้เรียน เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง ฝึกการเรียนรู้ด้วยการทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีความสำคัญที่มุ่งพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความสามารถในการสื่อสาร 2) ความสามารถในการคิด ด้านการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และ 5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี อีกทั้งโครงงานคอมพิวเตอร์ยังมีคุณค่าต่อการฝึกฝนผู้เรียนให้มีความรู้ ความชำนาญและมีความมั่นใจในการนำระบบคอมพิวเตอร์ไปใช้ในการแก้ปัญหา ประดิษฐ์คิดค้นหรือค้นคว้าหาความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง

เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวถือเป็นเทคโนโลยีหนึ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้แบบโครงงาน ปัจจุบันมีนโยบายจากหลายหน่วยงานที่พัฒนาและนำระบบเทคโนโลยีสมองกลฝังตัวลงสู่สถานศึกษาเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีระบบสมองกลฝังตัว เช่น มูลนิธิเทคโนโลยีสารสนเทศตามพระราชดำริสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ร่วมกับสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) ร่วมมือกับมหาวิทยาลัย 13 แห่งทั่วประเทศ ประยุกต์ใช้ไอซีทีเป็นเครื่องมือยกระดับคุณภาพการศึกษาและพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ให้แก่เยาวชนโดยมีบริษัทอินเทล

ไมโครอิเล็กทรอนิกส์ (ประเทศไทย) จำกัด ร่วมสนับสนุนโครงการไอซีทีส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สร้าง innovation space : ขยายโอกาสพัฒนาทักษะนวัตกรรมไอที ดำเนินการขยายผลการประยุกต์ใช้ไอซีทีส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้วยกิจกรรมเทคโนโลยีสมองกลฝังตัว (Embedded technology) เรียนรู้การใช้งานบอร์ด Raspberry pi และ Arduino (National Science and Technology Development Agency, 2016)

จากการศึกษาบริบท และความสำคัญของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียนที่กล่าวมา ผู้วิจัยสนใจศึกษาวิจัย รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัว เพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษาด้วยเทคนิคอิตีเอฟอาร์ ซึ่งผู้วิจัยคาดหวังว่า ผลการวิจัยจะนำไปสู่การพัฒนา รูปแบบและคู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน มีความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การทำงานเป็นทีม และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและมีทักษะ การนำเสนอผลงานการพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ด้วยสมองกลฝังตัว ซึ่งเป็นทักษะจำเป็นในการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

1. รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา ที่ได้จากเทคนิคอิตีเอฟอาร์เป็นอย่างไร
2. คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา เป็นอย่างไร
3. ผลการทดลองใช้คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา เป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสังเคราะห์รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา ด้วยเทคนิคอิตีเอฟอาร์
2. เพื่อพัฒนาคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา
3. เพื่อศึกษาผลการทดลองใช้คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

ประกอบด้วยขั้นตอนการวิจัย 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 สังเคราะห์รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา ด้วยเทคนิคอิตีเอฟอาร์

ระยะที่ 2 พัฒนาคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา

ระยะที่ 3 ศึกษาผลการทดลองใช้คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มนักเรียน ประชากรเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคุณภาพประจำตำบล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศงขคร เขต 2 จำนวน 10 โรงเรียน รวมทั้งหมด 431 คน คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากประชากร โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคุณภาพประจำตำบล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศงขคร เขต 2 จำนวน 10 โรงเรียน คัดเลือกแบบเจาะจง โดยครูผู้สอนรายวิชาคอมพิวเตอร์คัดเลือกเป็นนักเรียนในชุมชนคอมพิวเตอร์ที่มีความพร้อมและสามารถเข้าร่วมกิจกรรมการอบรมตามคู่มือของรูปแบบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โรงเรียนละ 3 คน รวมทั้งหมด 30 คน

กลุ่มพี่เลี้ยง ประชากรเป็น เป็นครูผู้สอนรายวิชาคอมพิวเตอร์โรงเรียนคุณภาพประจำตำบล โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสขงคร เขต 2 จำนวน 10 โรงเรียน รวมทั้งหมด 14 คน คัดเลือกแบบเจาะจงเป็นครูผู้สอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ที่ดูแลชุมชนคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนที่มีประสบการณ์หรือเคยอบรมการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีสมองกลฝังตัวโรงเรียนละ 1 คน รวมทั้งหมด 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การวิจัยในระยะที่ 3 นำเครื่องมือที่ได้พัฒนาในระยะที่ 2 มาใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา ประกอบด้วยคู่มือสำหรับวิทยากรและพี่เลี้ยง และคู่มือสำหรับนักเรียนจากการกำหนดรายละเอียดตามรูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษาจากการศึกษาในระยะที่ 1 นำมาพัฒนาเป็นคู่มือและทดลองใช้ในระยะที่ 2 ประเมินความเหมาะสมของคู่มือโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 คน ด้วยแบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษาที่มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

2. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมและคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

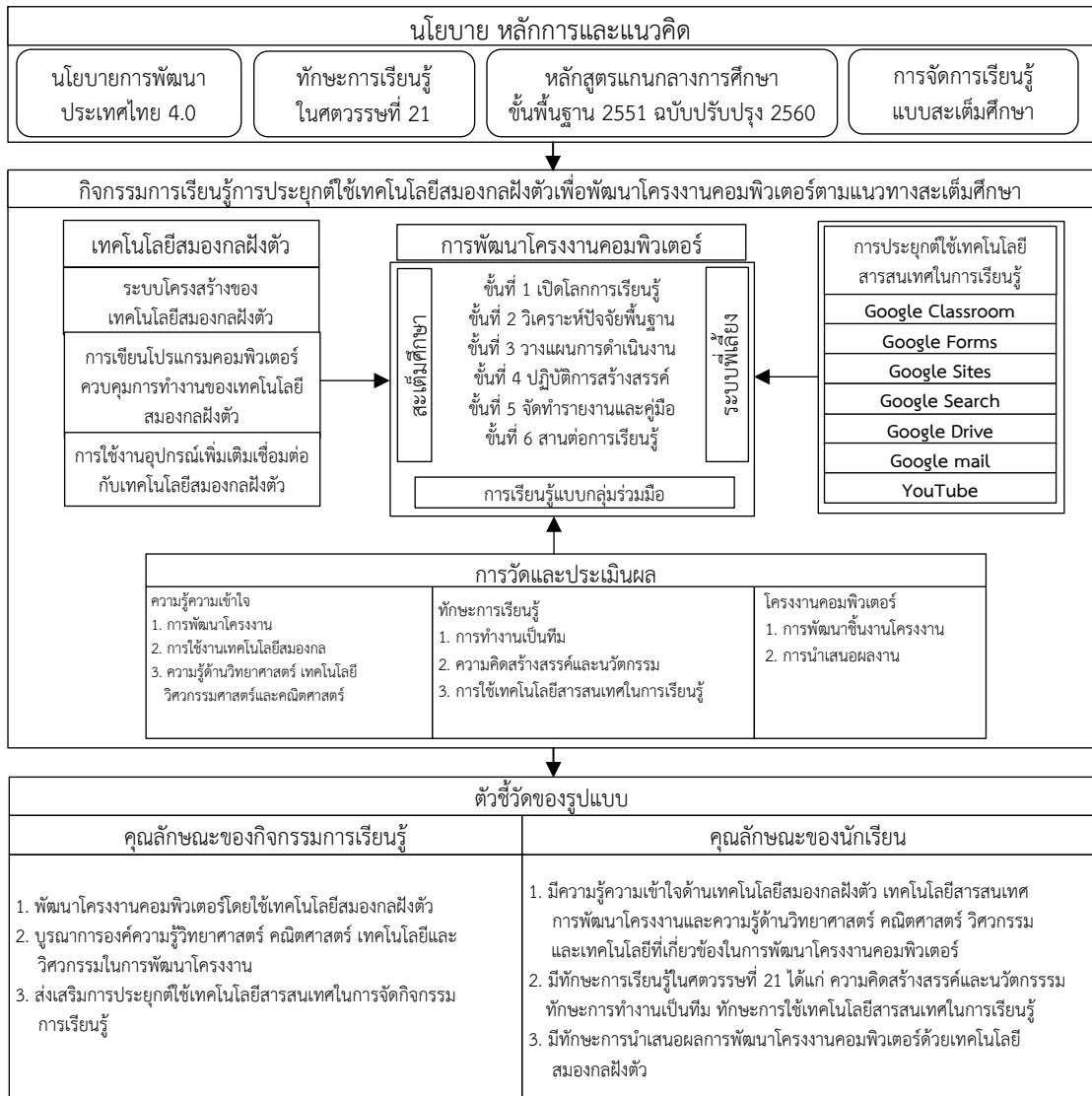
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของพี่เลี้ยงที่มีต่อกิจกรรมและคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

ผลการวิจัย

1. ผลการสังเคราะห์รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษาด้วยเทคนิคอีดีเอฟอาร์

ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลการสังเคราะห์รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษาด้วยเทคนิค อีดีเอฟอาร์ จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 21 คน

โดยเก็บข้อมูล จำนวน 3 รอบ วิเคราะห์และสรุปค่าสถิติ จากแบบสอบถามด้วยเทคนิค อีดีเอฟอาร์ รอบที่ 3 มีข้อคำถาม 156 ข้อ และเลือกข้อคำถามที่เป็นฉันทามติ (Consensus) ที่มีค่ามัธยฐานเท่ากับ 5.00 และมีค่าพิสัยควอร์ไทล์ เท่ากับ 0.00 สอดคล้องกับ Khunchompu (2018) และ Salaksilp (2019) โดยมีข้อคำถามที่เป็นไปตามเงื่อนไข 152 ข้อ นำมากำหนดองค์ประกอบของรูปแบบจำนวน 3 ด้าน แสดงดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา

จากภาพที่ 1 พบว่า รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวสะเต็มศึกษา มีองค์ประกอบ ทั้ง 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ด้านนโยบาย หลักการและแนวคิด ได้แก่ ด้านนโยบายการพัฒนาประเทศไทย 4.0 ด้านทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) และด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ สะเต็มศึกษา

ส่วนที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวสะเต็มศึกษา มีองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้

1. ด้านเทคโนโลยีสมองกลฝังตัว เป็นการเรียนรู้และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวในการพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาสาระที่เรียนรู้และนำสู่การออกแบบโครงงาน คือ (1) ระบบโครงสร้างของเทคโนโลยีสมองกลฝังตัว (2) การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมการทำงานของเทคโนโลยีสมองกลฝังตัว และ (3) การใช้งานอุปกรณ์เพิ่มเติมเชื่อมต่อกับเทคโนโลยีสมองกลฝังตัว

2. ด้านการพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ เป็นขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมและคณิตศาสตร์เพื่อออกแบบและพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา โดยเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือที่มีพี่เลี้ยงให้คำแนะนำในการเรียนรู้ ประกอบด้วยกิจกรรม 6 ขั้นตอน คือ (1) เปิดโลกการเรียนรู้ (2) วิเคราะห์ปัจจัยพื้นฐาน (3) การวางแผนดำเนินการ (4) ปฏิบัติการสร้างสรรค (5) จัดทำรายงานและคู่มือ และ (6) สานต่อการเรียนรู้

3. ด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนรู้ เป็นการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกัน ประกอบด้วย การใช้ Google Classroom ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การใช้ Google Forms ในการทำแบบฝึกหัด แบบทดสอบ แบบสอบถาม แบบประเมินต่าง ๆ การใช้ Google Sites ในการนำเสนอกิจกรรมของนักเรียน การใช้ Google Search เป็นเครื่องมือค้นหาข้อมูลใช้ในการเรียนรู้ การใช้ Google Drive เป็นเครื่องมือในการนำเสนอข้อมูลออนไลน์ หรือการแชร์ข้อมูล การใช้ Google Mail ในการลงชื่อเข้าใช้งาน Google Classroom และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศผ่าน YouTube

4. ด้านการวัดและประเมินผล เป็นการสะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียนจากการเรียนรู้แบบโครงงานตามแนวทางสะเต็มศึกษา ประกอบด้วย การวัดผลการเรียนรู้ 3 ด้าน คือ (1) ความรู้ความเข้าใจ ในการพัฒนาโครงงาน การใช้งานเทคโนโลยีสมองกลและความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์และคณิตศาสตร์ในการพัฒนาโครงงาน (2) ทักษะการเรียนรู้ ในการทำงานเป็นทีม ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนรู้ และ (3) โครงงานคอมพิวเตอร์ เป็นการประเมินผลการจัดทำโครงงานคอมพิวเตอร์ที่พิจารณาการนำเสนอผลงานและการพัฒนาชิ้นงานโครงงาน

ส่วนที่ 3 ตัวชี้วัดของรูปแบบ ประกอบด้วย 2 ด้านคือ (1) ด้านคุณลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ การพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์โดยใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัว การบูรณาการองค์ความรู้วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยีและวิศวกรรมในการพัฒนาโครงงานและส่งเสริมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ (2) ด้านคุณลักษณะของนักเรียน ได้แก่ การมีความรู้ความเข้าใจด้านเทคโนโลยีสมองกลฝังตัว เทคโนโลยีสารสนเทศ การพัฒนาโครงงานและความรู้ที่เกี่ยวข้องด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และวิศวกรรม การมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะการใช้

เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนรู้ และ ทักษะการนำเสนอผลการพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ด้วยเทคโนโลยีสมองกลฝังตัว

2. ผลการพัฒนาคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา

ผู้วิจัยนำรูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา ที่ได้จากการศึกษาในระยะที่ 1 ตามภาพที่ 1 มากำหนดรายละเอียดของคู่มือวิทยากรและพี่เลี้ยง และคู่มือนักเรียน พร้อมเครื่องมือการวิจัยที่เกี่ยวข้อง หลังจากนั้นพัฒนาเครื่องมือ ทดลองใช้เพื่อปรับปรุงแก้ไข และประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ ผลการพัฒนาคู่มือแสดงดังภาพที่ 2



(ก) คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัว เพื่อพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ตามแนวสะเต็มศึกษาสำหรับวิทยากรและพี่เลี้ยง

(ข) คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัว เพื่อพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ตามแนวสะเต็มศึกษาสำหรับนักเรียน

ภาพที่ 2 คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ตามแนวสะเต็มศึกษาสำหรับวิทยากรและพี่เลี้ยง และสำหรับนักเรียน

จากภาพที่ 2 คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ตามแนวสะเต็มศึกษา สำหรับวิทยากรและพี่เลี้ยง สำหรับนักเรียน มีองค์ประกอบรายละเอียดดังนี้

1. ความสำคัญของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา
2. รายละเอียดของคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา ประกอบด้วย เนื้อหาและจุดประสงค์
3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนการพัฒนาโครงการ 6 ขั้นตอน
4. การวัดและประเมินผลการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา ประกอบด้วย แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ จำนวน 20 ข้อ ใบ

กิจกรรม จำนวน 10 กิจกรรม แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนและแบบประเมินโครงงานคอมพิวเตอร์

5. คำแนะนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา ประกอบด้วย บทบาทของนักเรียน บทบาทของพี่เลี้ยง แผนการจัดกิจกรรม คำแนะนำการเข้าใช้งาน google classroom เบื้องต้น และตารางจัดกิจกรรมการเรียนรู้การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวสะเต็มศึกษา

ผู้วิจัยนำคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวสะเต็มศึกษาสำหรับวิทยากรและพี่เลี้ยง และคู่มือสำหรับนักเรียน ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 คน ประเมินความเหมาะสม โดยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่ต่อคู่มือสำหรับวิทยากรและพี่เลี้ยงโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, $SD. = 0.55$) และความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่ต่อคู่มือสำหรับนักเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, $SD. = 0.53$) ตามลำดับ

3. ผลการทดลองใช้คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา

3.1 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน ผู้วิจัยนำคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ จำนวน 20 ข้อ หลังจากนั้นนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนกับคะแนนการทดสอบก่อนเรียน มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติทดสอบ t-test (Dependent Samples) แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ของนักเรียน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p-value
ทดสอบก่อนเรียน	30	20	8.10	5.47	23.74	.000**
ทดสอบหลังเรียน	30	20	13.73	5.93		

หมายเหตุ **ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

จากตารางที่ 1 ค่า p-value = .000 มีค่าน้อยกว่า .01 สรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนและก่อนเรียนมีค่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3.2 ผลการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา โดยผู้วิจัยนำคะแนนใบกิจกรรมจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนของนักเรียน จำนวน 10 กลุ่ม โดยแบ่งออกกลุ่มละ 3 คน พบว่า กลุ่มนักเรียนมีผลการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาจากใบกิจกรรมเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.69$, $S.D. = 0.32$) เมื่อพิจารณารายกิจกรรม พบว่า มีคะแนนผลการเรียนรู้ตามแนวสะเต็มศึกษาอยู่ระหว่าง 1.67 - 3.00 และเมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยผลการเรียนรู้ของกลุ่ม พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยผลการเรียนรู้อยู่ระหว่าง 2.45 - 2.87

3.3 ผลการประเมินโครงงานคอมพิวเตอร์ การประเมินโครงงานคอมพิวเตอร์ที่ได้จากกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยคู่มือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยใช้แบบประเมินโครงงาน พบว่า กลุ่มนักเรียนมีคะแนน

ประเมินด้านทักษะการนำเสนอโครงการและการจัดทำรายงานเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.44 - 2.89 และมีคะแนนประเมินด้านผลงานหรือชิ้นงานโครงการเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.17 - 2.67

3.4 ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวสะเต็มศึกษา โดยผู้วิจัยร่วมกับพี่เลี้ยงประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นรายบุคคล จำนวน 30 คน โดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ตามคู่มือที่พัฒนาขึ้น เพื่อนำมาวิเคราะห์และสรุปผล พบว่า

3.4.1 ด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม นักเรียนมีค่าร้อยละในการแสดงพฤติกรรมด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมอยู่ระหว่างร้อยละ 36.67 – 100.00 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนแสดงพฤติกรรมการวางแผนพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการถ่ายทอดนวัตกรรม/ชิ้นงาน ร้อยละ 100.00 นักเรียนแสดงพฤติกรรมการปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่องของนวัตกรรมให้ดีขึ้น ร้อยละ 80.00 นักเรียนแสดงพฤติกรรมการพัฒนานวัตกรรมและประเมินระหว่างการพัฒนาและประเมินสรุปประสิทธิผลของนวัตกรรมที่พัฒนา ร้อยละ 36.67

3.4.2 ด้านการทำงานเป็นทีม นักเรียนมีค่าร้อยละในการแสดงพฤติกรรมด้านการทำงานเป็นทีมอยู่ระหว่างร้อยละ 86.67 – 100.00 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนแสดงพฤติกรรมการวางแผนการทำงานและการแก้ปัญหาาร่วมกันในกลุ่ม ร้อยละ 100.00 นักเรียนแสดงพฤติกรรมการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งภายในกลุ่มและระหว่างกลุ่มและนำเสนอและยอมรับความคิดของตนเองและผู้อื่น แสดงพฤติกรรมร้อยละ 93.33 นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่มีภาวะผู้นำและผู้ตามที่ดีและมีความรับผิดชอบหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย (ความไว้วางใจและร่วมมือในการทำงาน) แสดงพฤติกรรมร้อยละ 86.67

3.4.3 ด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ นักเรียนมีค่าร้อยละในการแสดงพฤติกรรมด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อยู่ระหว่างร้อยละ 90.00 – 100.00 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนแสดงพฤติกรรมการใช้ Google Classroom, Google Site ในการสื่อสาร ร้อยละ 100.00 นักเรียนแสดงพฤติกรรมการใช้ Google Classroom, Google Search, Google Drive, YouTube, Google Site ในการทำงาน ร้อยละ 96.67 นักเรียนแสดงพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการแก้ปัญหาแสดง ร้อยละ 93.33 และนักเรียนแสดงพฤติกรรมการใช้ Google Classroom, Google Search, Google Drive, YouTube ในการเรียนรู้ ร้อยละ 90.00

3.4.4 ด้านการเรียนรู้แบบบูรณาการในการพัฒนาโครงงานตามแนวทางสะเต็มศึกษา พบว่า มีค่าร้อยละในการแสดงพฤติกรรมด้านการเรียนรู้แบบบูรณาการในการพัฒนาโครงงานตามแนวทางสะเต็มศึกษา อยู่ระหว่างร้อยละ 23.33 – 100.00

3.5 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมและคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา จากการตอบแบบสอบถามของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อกิจกรรมและคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา เฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.47)

3.6 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของพี่เลี้ยงที่มีต่อกิจกรรมและคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา จากการตอบ

แบบสอบถามของพี่เลี้ยงกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน พบว่า พี่เลี้ยงมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมและคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 0.47)

อภิปรายผล

การวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา พบว่า

1. ผลการสังเคราะห์รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษาด้วยเทคนิคดีอีเอฟอาร์ มีองค์ประกอบ 3 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 ด้านนโยบาย หลักการและแนวคิด ประกอบด้วย ด้านนโยบายการพัฒนาประเทศไทย 4.0 ด้านทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) และด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ สะเต็มศึกษา ส่วนที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวสะเต็มศึกษา มีองค์ประกอบ 4 ด้าน ประกอบด้วย 1. ด้านเทคโนโลยีสมองกลฝังตัว 2. ด้านการพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วยกิจกรรม 6 ชิ้น โดยเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือที่มีพี่เลี้ยงให้คำแนะนำในการเรียนรู้ 3. ด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนรู้ 4. ด้านการวัดและประเมินผล ประกอบด้วย การวัดผลการเรียนรู้ 3 ด้าน คือ (1) ความรู้ความเข้าใจ (2) ทักษะการเรียนรู้ และ (3) โครงงานคอมพิวเตอร์ ส่วนที่ 3 ตัวชี้วัดของรูปแบบ ประกอบด้วย 2 ด้านคือ (1) ด้านคุณลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้ (2) ด้านคุณลักษณะของนักเรียน อันเนื่องมาจาก ผู้วิจัยได้ทำการจัดเก็บข้อมูลโดยใช้เทคนิคดีอีเอฟอาร์ ข้อมูลที่ได้เกิดจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในรอบที่ 1 นำมาสู่การวิเคราะห์เป็นข้อคำถามในรอบที่ 2 และ 3 ส่งผลให้ได้ข้อมูลมีความครอบคลุมทุกด้านในการสังเคราะห์รูปแบบและผู้เชี่ยวชาญมีฉันทามติร่วมกันในทุก ๆ ด้าน ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับแนวคิดของ Thienthong (2011) กล่าวว่า เทคนิคดีอีเอฟอาร์ (Ethnographic Delphi Futures Research : EDRF) เป็นเทคนิคหนึ่งที่น่าสนใจในการศึกษาการวิจัยในอนาคต โดยเทคนิค ดีอีเอฟอาร์ เป็นการนำเทคนิคเดลฟาย (Delphi technique) ที่เป็นวิธีการทางวิทยาศาสตร์ในการรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญหลาย ๆ คน เพื่อศึกษาและวิเคราะห์เกี่ยวกับองค์ความรู้ในอนาคตของศาสตร์ด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งเป็นศาสตร์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง นำมาพยากรณ์ภาพในอนาคตที่คาดว่าจะเป็นไปได้ และสอดคล้องกับ Homkrailach (2019) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนานักศึกษาระดับปริญญาตรีเพื่อเตรียมความพร้อมด้านเทคสตาร์ทอัพโดยใช้เทคนิคดีอีเอฟอาร์ โดยผลการสังเคราะห์รูปแบบ พบว่า รูปแบบการพัฒนานักศึกษาระดับปริญญาตรีเพื่อเตรียมความพร้อมด้านเทคสตาร์ทอัพ ประกอบด้วย องค์ประกอบ 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 นโยบายการจัดการศึกษา ส่วนที่ 2 การพัฒนานักศึกษาระดับปริญญาตรีเพื่อเตรียมความพร้อมด้านเทคสตาร์ทอัพ และส่วนที่ 3 คุณลักษณะของคู่มือการพัฒนานักศึกษาระดับปริญญาตรีเพื่อเตรียมความพร้อมด้านเทคสตาร์ทอัพ

2. ผลการพัฒนาคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา พบว่า องค์ประกอบของคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกล

เพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา สำหรับวิทยากรและพี่เลี้ยง และสำหรับนักเรียน ประกอบด้วย (1) ความสำคัญของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา (2) รายละเอียดของคู่มือประกอบด้วย เนื้อหาและจุดประสงค์ (3) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ (4) การวัดและประเมินผล ประกอบด้วย แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ จำนวน 20 ข้อ ใบกิจกรรม จำนวน 10 กิจกรรม แบบประเมินโครงงานคอมพิวเตอร์และแบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน (5) คำแนะนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย บทบาทของนักเรียน บทบาทพี่เลี้ยง แผนการจัดกิจกรรม คำแนะนำการเข้าใช้งาน google classroom เบื้องต้น และตารางจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อคู่มือสำหรับวิทยากรและพี่เลี้ยง และคู่มือสำหรับนักเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด อันเนื่องมาจากคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา พัฒนาจากรูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษาจากระยะที่ 1 ซึ่งเป็นการจัดเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 21 คน มีความครอบคลุมในทุก ๆ ด้านจากความคิดเห็นที่เป็นฉันทามติของผู้เชี่ยวชาญ เช่น การใช้เทคนิคพี่เลี้ยงหรือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนรู้ เมื่อนำมาพัฒนาเป็นคู่มือ จึงทำให้มีความสมบูรณ์และองค์ประกอบชัดเจนในประเด็นรายละเอียดที่เกี่ยวข้องทั้งคู่มือสำหรับวิทยากรและพี่เลี้ยง รวมถึงคู่มือสำหรับนักเรียน ตรวจสอบและประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Klintawon (2015) ได้วิจัยเรื่อง การใช้กิจกรรมการพัฒนาทักษะการออกแบบขั้นตอนวิธีทางคอมพิวเตอร์ด้วยวิธีปัญหาเป็นฐาน โดยใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 และเทคนิคพี่เลี้ยง โดยได้พัฒนาคู่มือสำหรับผู้สอน คู่มือสำหรับพี่เลี้ยง และคู่มือสำหรับผู้เรียน ผลการวิจัย พบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกิจกรรมพร้อมเครื่องมือของกิจกรรมเฉลี่ยโดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

3. ผลการทดลองใช้คู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา พบว่า

3.1 นักเรียนมีผลการเรียนรู้เฉลี่ยหลังเรียนและก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนทดสอบเฉลี่ยหลังเรียนมากกว่าคะแนนทดสอบเฉลี่ยก่อนเรียนและมีผลการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมาก อันเนื่องมาจาก กิจกรรมการเรียนรู้ของคู่มือตามรูปแบบ มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ศึกษาเนื้อหาสาระและเรียนรู้จากสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ พร้อมการฝึกปฏิบัติตามใบกิจกรรมด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ มีการฝึกปฏิบัติใช้งานเทคโนโลยีสมองกลฝังตัวและประยุกต์ใช้อุปกรณ์ภายนอกเพิ่มเติมสำหรับเทคโนโลยีสมองกลฝังตัว โดยบูรณาการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมและคณิตศาสตร์ ส่งผลให้นักเรียนได้ฝึกคิด ปฏิบัติทดลอง ซึ่งสอดคล้องกับ Arsasuek (2017) ได้ทำวิจัยเรื่อง การส่งเสริมนักประดิษฐ์รุ่นเยาว์ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของสะเต็มศึกษาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ของนักเรียนในชั้นเรียนวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการความรู้ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยี และวิศวกรรมศาสตร์โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจและทักษะด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และเทคโนโลยี ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดกิจกรรมการ

เรียนรู้ตามรูปแบบของสะเต็มศึกษา เรื่อง การต่อวงจรไฟฟ้าและกฎของโอห์ม คิดเป็นร้อยละ 76.19 มีค่าสูงกว่าเกณฑ์ 75 และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.2 นักเรียนมีผลการประเมินโครงการคอมพิวเตอร์ มีคะแนนประเมินด้านผลงานหรือชิ้นงานโครงการเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.17 - 2.67 อยู่ในเกณฑ์ระดับปานกลางถึงระดับมาก ด้านทักษะการนำเสนอโครงการและการจัดทำรายงานเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.44 - 2.89 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก อันเนื่องมาจาก นักเรียนได้เป็นผู้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองผ่านกระบวนการเรียนรู้ตามขั้นตอนการพัฒนาโครงการส่งผลให้นักเรียนสามารถสรุปองค์ความรู้ที่ใช้ในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาโครงการด้วยตนเองและสามารถถ่ายทอดความรู้ที่ได้นั้นด้วยตนเองผ่านการนำเสนอการรายงานผลการพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับ Chaipila & Chanun (2016) ได้วิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการตามแนวคิด STEM Education เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง ปฏิบัติการเคมี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนสามารถนำความรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการตามแนวคิด STEM Education มาประยุกต์ใช้ได้ดียังสามารถเสนอแนวทางการแก้ปัญหาที่หลากหลายแตกต่างกันออกไปอีกทั้งยังได้ใช้ความรู้ของแต่ละคนได้อย่างเต็มความสามารถอีกด้วย

3.3 ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมอยู่ระหว่างร้อยละ 36.67 – 100.00 นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านการทำงานเป็นทีมอยู่ระหว่างร้อยละ 86.67 – 100.00 นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอยู่ระหว่างร้อยละ 90.00 – 100.00 และนักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านการเรียนรู้แบบบูรณาการในการพัฒนาโครงการตามแนวทางสะเต็มศึกษาอยู่ระหว่างร้อยละ 23.33 – 100.00 อันเนื่องมาจาก การพัฒนารูปแบบผู้วิจัยได้กำหนดนโยบาย หลักการและแนวคิด วัตถุประสงค์ของรูปแบบที่เป็นแนวทางส่งเสริมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 และกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการคอมพิวเตอร์ 6 ขั้นที่บูรณาการองค์ความรู้วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยีและวิศวกรรมในการพัฒนาโครงการและส่งเสริมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ ซึ่งสอดคล้องกับ Sena Pa & Samang (2016) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานที่มีต่อทักษะการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานในศตวรรษที่ 21 รายวิชาฟิสิกส์ เรื่อง งานและพลังงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ยของทักษะการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานในศตวรรษที่ 21 ก่อนเรียนและหลังเรียน เท่ากับ 2.71 และ 3.62 ตามลำดับ ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีการพัฒนาทางทักษะการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานในศตวรรษที่ 21 ที่เพิ่มขึ้นหลังจากที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ ซึ่งอยู่ในระดับที่ดีเยี่ยม

3.4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนและพี่เลี้ยง ที่มีต่อกิจกรรมและคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด อันเนื่องมาจาก คู่มือสำหรับวิทยากรและพี่เลี้ยง และคู่มือสำหรับนักเรียนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามรูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงการ

คอมพิวเตอร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษาด้วยเทคนิคอีดีเอฟอาร์ที่เป็นฉันทามติจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 21 คน นำมาออกแบบเป็นขั้นตอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้และองค์ประกอบต่าง ๆ ของคู่มือสำหรับวิทยากรและพี่เลี้ยง และคู่มือสำหรับนักเรียน กำหนดบทบาทของพี่เลี้ยง บทบาทของนักเรียนในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างชัดเจน ส่งผลให้พี่เลี้ยงและนักเรียนมีความคิดเห็นที่มีต่อคู่มือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวเพื่อพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ตามแนวสะเต็มศึกษาสำหรับวิทยากรและพี่เลี้ยง และคู่มือสำหรับนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ Homkralach (2019) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะระดับปริญญาตรีเพื่อเตรียมความพร้อมด้านเทคสตาร์ทอัพโดยใช้เทคนิคอีดีเอฟอาร์ โดยพัฒนาคู่มือการพัฒนาทักษะระดับปริญญาตรีเพื่อเตรียมความพร้อมด้านเทคสตาร์ทอัพ ประกอบด้วยคู่มือวิทยากรและพี่เลี้ยง และคู่มือนักศึกษาตามรูปแบบ พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อคู่มือและกิจกรรมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. สำหรับการนำงานวิจัยไปใช้ วิทยากรและพี่เลี้ยงต้องคอยระวังความปลอดภัยของนักเรียนและการใช้งานอุปกรณ์ที่ต้องใช้ไฟฟ้ากระแสสลับ 220 โวลต์ทำงานร่วมกับบอร์ดคิโดไบร์ท หรือเครื่องมือช่าง เช่น สว่าน เครื่องเจียร์ไฟฟ้า หรือหัวแร้งบัดกรี เนื่องจากการต่อวงจรผิดพลาดอาจทำให้อุปกรณ์เสียหายแล้วอาจเกิดไฟฟ้าลัดวงจรได้ เนื่องจากอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุอันตรายจากการใช้งานได้

2. ในการวิจัยครั้งต่อไป จากการทดลองใช้พบว่านักเรียนสามารถเรียนรู้และฝึกปฏิบัติสามารถพัฒนาชิ้นงานได้สำเร็จโดยบูรณาการความรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา ซึ่งมีพี่เลี้ยงให้คำแนะนำ ดังนั้นควรมีการศึกษาวิจัยการอบรมและพัฒนาพี่เลี้ยงและนักเรียน ให้เป็นวิทยากรแกนนำในลักษณะ Training the Trainer สำหรับการเรียนรู้ในโรงเรียนต่าง ๆ ที่มีความสนใจ โดยใช้คู่มือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งจะส่งผลต่อการขยายผลการเรียนรู้ทางด้านเทคโนโลยีสมองกลฝังตัวและส่งเสริมการพัฒนาโครงงานตามแนวทางสะเต็มศึกษาที่จะส่งผลต่อการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ประจำปีงบประมาณ 2561 จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ และขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาตอบแบบสอบถามและประเมินเครื่องมือการวิจัย ขอขอบคุณพี่เลี้ยงและนักเรียนที่ร่วมในงานวิจัยครั้งนี้

References

- Arsasuek, S. (2017). *kān songsoēm nak pradit run yao duāi kitchakam kānriānrū tām rūpbāep khōng sa tem suksā phūā phatthana phon samrit thāngkān riān lāe chetakhati to wittayaasāt khōng nakriān nai chan riān wittayaasāt chan matthayommasuksā pī thī sām* [The encouragement of students' learning achievements and their attitudes towards science through

- the stem education instructional method in science class at the 9th grade level]. Master's thesis. Rajabhat Maha Sarakham University.
- Chaipila, D. & Chanunan, S. (2016). phonkān čhat kitchakam kānriānrū bāep khroṅ ngān tām nāokhit STEM Education phūa songsoem khwāmsāmat nai kān kae panhā yāng sāngsan thāng witthayasāt rūāng patikiriya khēmī khōṅg nakriān chan matthayommasuksā pī thī sōṅg [Effects of project-based learning activities based on stemeducation to promote Mathayomsuksa II students' creative problem solving ability in learning chemical reaction]. **Journal of education, Burapha University**. 27(2), 98-109
- Homkrailach, H. (2019). kānphatthana naksuksā radap parinya trī phūa triām khwām phrōm dān thek satat'ap dōi chai theknik 'idī 'ep 'a [Undergraduate Student Development in Preparation for Tech Startup by Using EDR Techniqiue]. Doctoral dissertation. Rajabhat Maha Sarakham University.
- Jaikham, K., & Keawkan, W. (2011). thaksa hāeng 'anāhot mai kānsuksā phūa satawat thī yisip'et [21st Century Skills: Rethinking How Students Learn]. **The Far Eastern University Academic Journals**. 6(2), 99-101. Retrieved from <http://journal.feu.ac.th>
- Khunchompu, S. (2018). rūpbāep kānchatkān theknōlōyī sārasonthet phūa songsoem kānthōṅgthiēo choēng watthanatham bāep mī sūan rūām [A Management Model of Information Technology for Cooperative Cultural Tourism Promotion]. Doctoral dissertation. Rajabhat Maha Sarakham University.
- Klintawon, S. (2015). rūpbāep kānphatthana thaksa kān'ōkbāep khantōṅ withī thāng khōmphiutōe duai withī panhā pen thān dōi chai theknōlōyī wēp sōṅg. sū lāe theknik phīliāng [A model of skill development of a computer algorithm, using a web technology 2.0 with a mentoring technique]. Doctoral dissertation. Rajabhat Maha Sarakham University.
- Ministry of Education. (2008). Laksut kāen klāng kānsuksānaphun thān Phutthasakkarat sōṅgphanharōjhasip'et [The basic education core curriculum year 2008]. Bangkok: The Agricultural Co-operative Federation of Thailand., LTD.
- National Science and Technology Development Agency. (2016). čhotmāi khao สวทช. chō. sipsōṅg [Newsletter of National Science and Technology Development Agency F12]. Retrieved from <https://www.nstda.or.th/all-newsletter/282-newsletter-nstda-news/21903-nstda-newsletter-12-news5>

- Pudcha, W. & Yooyuanyong, S. (2016). phon samrit thāṅkān rīan čāk kānčatkān rīanrū bāp sa tem suksa rūāṅ ‘attrasūantriko Na miti [Learning Achievement on Trigonometry Ratios by using STEM Education]. **Veridian E-Journal, Silpakorn University**. 9(3), 830-839.
- Salaksilp, S. (2019). kānphatthana khūmū kānpramoēn kān patibat thī dī samrap chumchon kānrīanrū thāṅ wichāchīp khru ‘ōṅlai dōi chai theknik EDFR [Developing a Handbook of Good Practice Evaluation for Online Learning Community of Teaching Professional by EDFR Technique]. Doctoral dissertation. Rajabhat Maha Sarakham University.
- Sena Pa, R. & Samang, R. (2016). phonkān čatkān rīanrū bāp khroṅ ṅān pen thān thī mī tō thaksa kānrīanrū khan phūnthān nai satawat thī yīsīp ‘et rāiwichā fisik rūāṅ ṅān lāe phalangṅān samrap nakrīan chan matthayommasuksa pī thī hā [The Effects of Project Based Learning on Learning of Basic Skills in the 21st Century Based on Physics of Work and Energy for Mathayomsuksa 5 students]. kān prachum sammanā wichākān lāe nam sanoe phonlaka rawi čai radap chat khruākhaī bandit suksa mahawitthayalai ratchaphat phāk nūa khang thī siphok ṅānwichai phua phatthana thōṅgthin [Conferences, seminars and national research presentations Graduate Network Northern Rajabhat University No. 16 "Research For local development "]. (pp. 324-343). Phetchabun: Research and Development Institute Phetchabun Rajabhat University.
- Thettum, T. (2016). kānpriapthīap phon samrit kānrīanrū rūāṅ kān rabāisi nam duai rūpbāp kānsōn bāp khroṅ ṅān [A Comparison of Achievement in Watercolor Painting by Using the Project Based Teaching Model]. Master's thesis. Srinakharinwirot University.
- Thienthong, M. (2011). sathiti lāe withikān wichai thāṅ theknōyī sārasonthet [Statistics and research methods in information technology]. Bangkok: King Mongkut's University of Technology North Bangkok.

รูปแบบการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นิทานคุณธรรม
สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

THE DEVELOPMENT MODEL OF CREATIVE MORAL TALE ABILITY
FOR STUDENT IN FACULTY OF EDUCATION, CHIANG MAI
RAJABHAT UNIVERSITY

สายฝน แสนใจพรหม
Saiphon Sanjaiprom

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาเทคนิคการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
Assistant Professor Dr. Department of Technical Education, Faculty of Education, Chiang Mai
Rajabhat University, Chiang Mai
E-mail: koonfon3@gmail.com

Received:	May 1, 2020
Revised:	September 2, 2020
Accepted:	September 10, 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างรูปแบบการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นิทานคุณธรรมสำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ 2) ศึกษาผลการใช้รูปแบบการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นิทานคุณธรรมสำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อขั้นตอนการพัฒนา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ จำนวน 54 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการวิจัยทางการศึกษา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ดำเนินการวิจัยวันที่ 1 กรกฎาคม 2562 ถึงวันที่ 30 กันยายน 2562 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินคุณภาพของรูปแบบมีลักษณะเป็นแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ แบบประเมินคุณภาพนิทานคุณธรรม ลักษณะเป็นแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาได้ค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อขั้นตอนการพัฒนาเป็นแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับและคำถามปลายเปิด ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาได้ค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 และความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นิทานคุณธรรมของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้ประยุกต์แนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมป์สัน (Simpson) และแฮร์โรว์ (Harrow) ประกอบด้วย องค์ประกอบที่ 1 หลักการพัฒนาองค์ประกอบที่ 2 ขั้นตอนการพัฒนามี 5 ขั้นตอน คือ การรับรู้ ศึกษาต้นแบบ ลงมือปฏิบัติ ทดลองใช้ และรายงานผล และ องค์ประกอบที่ 3 การตรวจสอบผลการพัฒนา ผลการตรวจสอบคุณภาพของ

รูปแบบพบว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก 2) ผลการใช้รูปแบบการพัฒนา พบว่า นักศึกษาสามารถสร้างนิทานคุณธรรมจำนวน 9 เรื่อง ที่เกี่ยวข้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงด้านความพอประมาณ ความกตัญญู ความซื่อสัตย์ ความมีวินัยและความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ โดยทุกเรื่องมีคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป 3) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อขั้นตอนการพัฒนาในระดับมากที่สุดและมีความรู้สึกในเชิงบวกต่อขั้นตอนการพัฒนา ได้แก่ มีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง การสร้างนิทานเป็นเรื่องง่าย ตลอดจนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเป็นครูได้ในอนาคต

คำสำคัญ

รูปแบบการพัฒนา ความสามารถในการสร้างสรรค์นิทานคุณธรรม

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to construct the development model of creative moral tale ability for the student in the faculty of Education, Chiang Mai Rajabhat University, 2) to study the results of using the model of creative moral tale ability for the student in the faculty of Education, Chiang Mai Rajabhat University, and 3) to study the satisfaction of students with the development process. The sample was 54 students of the Faculty of Education, who enrolled in an Educational Research course in the first semester of the academic year 2019. Conduct research during 1 July 2019 until 30 September 2019. The instruments used in this research were the quality evaluation form of the model with 5 level rating scale and the evaluation which showed the Index of Item Objective Congruence 1.00 for all item, the quality evaluation form of moral tales with 5 level rating scale and the evaluation which showed the Index of Item Objective Congruence between 0.67-1.00, and the satisfaction questionnaire for the development with 5 level rating scale and open-ended questions and the evaluation which showed the Index of Item Objective Congruence between 0.67-1.00, the reliability was 0.80. The data were analyzed by mean and standard deviation and content analysis.

The results of this research showed that: 1) The model had applied the Simpson and Harrow skills development concept, consisting of component 1, development principles, component 2, development process has 5 steps, namely, awareness, the study of prototype Implementation, trial and reporting, and component 3, checking of development results the quality inspection results of the model showed that the quality is very good. 2) The results of using a development model showed that the students were able to create 9 moral tales related to the philosophy of sufficiency economy regarding modesty, gratitude, honesty, discipline, and generosity. The quality of moral tales had passed the good level. 3) The students are satisfied

with the development process at the highest level. In addition, there was a positive feeling toward the development process, including being proud of their work creating a tale is easy. As well as able to be applied for a moment in the future.

Keywords

The Development Model, Creative Moral Tale Ability

ความสำคัญของปัญหา

สถานการณ์ของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคของการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 และยุคไทยแลนด์ 4.0 ที่มีเป้าหมายสำคัญคือ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ที่มีอยู่ทุกหนทุกแห่งบนโลกนี้มาบูรณาการเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของชุมชนและสังคม (Chindanuruk, 2017) ความคิดสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และการจัดการศึกษา 4.0 เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์นั้นช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างนวัตกรรมหรือสิ่งประดิษฐ์แปลกใหม่อย่างไม่หยุดยั้ง ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหา สามารถเผชิญกับปัญหา แก้ปัญหาได้ดี และยังช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย และช่วยสร้างความเจริญก้าวหน้าให้กับสังคม เพื่อเป็นการปฏิรูปการศึกษาให้รองรับกับสถานการณ์ของสังคมจึงได้มีการกำหนดแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) ที่มีเป้าหมายโดยสรุปคือ คนไทยมีคุณธรรม มีภูมิคุ้มกัน กำลังคนได้รับการผลิตและพัฒนา มีองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม มีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ระบบการจัดการศึกษามีประสิทธิภาพตามหลักธรรมาภิบาล โดยการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน (Ministry of Education, 2017)

ปัจจุบันสถานศึกษาทุกแห่งได้พยายามพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับแนวทางการปฏิรูปการศึกษา ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อคุณภาพการศึกษา ได้แก่ คุณภาพครู (Thamrongthanyawong, 2014) ครูที่ดีจะต้องเกิดจากการถูกบ่มเพาะจากสถาบันผลิตครู ทั้งนี้ต้องดำเนินการพัฒนาผู้เรียนครูให้มีคุณสมบัติตามข้อบังคับคุรุสภาว่าด้วยมาตรฐานวิชาชีพครู พ.ศ.2562 ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผู้เรียน คือ การวิจัยเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียน ทั้งนี้ต้องมีมาตรฐานการปฏิบัติงานสร้างแรงบันดาลใจผู้เรียนให้เป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ และผู้สร้างนวัตกรรม นอกจากนี้ต้องมีมาตรฐานการจัดการเรียนรู้ด้านวิจัย สร้างนวัตกรรม และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน (Secretariat Office of the Teachers Council, 2019) สำหรับคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ก็จะต้องดำเนินการผลิตและพัฒนาครูเพื่อให้สอดคล้องกับเอกลักษณ์ของคณะที่ว่า ผลิตและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น (Faculty of Education, 2019) ดังนั้นนักศึกษาคณะครุศาสตร์ไม่ว่าจะสาขาใดก็ตามจึงควรที่จะสามารถสร้างนวัตกรรมด้วยตนเองได้ ภายหลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษาและได้เป็นครูผู้สอนของสถานศึกษาที่ขาดแคลน ทั้งนี้จากการจัดการเรียนการสอนวิชาการวิจัยทางการศึกษา พบว่า ขั้นตอนการคิดนวัตกรรมถือเป็นขั้นตอนที่ค่อนข้างยาก นักศึกษาไม่สามารถคิดนวัตกรรมด้วยตนเองได้ หากมีรูปแบบและกระบวนการพัฒนาทักษะของนักศึกษาอย่างเป็นลำดับขั้นตอนแล้วอาจช่วยให้ได้ผลงานที่

มีคุณภาพและบรรลุเป้าหมาย จากการศึกษาแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมป์สัน (Simpson) และแฮร์โรว์ (Harrow) มีเป้าหมายที่เหมือนกันคือเพื่อส่งเสริมพัฒนาทักษะปฏิบัติจนเกิดความชำนาญ แต่วิธีการที่ลำดับขั้นของการพัฒนาโดยพบว่า แนวคิดของซิมป์สัน (Simpson) จะเริ่มต้นด้วยขั้นตอนการรับรู้ ส่วนแนวคิดของ แฮร์โรว์ (Harrow) จะเริ่มต้นด้วยขั้นการเลียนแบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดทั้ง 2 สังเคราะห์และสร้างรูปแบบการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นิทานขึ้นมาถือเป็นแนวทางเบื้องต้นที่สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดการสร้างสรรค่นวัตกรรมอื่น ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี เป็นการเริ่มต้นสร้างนวัตกรรมอย่างเป็นระบบและเป็นขั้นตอนจะนำมาซึ่งทักษะและความชำนาญในการสร้างนวัตกรรมต่อไป และเพื่อเป็นการเตรียมครูที่ตอบสนองต่อท้องถิ่นและรองรับต่อสภาพบริบทของท้องถิ่น

นอกจากนี้จากการศึกษาข้อมูลเชิงพื้นที่ในสถานศึกษาเครือข่ายการบริการวิชาการของมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ในเขตจังหวัดเชียงใหม่และแม่ฮ่องสอน พบว่าปัญหาของสถานศึกษาในท้องถิ่นที่สำคัญคือ มีโรงเรียนขนาดเล็กจำนวนมากที่ขาดแคลนหนังสือที่เหมาะสมกับการส่งเสริมการอ่าน อาทิ นิทาน หนังสืออ่านเล่นสำหรับเด็ก เนื่องจากขาดแคลนงบประมาณ ซึ่งเป็นปัญหาที่แก้ไขค่อนข้างยาก หากนักศึกษาคณะครุศาสตร์ สำเร็จการศึกษาและได้ไปดำรงตำแหน่งเป็นครูผู้สอนในสถานศึกษาเหล่านั้นก็จะสามารถช่วยแก้ไขปัญหาได้ในระดับหนึ่ง ดังนั้นผู้วิจัยในฐานะที่ได้รับผิดชอบในการสอนวิชาการวิจัยทางการศึกษาของครุศาสตร์ได้เล็งเห็นความสำคัญและความจำเป็น ในการหารูปแบบในการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมจากปัญหาท้องถิ่น และจากเรื่องง่าย ๆ ทั้งนี้เห็นว่านิทานที่มีเนื้อหาเป็นเรื่องราวที่ปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมความดีงามนั้นมีอิทธิพลต่อผู้เรียนมากเพราะตัวละครในนิทานสามารถเร้าความสนใจและมีพลังโน้มน้าวทัศนคติตลอดจนพฤติกรรมที่พึงประสงค์ได้เพราะธรรมชาติของเด็กที่ชอบเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ที่มีความสามารถหรือบุคคลที่เด็กพอใจ (Chonburi, Phanichphalinchai, & Wiboonrangsarn, 2010) นอกเหนือจากการเรียนรู้กระบวนการวิจัยตามหลักสูตรที่มหาวิทยาลัยกำหนดแล้ว นักศึกษาควรได้รับการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพิ่มเติมอีกด้วย จากความสำคัญดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยสนใจในการสร้างรูปแบบการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นิทานคุณธรรมสำหรับนักศึกษา คณะครุศาสตร์ โดยทดลองกับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างและสนใจสมัครเข้าร่วมการอบรม เพื่อเป็นต้นแบบในการพัฒนาความสามารถในการสร้างหนังสือนิทานซึ่งเป็นนวัตกรรมการแก้ปัญหาในชั้นเรียน ตลอดจนสถาบันผลิตครูอื่น ๆ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาครู นอกจากนี้ยังช่วยแก้ไขปัญหาความขาดแคลนหนังสืออ่านสำหรับโรงเรียนที่ขาดแคลนงบประมาณได้อีกทางหนึ่ง

โจทย์วิจัย/ปัญหาการวิจัย

- 1) รูปแบบการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นิทานคุณธรรมของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มีลักษณะเป็นอย่างไร
- 2) ผลของการใช้รูปแบบการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นิทานคุณธรรมของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ เป็นอย่างไร
- 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อขั้นตอนการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นิทานคุณธรรมเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นิทานคุณธรรมของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
- 2) เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นิทานคุณธรรมของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
- 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อขั้นตอนการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นิทานคุณธรรมของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรได้แก่ นักศึกษา คณะครุศาสตร์ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา การวิจัยทางการศึกษา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 375 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษา คณะครุศาสตร์ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา การวิจัยทางการศึกษา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ที่สมัครใจเข้าร่วมเป็นอาสาสมัคร จำนวน 54 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การใช้รูปแบบการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นิทานคุณธรรมของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการสร้างสรรค์นิทานคุณธรรมที่ประเมินจากคุณภาพของนิทานคุณธรรม และความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการพัฒนา

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แบบประเมินคุณภาพของรูปแบบ โดยประเมิน 3 ด้าน คือ ความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นประโยชน์ เป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ โดยมีรายละเอียดการประเมินแต่ละด้าน ดังนี้

ความถูกต้อง คือ การพิจารณาความถูกต้องในเรื่อง 1) แนวคิดทฤษฎีที่นำมาใช้สอดคล้องกับสิ่งที่พัฒนา 2) ขั้นตอนการพัฒนาในแต่ละกิจกรรมมีความชัดเจน 3) วิธีการและเครื่องมือประเมินผลแต่ละกิจกรรมมีความชัดเจน และ 4) เกณฑ์การประเมินผลภายหลังการพัฒนามีความชัดเจน

ความเหมาะสม คือ การพิจารณา 1) องค์ประกอบของรูปแบบมีความเหมาะสม 2) ขั้นตอนการพัฒนามีวิธีการที่เหมาะสมในการพัฒนานักศึกษา และ 3) ระยะเวลาและช่วงเวลาของขั้นตอนการพัฒนามีความเหมาะสม

ความเป็นประโยชน์ คือ การพิจารณาประโยชน์ 1) รูปแบบช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจในการสร้างนิทานคุณธรรม 2) รูปแบบช่วยพัฒนาทักษะปฏิบัติในการสร้างนิทานคุณธรรม และ 3) รูปแบบช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการต่อยอดสร้างนวัตกรรมการศึกษา

3.2 แบบประเมินคุณภาพของนิทานคุณธรรม เป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ตรวจสอบคุณภาพโดย หาค่าความตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน มีค่าดัชนีความ

สอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 โดยมีรายละเอียดการประเมินแต่ละด้าน ดังนี้ 1) ขนาดของรูปเล่มมีความเหมาะสม 2) การออกแบบสวยงาม ดึงดูดความสนใจ 3) ภาพประกอบปกสอดคล้องกับเนื้อเรื่องด้านการจัดภาพ 4) ภาพประกอบมีความสวยงาม 5) ภาพสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง 6) เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ 7) เนื้อเรื่องมีความต่อเนื่อง 8) เนื้อเรื่องมีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน 9) ข้อคิดของเรื่องส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม 10) เนื้อเรื่องมีความแปลกใหม่

3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อขั้นตอนการพัฒนา เป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ และข้อคำถามปลายเปิด หาค่าความตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 นำไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองเครื่องมือโดยเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่เคยเรียนวิชาการวิจัยทางการศึกษาผ่านมาแล้ว จำนวน 50 คน แล้วนำมาวิเคราะห์ความเชื่อมั่นโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach Alpha Coefficient) พบว่า มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80 โดยมีรายละเอียดการประเมินความพึงพอใจในขั้นตอนการพัฒนา 5 ขั้นตอน คือ ขั้นการรับรู้ขั้นการศึกษาต้นแบบ ขั้นการลงมือปฏิบัติ ขั้นการทดลองใช้ และขั้นการรายงานผล

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ขั้นการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบ

4.1.1 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติของชีพิณฑิและแฮร์โรว์ นำมาสังเคราะห์เนื้อหาเพื่อกำหนดโครงสร้างองค์ประกอบของรูปแบบการพัฒนาทักษะปฏิบัติ ได้แก่ 1) หลักการพัฒนา 2) ขั้นตอนการพัฒนา และ 3) การตรวจสอบผลการพัฒนา จัดทำในรูปแบบของคู่มือ

4.1.2 ตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรกจำนวน 3 คน โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย การวิจัยทางการศึกษา และเทคโนโลยีการศึกษา เพื่อพิจารณาความเหมาะสม ปรับแก้ไขตามข้อสรุปของการสนทนากลุ่ม สำหรับกลุ่มที่สอง เป็นผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย การวิจัยทางการศึกษา และเทคโนโลยีการศึกษา ประเมินคุณภาพรูปแบบ 3 ด้าน ได้แก่ ความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นประโยชน์ ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

4.2 ขั้นการทดลองใช้และศึกษาผลของการใช้รูปแบบ

4.2.1 รับสมัครนักศึกษาคณะครุศาสตร์ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการวิจัยทางการศึกษา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 เพื่อเป็นอาสาสมัคร โดยมีนักศึกษาที่สมัครใจเข้าร่วมจำนวน 54 คน แล้วแบ่งกลุ่มตามความสมัครใจ ได้จำนวน 9 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน

4.2.2 ชี้แจงถึงวัตถุประสงค์ เป้าหมาย ในการสร้างนิทานกลุ่มละ 1 เรื่อง วิธีดำเนินการใช้รูปแบบตลอดจนประโยชน์ที่จะได้รับจากการเข้าร่วมการพัฒนา

4.2.3 ดำเนินการพัฒนาตามขั้นตอนของรูปแบบ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ในช่วงเวลาวันเสาร์ จำนวน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 24 ชั่วโมง โดยมีกิจกรรม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 กิจกรรมในแต่ละขั้นตอนของการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นิทาน

ขั้นตอนการพัฒนา	กิจกรรม	แนวคิดที่ใช้	จำนวนชั่วโมง
ขั้นการรับรู้	กิจกรรมการสร้างความตระหนัก และการรับรู้ถึงสภาพของโรงเรียนในชุมชน	ซิมพ์สัน	3
ขั้นการศึกษาต้นแบบ	กิจกรรมการสังเกต เลียนแบบจากนิทานต้นแบบ	แอร์โรว์	3
ขั้นการลงมือปฏิบัติ	เรียนรู้วิธีการสร้างนิทาน กระทำตามคำสั่ง ฝึกฝนทำตามขั้นตอน	ซิมพ์สัน และ แอร์โรว์	9
ขั้นการทดลองใช้	เรียนรู้กระบวนการวิจัยอย่างง่าย สร้างเครื่องมืออย่างง่าย คัดเลือกกลุ่มเป้าหมายเพื่อทดลองใช้นิทาน นำนิทานไปทดลองใช้ในเวลาว่าง	ซิมพ์สัน และ แอร์โรว์	3
ขั้นการรายงานผล	กิจกรรมการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติอย่างง่าย นำเสนอผลการทดลองใช้นิทาน สะท้อนคิดเพื่อการพัฒนาและสร้างสรรค์นิทาน ในครั้งต่อไป	ซิมพ์สัน	6

4.2.4 เก็บรวบรวมหลังสิ้นสุดการพัฒนา ได้แก่ การประเมินคุณภาพของนิทานคุณธรรม ข้อมูลความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อขั้นตอนการพัฒนา

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

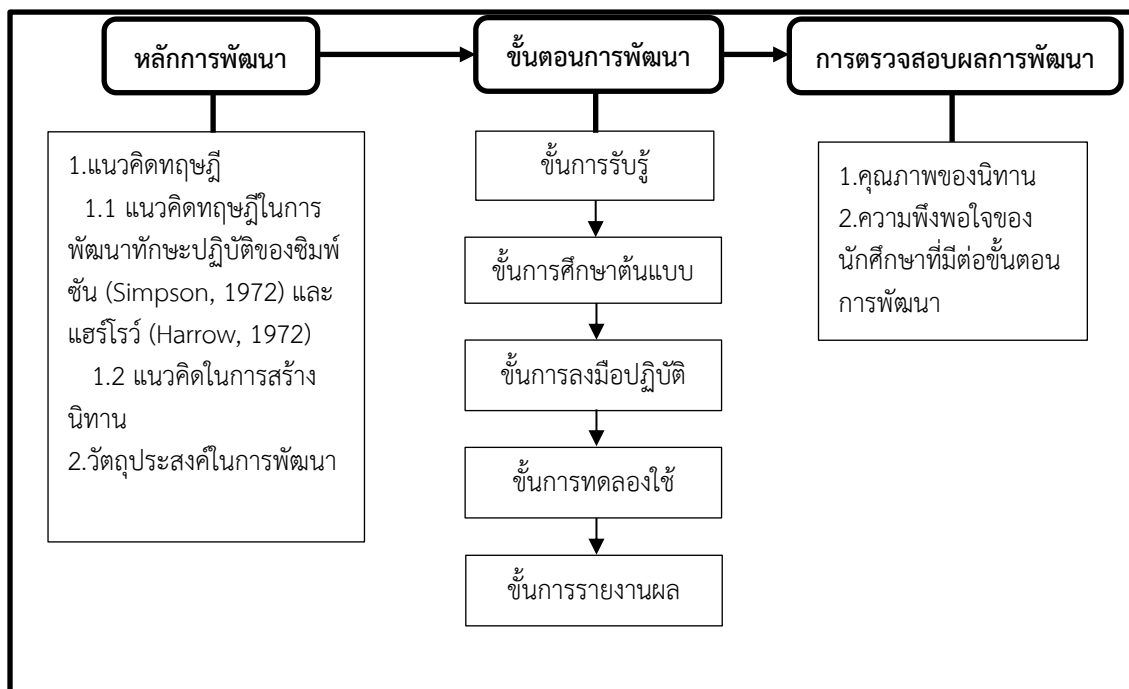
5.1. การวิเคราะห์ข้อมูลผลการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบ 3 ด้าน คือ ความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นประโยชน์ โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับข้อคิดเห็นเพิ่มเติมใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลผลการใช้รูปแบบ ได้แก่ การประเมินคุณภาพของนิทานคุณธรรม ข้อมูลความพึงพอใจของนักศึกษา ที่มีต่อรูปแบบการพัฒนาโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับข้อคำถามปลายเปิดใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย

1. ผลการสร้างรูปแบบ

1.1 จากผลศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมพ์สันและแอร์โรว์ นำมาสังเคราะห์เนื้อหาเพื่อกำหนดโครงสร้างองค์ประกอบของรูปแบบซึ่งประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ **องค์ประกอบที่ 1 หลักการพัฒนา** เป็นแนวทางในการดำเนินการพัฒนา ประกอบด้วย แนวคิดทฤษฎีหลักในการพัฒนาทักษะปฏิบัติ แนวคิดในการส่งเสริมการสร้างสรรคนิทาน และวัตถุประสงค์ของการพัฒนา **องค์ประกอบที่ 2** ขั้นตอนการพัฒนา มี 5 ขั้นตอน คือ การรับรู้ ศึกษาต้นแบบ ลงมือปฏิบัติ ทดลองใช้ และรายงานผล และ**องค์ประกอบที่ 3** การตรวจสอบผลการพัฒนา เป็นการประเมินผลลัพธ์จากการพัฒนา ใช้การประเมิน 2 ด้าน คือ คุณภาพของนิทานและความพึงพอใจของนักศึกษา รูปแบบมีลักษณะดังภาพ

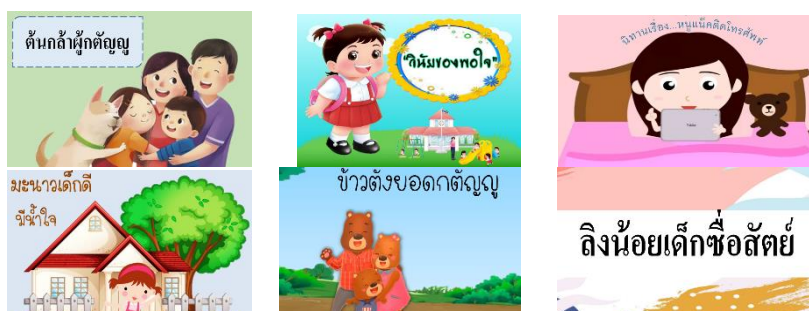


ภาพที่ 1 รูปแบบการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นิทานสำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
ที่มา: Sanjaiprom (2019)

1.2 ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบว่า มีคุณภาพด้านความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นประโยชน์ ในระดับมากที่สุด และในภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

2. ผลการทดลองใช้รูปแบบ

2.1 จากผลการพัฒนาพบว่า มีนักศึกษาจำนวน 54 คน แยกเข้ากลุ่มได้จำนวน 9 กลุ่ม ได้ผลงานนิทานคุณธรรม กลุ่มละ 1 เรื่อง รวมจำนวน 9 เรื่องซึ่งเกี่ยวข้องกับคุณธรรมหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงด้านความพอประมาณ ความกตัญญู ความซื่อสัตย์ ความมีวินัยและความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ปรากฏดังภาพ





นอกจากนี้ผลการประเมินนิทานคุณธรรม พบว่า มีคุณภาพในระดับดีมากจำนวน 8 เรื่อง และระดับดีจำนวน 1 เรื่อง ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพนิทานคุณธรรม

เรื่อง	ค่าเฉลี่ย (n=5)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
1. ตันกล้าผู้กล้าหาญ	4.62	0.84	ดีมาก
2. วินัยของพอใจ	4.56	0.55	ดีมาก
3. หนูแน็คดีโตโทรศัพท์	4.60	1.58	ดีมาก
4. มะนาวเด็กดีมีน้ำใจ	4.62	0.84	ดีมาก
5. ข้าวตังยอดกตัญญู	4.60	1.41	ดีมาก
6. ลิงน้อยเด็กซื่อสัตย์	4.62	0.84	ดีมาก
7. อันมีวินัย	4.60	1.22	ดีมาก
8. รถแข่งมหัศจรรย์	4.36	1.14	ดี
9. สองพี่น้องยอดกตัญญู	4.64	0.89	ดีมาก

2.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อขั้นตอนการพัฒนา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาความพึงพอใจตามขั้นตอนการพัฒนา พบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากที่สุด มีเพียง 1 ขั้นตอนที่อยู่ในระดับมาก คือ ขั้นตอนการทดลองใช้ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อ ขั้นตอนการพัฒนา

ขั้นตอนการพัฒนา	ค่าเฉลี่ย (n=54)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
1.ขั้นการรับรู้	4.70	0.57	มากที่สุด
2.ขั้นการศึกษาต้นแบบ	4.72	0.60	มากที่สุด
3.ขั้นการลงมือปฏิบัติ	4.83	0.50	มากที่สุด
4.ขั้นการทดลองใช้	4.35	0.85	มาก
5.ขั้นการรายงานผล	4.80	0.41	มากที่สุด
โดยรวม	4.68	0.19	มากที่สุด

นอกจากนี้นักศึกษายังมีความพึงพอใจต่อขั้นตอนการพัฒนาโดยมีความคิดเห็นในเชิงบวก ได้แก่ มีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง การสร้างนิทานเป็นเรื่องง่าย ตลอดจนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเป็นครูได้ในอนาคต

อภิปรายผล

1. ผลการสร้างรูปแบบการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นิทานคุณธรรมของ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มีคุณภาพด้านความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นประโยชน์ ในระดับมากที่สุด และในภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นเดียวกัน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก มีกระบวนการสร้างอย่างเป็นลำดับขั้นตอน มีระบบ โดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนาตามแนวทางกระบวนการวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างรูปแบบ ของ Buosonte (2009) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ การวิเคราะห์และสำรวจสภาพปัจจุบัน ปัญหาหรือความต้องการ การออกแบบสร้างและประเมินนวัตกรรม การนำนวัตกรรมไปทดลองใช้ การประเมินและปรับปรุง นวัตกรรมและการเผยแพร่นวัตกรรม โดยเริ่มต้นจากการศึกษาสภาพปัญหาที่แท้จริงที่เกิดขึ้นจาก ประสบการณ์ในการสอนการวิจัยทางการศึกษาของผู้วิจัย ในหัวเรื่องการพัฒนา นวัตกรรม ทำให้พบว่า มีปัญหาเกิดขึ้นกับผู้เรียน ตลอดจนจากประสบการณ์ในการเป็นวิทยากรการอบรมการวิจัยในชั้นเรียน ก็พบว่าครูผู้สอนมีปัญหาเกี่ยวกับการสร้างและพัฒนานวัตกรรม ความต้องการของสถานศึกษา ในชุมชน ผสมกับการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมพ์สัน และแฮร์โรว์ นำมา ออกแบบ เป็นรูปแบบและขั้นตอนการพัฒนานักศึกษา 5 ขั้นตอน โดยเริ่มจากการรับรู้ ซึ่งเป็นขั้นตอน จากแนวคิดของซิมพ์สัน เป็นขั้นการชี้แจงรายละเอียดให้ผู้เรียนได้รับรู้ในสิ่งที่จะทำให้การทำงานนั้น อย่างตั้งใจ ผู้สอนสร้างความสนใจของผู้เรียน สอดคล้องกับ Puachindanet (2015) ที่พัฒนารูปแบบ การสอนทักษะการปฏิบัติในงานตัดเย็บด้วยกิจกรรมหมอนแฟนซี ซึ่งทำการออกแบบแผนการจัดการ เรียนรู้ โดยเริ่มต้นขั้นตอนการสอนขั้นการนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการปฐมนิเทศ ชี้แจงรายละเอียด วัตถุประสงค์ในการเรียนเพื่อให้ นักเรียนได้รับรู้เป้าหมายของการเรียนและมีความพร้อมที่จะเรียน เช่นเดียวกับการวิจัยนี้ ลำดับต่อมาผู้วิจัยได้ทำการศึกษานวัตกรรมขั้นตอนของแฮร์โรว์ คือขั้นการ เลียนแบบ เนื่องจากนักศึกษายังนึกภาพไม่ออกและไม่ทราบว่าจะเริ่มต้นอย่างไร การเลียนแบบ ตัวอย่างจากสิ่งง่าย ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างนิทานได้ หลังจากนั้นจึงได้ผสานแนวคิดทั้งของ ซิมพ์สันและแฮร์โรว์ ให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติ ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้ฝึกฝนและปฏิบัติด้วยตนเอง ลองผิดลองถูกจนชำนาญ แล้วจึงมีการทดลองใช้ เมื่อกำหนดขั้นตอนหลักแล้ว ผู้วิจัยจึงนำมาออกแบบ เป็นกิจกรรมย่อยในแต่ละขั้นตอนที่ต่อเนื่องกัน ได้จำนวน 24 ชั่วโมง ประกอบด้วย กิจกรรมการสร้าง ความตระหนัก และการรับรู้ถึงสภาพของโรงเรียนในชุมชน จำนวน 3 ชั่วโมง กิจกรรมการสังเกต เลียนแบบจากนิทานต้นแบบ จำนวน 3 ชั่วโมง กิจกรรมการเรียนรู้วิธีการสร้างนิทาน กระทำตามคำสั่ง ฝึกฝนทำตามขั้นตอน จำนวน 9 ชั่วโมง กิจกรรมเรียนรู้กระบวนการวิจัยอย่างง่าย สร้างเครื่องมืออย่าง ง่าย คัดเลือกกลุ่มเป้าหมายเพื่อทดลองใช้นิทาน นำนิทานไปทดลองใช้ในเวลาว่างจำนวน 3 ชั่วโมง และกิจกรรมการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติอย่างง่ายนำเสนอผลการทดลองใช้นิทาน สะท้อนคิดเพื่อ การพัฒนาและสร้างสรรค์นิทานในครั้งต่อไปจำนวน 6 ชั่วโมง เมื่อได้รูปแบบและกิจกรรมแล้วจึงนำไป ทำการจัดประชุมกลุ่มโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อวิพากษ์ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงร่าง

รูปแบบ พบว่าข้อเสนอแนะส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับรายละเอียดของกิจกรรมและการวัดประเมินผลในแต่ละกิจกรรม ผู้วิจัยนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ หลังจากนั้นจึงนำมาให้ผู้เชี่ยวชาญอีกกลุ่มจำนวน 5 คน ทำการประเมินคุณภาพของรูปแบบ จึงมั่นใจได้ว่ารูปแบบมีคุณภาพก่อนนำไปใช้จริง

2. ผลการใช้รูปแบบ พบว่า นักศึกษสามารถสร้างสรรค์นิทานคุณธรรม ได้จำนวน 9 เรื่อง เกี่ยวข้องกับคุณธรรมหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงด้านความพอประมาณ ความกตัญญู ความซื่อสัตย์ ความมีวินัยและความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ล้วนเป็นคุณธรรมที่เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์สังคมท้องถิ่น และประสบการณ์การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และมีคุณภาพในระดับดีขึ้นไป ทั้งนี้เนื่องจากมีการนำรูปแบบไปใช้ในการพัฒนานักศึกษานั้นได้กำหนดให้มีการจัดกิจกรรมในทุกวันเสาร์ วันละ 3 ชั่วโมง มีสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้แบบเป็นกันเอง และมีกิจกรรมการละลายพฤติกรรมก่อนการเริ่มการพัฒนา ใช้กระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการ นักศึกษาทำความรู้จักกันและมีการตั้งเป้าหมายร่วมกัน โดยเริ่มจากขั้นที่ 1 การรับรู้และการเตรียมความพร้อม ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นการให้นักศึกษาเริ่มเกิดความรู้สึกถึงบทบาทของการเป็นครูเพื่อท้องถิ่น มีการนำเสนอปัญหาของสถานศึกษาเครือข่ายมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้แก่ โรงเรียนบนพื้นที่สูง โรงเรียนขนาดเล็ก โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน เพื่อสร้างความตระหนักในปัญหาของโรงเรียนดังกล่าว ตลอดจนบทบาทของครูเพื่อท้องถิ่น เป็นการปลูกเร้าจิตสำนึกที่ดีในการเริ่มทำงาน ทำให้นักศึกษาเกิดความต้องการจะเข้าร่วมโครงการอย่างจริงจัง นอกจากนี้หลังการเข้าร่วมโครงการนักศึกษาจะได้รับเกียรติบัตรทุกคน จะเห็นได้ว่า ปัจจัยด้านความตระหนักเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญต่อการเข้าร่วมโครงการ และความสำเร็จของการทำงาน สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Panphu (2018) ที่พบว่าความตระหนักในตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกต่อความมุ่งมั่นตั้งใจและความสำเร็จของการทำงานนักศึกษาแบ่งกลุ่มกันตามความสมัครใจ หลังจากนั้นเป็นขั้นการศึกษาต้นแบบนิทาน เนื่องจากนักศึกษาทุกคนไม่ประสบการณ์ในการสร้างนิทานมาก่อน การดูตัวอย่างและเลียนแบบถือเป็นขั้นตอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถลงมือปฏิบัติได้ โดยกิจกรรมขั้นนี้มีการยกตัวอย่างนิทานกระต่ายกับเต่า เนื้อหา ภาพ และการดำเนินเรื่องเรียนรู้วิธีการสร้างนิทาน ขั้นที่ 3 ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติสร้างด้วยตนเองโดยคำแนะนำของผู้สอนเรียกว่าเป็นขั้น การทำตามคำสั่งและทำเพื่อหาความถูกต้อง เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนไปศึกษานิทานต้นแบบในเรื่องที่ตนเองชอบ วิเคราะห์ตัวละคร ปรับเปลี่ยนตัวละคร เช่น กระต่ายกับเต่า ก็เปลี่ยนเป็นสัตว์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกระต่ายกับเต่า แต่งเรื่องให้สำเร็จ ในช่วงของการพัฒนานั้นนักศึกษามีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม มีความภาคภูมิใจในผลงานของกลุ่มภายหลังจากนั้นขั้นที่ 4 ขั้นการทดลองใช้โดยให้นักศึกษานำนิทานที่ตนเองสร้างขึ้นไปทดลองใช้สอนนักเรียนของโรงเรียนสาธิตราชภัฏเชียงใหม่ แล้วสังเกตผลการทดลองใช้ โดยในขั้นตอนนี้ พบว่า นักศึกษาค่อนข้างตื่นเต้น เนื่องจากต้องเข้าสอนในสถานการณ์จริงในห้องเรียน ผู้วิจัยต้องคอยให้กำลังใจ เพราะเป็นสิ่งใหม่ที่นักศึกษายังไม่คุ้นชินกับนักเรียนในห้องเรียนจริง โดยการนำนิทานไปเล่าให้นักเรียนระดับชั้นอนุบาลฟัง พร้อมประเมินผล และขั้นที่ 5 การรายงานผล ให้ผู้เรียนกลับมาแนะนำผลการทดลองใช้นิทานหน้าชั้น เพื่อเป็นการส่งเสริมความมั่นใจในการลงมือปฏิบัติ และริเริ่มการคิดด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนแม้จะไม่มีพื้นฐานในการสร้างนิทานมาก่อน ก็สามารถปฏิบัติได้ ส่งผลทำให้ได้นิทานที่ดีมีรูปภาพประกอบจากการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ช่วยสืบค้น จำนวน 9 เรื่อง ที่เป็นการสร้างนิทานเรื่องใหม่ สามารถนำไปจัดทำฉบับสำเนาได้ ไม่ผิดจรรยาบรรณ ทำให้โรงเรียนที่ขาดแคลนนิทานได้ฝึกอ่าน

นิทาน และสอดแทรกคุณธรรม ด้วย เป็นประโยชน์ต่อสังคม จะเห็นได้ว่าการพัฒนาทักษะปฏิบัติตามแนวทางของซิมพ์สันและแฮร์โรว์ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะปฏิบัติได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Aunpia & Wattanasukchai (2014) ได้ทำการศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดของแฮร์โรว์ที่มีต่อความสามารถในการปั้นของเด็กอายุ 9-11 ปี ที่พบว่า ระดับความสามารถในการปั้นของเด็ก 9-11 ปี หลังทำกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดของแฮร์โรว์ สูงกว่าก่อนทำกิจกรรมศิลปะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 พฤติกรรมที่แสดงออกให้เห็นเกี่ยวกับอารมณ์ ได้แก่ การแสดงให้เห็นถึงความสนใจ กระตือรือร้น และมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดของแฮร์โรว์อยู่ในระดับมากที่สุด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Soraphum & Thanapatmeemanee (2019) ที่ทำการศึกษาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานประกอบแนวคิดของซิมพ์สัน เพื่อเสริมสร้างทักษะปฏิบัติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การวัดมูลค่ามิติเตอร์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 พบว่า นักศึกษามีทักษะปฏิบัติอยู่ในระดับสูง และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้นักศึกษายังมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนโดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลเชิงคุณภาพที่แสดงให้เห็นว่ารูปแบบนี้สามารถนำไปใช้ได้จริง คือ นักศึกษามีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง การสร้างนิทานเป็นเรื่องง่าย ตลอดจนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเป็นครูได้ในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการทำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การเริ่มต้นการพัฒนาทักษะการปฏิบัติของนักศึกษา อาจารย์หรือผู้สนใจที่จะนำรูปแบบไปใช้ จะต้องเน้นและให้ความสำคัญในการสร้างความตระหนักในความสำคัญของการสร้างสรรค์นวัตกรรม เพราะความตระหนักจะมีผลต่อความมุ่งมั่นตั้งใจ ความขยันและอดทน จึงจะทำให้การเรียนรู้ประสบความสำเร็จได้

1.2 การเรียนรู้ของนักศึกษาแต่ละคนอาจช้าเร็วไม่เท่ากัน การนำรูปแบบไปใช้จะต้องไม่เร่งรัด และปฏิบัติตามเวลาที่กำหนดไว้ เนื่องจากทักษะเกิดขึ้นจากการหมั่นฝึกฝนและปฏิบัติ ดังนั้นควรให้เวลาในการปฏิบัติและฝึกฝนจะทำให้เกิดความชำนาญและความมั่นใจในการต่อยอดในที่สุด

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาพัฒนารูปแบบการพัฒนาความสามารถของนักศึกษาในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนการสอนอื่น ๆ นอกเหนือจากนิทานคุณธรรม

2.2 ผู้สอนวิจัยทางการศึกษา หรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาครูที่สนใจอาจนำรูปแบบไปปรับใช้ในการสร้างหลักสูตรการพัฒนาครูในการสร้างสื่อการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการเรียนการสอนตามสภาพบริบทของแต่ละสถานศึกษา

References

- Aunpia, S. & Wattanasukchai, K. (2014). phonkān chat kitchakam sinlapa tām næokhit khōng hærōthī mī tō khwāmsāmāt nai kān pan khōng dek ‘āyū kao - sip’et pī [Effects of art activities management towards Harrow’s theory on abilities of clay modeling of children aged 9-11 years old]. **An Online Journal of Education**, 9(1), 458-472. Retrieved from <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view/34808>
- Buosonte, R. (2009). **kānwichai læ phatthana nawattakam kānsuksa** [Research and development of educational innovation]. Bangkok: Kham Samai.
- Chindanuruk, T. (2017). **khru læ nakriān nai yuk kānsuksa Thai 4.0** [Teachers and Students in Thailand Education 4.0]. *Electronic Journal of Open and Distance Innovative Learning (e-JODIL)*. 7(2), 14-29. Retrieved from https://ejodil.stou.ac.th/filejodil/16_0.pdf
- Chonburi, I., Phanichphalinchai, T., & Wiboonrangsang, S. (2010). kānphatthana chut kitchakam nithān songsoēm khunnatham chāriyatham samrap nakriān chan prathomsuksa pī thī sī [The development of a story activities package enhancing morality and ethics of Phathomsuksa IV students]. **Journal of Education NARESUAN University**. 12(3), 97-112. Retrieved from https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/9300
- Faculty of Education. (2019). **phān patibatkān pracham pīngoppamān Phō,So, 2562** [Action Plan for the budget year 2019]. Faculty of Education, Chiang Mai Rajabhat University.
- Harrow, A. (1972). **A Taxonomy of the psychomotor domain: A guide for developing behavioral objective**. New York: Longman.
- Ministry of Education. (2017). **phān phatthanakān suksa hæng chat chabap thī sipsōng (Phō,So, 2560 - 2564)** [The 12th National Education Development Plan (2017-2021)]. Retrieved from <https://waa.inter.nstda.or.th/stks/pub/2017/20170313-Education-Development-Plan-12.pdf>.
- Panphu, K. (2018). khwāmsamphan rawāng kān tranak rūkhun khā nai ton ‘ēng thī mī ō paomāi læ khwāmsamret nai kān rian tām lak ‘itthi bāt sī kōrānī suksa : isit radap parinya trī khana manutsayasāt mahāwitthayalai mahā chulā long kōn a rāt witthayalai [Relationship between self-esteem towards study’s goals and accomplishment according to the 4 iddhipada case study : B.A. student of Mahaculalongkronrajvidyalaya university’s Humanities faculty]. **Journal**

- of MCU Humanities Review. 4(1), 37-46. Retrieved from <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/human/issue/view/11136>
- Puachindanet, C. (2015). rūpbāp kāsōṇ thaksa patibat dūai kitchakam mōṇ fān sī samrap nakriān chan prathomsuksā tōṇ plāi [The performance skill teaching model with fancy pillow activity for the senior students' level]. Bangkok: Faculty of Education, Chulalongkorn University.
- Sanjaiprom, S. (2019). rūpbāp kānphatthana khwāmsāmāt dān kānsāṅ san nithān khunnatham samrap naksuksā Khana Kharusāt mahawitthayalai ratchaphat Chīāṅ Mai [The development model of creative moral tale ability for the student in the faculty of Education, Chiang Mai Rajabhat University]. Chiang Mai: Faculty of Education, Chiang Mai Rajabhat University.
- Secretariat Office of the Teachers Council. (2019). khōṇghap khuru saphāwā dūai mātrathān wichāchīp khru (chabap thī sī) PhōṀSoṀ 2562 [Regulations of the Teachers Council of Thailand on Teacher Profession Standards (Issue 4) B.E. 2562]. **Government Gazette**. 123(special episode 68 D), 18-20. Retrieved from http://www.ksp.or.th/ksp2018/wp-content/uploads/2018/11/T_0018.pdf
- Simpson, D. (1972). **Teaching physical education: A system approach**. Boston: Houghton Mufflin Co.
- Soraphum, T. & Thanapatmeemanee, H. (2019). kānchatkān riān kāsōṇ bāp phasomphasān prakōp nāokhit khōṅg phūā soēmsāṅ thaksa patibat lāe phon samrit thāṅkān riān rūāṅ kān wat manti mitōē samrap naksuksā radap prakāsāniyabat wichāchīp chan pī thī nung [Blended Learning Management by Integrating Simpson's Model to Encourage the Practical Skills and Learning Achievement in Multimeters Measurement for First Year Vocational Certificate Students]. **Journal of Education, Mahasarakham University**. 13(2), 149-160. Retrieved from https://edu.msu.ac.th/journal/home/journal_file/593.pdf
- Thamrongthanyawong, S. (2014). patchai thī mī phon tō khunnaphāp kānsuksa [Factors affecting the quality of education]. Retrieved from <https://www.facebook.com/Prof.SombatThamrongthanyawong/posts/779095742131419/>

การศึกษาองค์ประกอบการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาโดยการวิเคราะห์ ปัจจัยการรับรู้ของผู้เล่น

THE STUDY OF EDUCATIONAL GAME DESIGN COMPONENTS BY FACTORS ANALYSIS OF PLAYER'S PERCEPTION

สุวิช ธีระโคตร
Suwich Tirakoat

หน่วยวิจัยดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อการพัฒนา ภาควิชาสื่ออนฤมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม
Digital Content for Development Research Unit, Department of New Media, Faculty of Informatics
Mahasarakham University Maha Sarakham Province
E-mail: suwich.t@msu.ac.th

Received:	May 18, 2020
Revised:	February 1, 2021
Accepted:	February 3, 2021

บทคัดย่อ

หลักการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ยังไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว นักวิชาการพยายามกำหนดหลักการและแนวทางในการออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ให้น่าสนใจและประสบความสำเร็จจากเกณฑ์ต่าง ๆ ปัจจัยเกี่ยวกับความรู้สึกของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์สามารถนำมาเป็นตัวกำหนดในการสร้างหลักการออกแบบเกมได้ การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยการรับรู้ของผู้เล่นเกมที่มีต่อส่วนประกอบต่าง ๆ ภายในเกมคอมพิวเตอร์ ข้อมูลที่ใช้สำหรับการวิเคราะห์ได้จากนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ในปีการศึกษา 2562 จำนวนรวม 445 คน สุ่มตัวอย่างจำนวน 113 คน เพื่อตอบแบบสอบถามผลการรับรู้ต่อเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นแบบมาตรฐานค่า จำนวน 35 ข้อ ซึ่งมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคเท่ากับ 0.984 สถิติที่ใช้ คือ การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจด้วยวิธีการสกัดองค์ประกอบหลัก หมุนแกนตั้งฉากแบบแวนเดอร์แมทซ์ ผลการประเมินข้อมูลที่ใช้เพื่อการจัดองค์ประกอบ พบว่า ค่า KMO เท่ากับ 0.779 ค่า Bartlett's Test of Sphericity เท่ากับ 6519.945 Sig. 0.000

ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบที่สกัดได้มีค่า Eigen มากกว่า 1.00 และสามารถอธิบายตัวแปรทั้งหมดได้ร้อยละ 79.497 มี 5 องค์ประกอบ ซึ่งถือเป็นปัจจัยของการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ (1) ผู้เล่นและประสบการณ์ของผู้เล่น (2) การสะท้อนกลับจากการเล่นเกม (3) ความน่าดึงดูดใจของผู้เล่น (4) กติกาและข้อบังคับของเกม และ (5) ความท้าทายและการแข่งขัน ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถช่วยให้ผู้ผลิตเกมคอมพิวเตอร์ใช้ปัจจัยที่ได้ไปเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการออกแบบและผลิตเกม

คำสำคัญ

การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ ปัจจัยการรับรู้ของผู้เล่น การวิเคราะห์ปัจจัย

ABSTRACT

Computer game design principles do not have certain rules. Scholars have tried to set the principles and guidelines for designing and developing computer games to be interesting and successful from various criteria. The factors about the feelings of computer gamers can be used to determine the principles of game design. The purpose of this research was to analyze the factors of perception of players towards components of computer games. The data collected from the students who studied in Computer Animation and Game major, the Faculty of Informatics, Mahasarakham University in the academic year 2019, a total of 445 people were randomly sampled 113 people. The rating scale questionnaire titled the perception of the game playing with 35 items which the Cronbach's alpha coefficient was equal to 0.984 were used to data collection. The statistic for analysis was exploratory factor analysis (EFA) with Principal component analysis (PCA) extracting, rotate the orthogonal axis with Varimax. The validation showed that the KMO was 0.779, Bartlett's Test of Sphericity was 6519.945 Sig. 0.000.

The results showed that the extracted components had an Eigen value greater than 1.00, and could explain all variables 79.497%. There are 5 components which are considered as components of computer game design, namely (1) players and players' experience (2) game play feedback (3) attracting players (4) game rules and regulations and (5) challenges and competitions. The results of this research can help computer game manufacturers to use as an important basis in game design and production.

Keywords

Computer Game Design, Factors of Player's Perceptions, Factor Analysis

ความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันพบการนำเกมคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้หรือการเรียนการสอนเพื่อให้ความรู้แก่ผู้เรียนอย่างกว้างขวาง โดยพิจารณาจากงานวิจัยที่เผยแพร่ในฐานข้อมูลงานวิจัย เช่น ฐานข้อมูลงานวิจัย (ThaiLIS) TCI-ThaiJO เป็นต้น ตัวอย่างงานวิจัย เช่น การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อให้ความรู้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เกี่ยวกับการกำจัดขยะอย่างถูกวิธี ผลการศึกษาพบว่า ภายหลังจากเล่นเกมแล้วนักเรียนมีความรู้ในเรื่องที่นำเสนอได้ดีขึ้นเมื่อเทียบกับก่อนการเล่นเกม และนักเรียนมีความพึงพอใจกับการเล่นเกม (Jeekatok, Butradat, and Tongras, 2018) ในขณะที่ งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์สอนการเขียนผังงานแก่นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนกับบทเรียน

อิเล็กทรอนิกส์ที่มีเกมคอมพิวเตอร์เป็นฐานสำหรับการเรียนรู้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบการจัดการเรียนแบบปกติ (Panking, Ratana-o-larn and Petsangsri, 2013) นอกจากนี้ มีงานวิจัยเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการทดลองการใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมการอ่านให้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีค่าดัชนีประสิทธิภาพเท่ากับ 0.5719 ซึ่งหมายความว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้สามารถถูกพัฒนาการอ่านหรือมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้เพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 57.19 (Prachumwan and Tirakoat, 2013)

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

ประเด็นที่สรุปได้จากงานวิจัยที่กล่าวข้างต้น คือ งานวิจัยส่วนมากมุ่งใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาสาระไปยังกลุ่มเป้าหมาย แต่ขาดการศึกษาบริบทเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์และผู้เล่นงานวิจัยครั้งนี้ เกิดจากแนวคิดเกี่ยวข้องกับการออกเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งนักวิชาการหลายคนพยายามที่จะกำหนดหลักการและแนวทางในการออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ให้น่าสนใจและประสบความสำเร็จ อย่างไรก็ตาม หลักการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ยังไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว แต่ใช้ปัจจัยเกี่ยวข้องกับความรูสึกของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยตรงมาเป็นตัวกำหนดได้ (Khamoiy, 2013) ผลลัพธ์ที่ได้จากงานวิจัยนี้สามารถสะท้อนให้เห็นว่า องค์ประกอบใดมีความสำคัญต่อผู้เล่นกลุ่มต่าง ๆ มากน้อยเพียงใด เพื่อใช้องค์ประกอบเหล่านั้นเป็นพื้นฐานให้นักพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์นำไปใช้เพื่อการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ให้สอดคล้องกับการรับรู้ ความรู้สึก และเหมาะสมกับผู้เล่นเกม

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยการรับรู้ของผู้เล่นเกมที่มีต่อส่วนประกอบต่าง ๆ ภายในเกมคอมพิวเตอร์

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้มีระเบียบวิธีวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้ ประชากรของการศึกษา คือ นิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ทุกชั้นปี (ที่เข้าศึกษาในปีการศึกษา 2558 – 2561) จำนวนรวม 445 คน กำหนดขนาดตัวอย่างด้วยเกณฑ์ร้อยละ 25 (Srisa-ard, 2013) ได้ตัวอย่างจำนวน 113 คน และสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple random sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้สำหรับเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามการรับรู้ของผู้เล่นต่อการเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งวิเคราะห์และสังเคราะห์รายการคำถามจากหลักการและทฤษฎีที่ได้จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ Sotamaa (2007) Schreiber (2009) Adams (2014) Schell (2008) Despain (2013) และ Rouse (2004) แบบสอบถามที่สร้างขึ้นประกอบด้วย ส่วนข้อมูลทั่วไป ได้แก่ เพศ และชั้นปีของนิสิต และส่วนผลการรับรู้ของผู้เล่น ซึ่งเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ จำนวน 35 ข้อ เมื่อนำไปทดลองเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็น

นิสิตคณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม (กลุ่ม pilot) แล้วนำมาวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคเท่ากับ 0.984 หมายความว่า แบบสอบถามชุดนี้มีค่าความเชื่อมั่นร้อยละ 98.40 ซึ่งเป็นความเชื่อมั่นระดับสูงมาก นำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างได้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่พัฒนาขึ้น ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ที่คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ทั้งนี้ ผู้วิจัยอธิบายรายละเอียดการตอบแบบสอบถาม และเกมที่ใช้เพื่อการให้ความคิดเห็นในแบบสอบถามว่า งานวิจัยนี้ไม่ระบุว่าเป็นเกมใด โดยเป็นเกมทั่ว ๆ ไปที่ผู้ตอบแบบสอบถามเคยเล่น

4. การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis หรือ EFA) (Pinyo, 2018) ด้วยวิธีสกัดองค์ประกอบหลัก (Principal Component Analysis) และหมุนแกนองค์ประกอบตั้งฉากด้วยวิธีแวนแมกซ์ (Varimax) วิเคราะห์ข้อมูลการทดสอบความเหมาะสมของตัวแปรที่ใช้วิเคราะห์องค์ประกอบ ด้วย Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy (KMO) และค่าไคสแควร์ของ Bartlett's Test of Sphericity

5. การตัดและการเลือกตัวแปรไว้เพื่อการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจในงานวิจัยนี้พิจารณาจากค่าความร่วมกัน (Communalities) ซึ่งเป็นสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรหนึ่งกับตัวแปรอื่นที่เหลือ

6. จำนวนองค์ประกอบที่วิเคราะห์ตามข้อ 4 พิจารณาจากค่าไอเกน (Eigen value) มากกว่า 1

7. การพิจารณาจัดตัวแปรเข้าในแต่ละองค์ประกอบพิจารณาจากค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor loading: FL) ภายหลังการหมุนแกน (Rotated component matrix) แล้ว ในงานวิจัยนี้จัดตัวแปรที่มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมากกว่า 0.50 เข้าด้วยกัน และขั้นตอนสุดท้ายคือ การตั้งชื่อองค์ประกอบตามการรวมกลุ่มกันของตัวแปร พร้อมอธิบายความหมายที่นักพัฒนาเกมสามารถนำไปเป็นแนวทางการสร้างเกมที่สอดคล้องกับการรับรู้ของผู้เล่นได้ รายละเอียดแสดงในหัวข้อต่อไป

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยครั้งนี้ พบว่า

1. ความเหมาะสมของตัวแปรที่จะนำมาใช้วิเคราะห์องค์ประกอบ พิจารณาจากค่า Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy (KMO) เท่ากับ 0.779 ค่าไคสแควร์ของ Bartlett's Test of Sphericity เท่ากับ 6519.945 ค่า df เท่ากับ 595 และ Sig. เท่ากับ 0.000 หมายถึง ตัวแปรทั้งหมดในแบบสอบถามมีความสัมพันธ์กัน และมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้วิเคราะห์องค์ประกอบได้เป็นอย่างดี

2. การตัดและการเลือกตัวแปรไว้เพื่อการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจในงานวิจัยนี้พิจารณาจากค่าความร่วมกัน (Communalities) พบว่า ค่า Extraction Communality ของแต่ละตัวแปรในงานวิจัยครั้งนี้ อยู่ระหว่าง 0.652 – 0.909 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.50 จึงเลือกทุกตัวแปรไว้ใช้สำหรับการวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไป

3. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจในงานวิจัยนี้ สามารถจำแนกตัวแปรทั้งหมดออกเป็น 5 องค์ประกอบ โดยแต่ละองค์ประกอบมีค่าไอเกน (Eigen value) มากกว่า 1 ร้อยละความ

แปรปรวนขององค์ประกอบที่ 1 – 5 มีค่าเท่ากับ 59.656, 7.981, 5.296, 3.658 และ 3.658 ตามลำดับ และร้อยละความแปรปรวนสะสมของทุกองค์ประกอบที่สกัดได้เท่ากับ 79.497 หมายความว่า ปัจจัยที่จัดกลุ่มได้นี้สามารถอธิบายตัวแปรทั้งหมดได้ 79.497%

4. การจัดองค์ประกอบของปัจจัยการรับรู้ของผู้เล่นที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์ในงานวิจัยนี้ ได้ 5 ปัจจัย ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่า Factor Loading ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้เล่นต่อเกมคอมพิวเตอร์

การรับรู้ของผู้เล่น	ค่า FL	ค่าเฉลี่ย	ค่า S.D.	องค์ประกอบการออกแบบเกม
การออกแบบส่วนประสานผู้ใช้ (UI) ทำให้ผู้เล่นรับรู้ถึงระบบของเกมที่ยืดหยุ่นและไม่ซับซ้อน	.782	3.82	1.01	องค์ประกอบที่ 1 จำนวนตัวแปร: 10 ค่าสถิติ: Eigenvalues = 20.880 และ % of Variance = 59.656 ($\bar{X}$ = 3.89, S.D. = .92) ชื่อ: ผู้เล่นและประสบการณ์ของผู้เล่น (Players and Players' Experience)
การออกแบบตามประสบการณ์ผู้ใช้ (UX) ทำให้ผู้เล่นรับรู้ถึงความสอดคล้องกับประสบการณ์เดิมของผู้เล่น	.722	3.86	.98	
ผลของการรับรู้เกี่ยวกับประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนติดต่อกับผู้ใช้คือทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้โดยอาศัยประสบการณ์เก่า	.711	3.86	.98	
ผลของการรับรู้เกี่ยวกับประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนติดต่อกับผู้ใช้ช่วยให้ผู้เล่นมีความสุข มีอารมณ์ในการเล่น	.694	3.74	1.02	
ผลของการรับรู้เสียงและสุนทรีย์ของเกมคือความจรรโลงใจ ความเศร้าเสียใจ และความรู้สึกต่างๆ	.615	3.96	.99	
ผลของการรับรู้บทบาทและสังคมของตัวละครในเกมคือผู้เล่นได้แสดงความสามารถตนเองเช่นเดียวกับบทบาทของตัวละครในเกม	.589	3.89	1.05	
ผลของการรับรู้บทบาทและสังคมของตัวละครในเกมคือการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกม	.567	3.94	.95	
การออกแบบบทบาทและสังคมในเกมทำให้ผู้เล่นรับรู้ถึงการให้ความร่วมมือกัน	.561	3.79	1.04	
ผลของการรับรู้ความท้าทายและการแข่งขันทำให้ผู้เล่นได้ฝึกความคิด ความอดทน การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาขณะเล่นเกม	.535	3.86	.98	

ตารางที่ 1 (ต่อ)

การรับรู้ของผู้เล่น	ค่า FL	ค่า เฉลี่ย	ค่า S.D.	องค์ประกอบการออกแบบเกม
ผลของการรับรู้ความอิสระคือผู้เล่นเลือก เส้นทางในการเล่นได้ตามต้องการ	.842	4.04	1.04	องค์ประกอบที่ 2 จำนวนตัวแปร: 10 ค่าสถิติ: Eigenvalues = 2.793 และ % of Variance = 7.981 ($\bar{X}$ = 4.03, S.D. = .85) ชื่อ: การสะท้อนกลับจากการเล่นเกม (Game Play Feedback)
ผลของการรับรู้ประเภทของเกมคือผู้เล่น สามารถตัดสินใจเลือกที่จะเล่นเกม	.712	4.06	.89	
ผลของการรับรู้รางวัลและโอกาสที่ได้รับ รางวัลคือผู้เล่นรู้สึกอยากเอาชนะ อยาก บรรลุเป้าหมายในเกม	.706	3.88	.95	
ผลของการรับรู้รางวัลและโอกาสที่ได้รับ รางวัลคือผู้เล่นเกิดขวัญกำลังใจ และมีการ แรงจูงใจในการเล่น	.654	3.92	.99	
ผลของการรับรู้ความสนุกคือทำให้ผู้เล่นเกิด ความเพลิดเพลิน หรือคลายเครียด	.615	4.10	.99	
ผลของการรับรู้สาระความรู้ในเกมคือผู้เล่น จะรู้จักสังเกตสิ่งที่เห็น สิ่งแวดล้อม หรือสิ่งที่ จะศึกษามากขึ้น	.601	3.86	.94	
ผลของการรับรู้สาระความรู้ในเกมคือผู้เล่น รู้สึกอยากเรียนรู้ อยากค้นหาคำตอบ หรือ ตอบคำถาม	.589	3.86	.98	
ผลของการรับรู้เกี่ยวกับการออกแบบฉาก กราฟิก และตัวละครคือก่อให้เกิดความรู้สึก ชอบ หรือเพลิดเพลิน	.560	4.22	.92	
ผลของการรับรู้เกี่ยวกับการออกแบบฉาก กราฟิก และตัวละครคือช่วยดึงดูดผู้เล่นให้ เข้ามาเล่นเกมมากขึ้น	.515	4.20	.98	
ประเภทของเกมทำให้ผู้เล่นรับรู้ถึงวิธีการเล่น	.466	4.02	.92	องค์ประกอบที่ 3 จำนวนตัวแปร: 5 ค่าสถิติ: Eigenvalues = 1.854 และ % of Variance = 5.296 ($\bar{X}$ = 3.69, S.D. = .94)
ผลของการรับรู้เนื้อเรื่องในเกมช่วยดึงดูดผู้ เล่นให้เข้ามาเล่นเกมมากขึ้น	.897	3.61	1.24	
ผลของการรับรู้เนื้อเรื่องในเกมทำให้ผู้เล่นมี เป้าหมายในการเล่น	.833	3.65	1.18	
เนื้อเรื่องของเกมทำให้ผู้เล่นรับรู้ถึงเรื่องราวที่ จะเกิดขึ้นภายในเกม	.817	3.55	1.24	

ตารางที่ 1 (ต่อ)

การรับรู้ของผู้เล่น	ค่า FL	ค่าเฉลี่ย	ค่า S.D.	องค์ประกอบการออกแบบเกม
ผลของการรับรู้เนื้อเรื่องในเกมคือผู้เล่นมีความรู้สึกตื่นเต้น อยากรู้ อยากติดตามเรื่องราวในเกม	.715	3.82	1.11	ชื่อ: ความน่าดึงดูดใจผู้เล่น (Attracting Players)
ผลของการรับรู้ความท้าทายและการแข่งขันในเกมช่วยให้ผู้เล่นมีเป้าหมายในการเล่น	.480	3.78	1.09	
ผลของการรับรู้กฎและกติกาในเกมทำให้ผู้เล่นมีระเบียบวินัย	.860	3.94	.97	องค์ประกอบที่ 4 จำนวนตัวแปร: 5 ค่าสถิติ: Eigenvalues = 1.280 และ % of Variance = 3.658 ($\bar{X}$ = 3.89, S.D. = .94) ชื่อ: กติกาและข้อบังคับของเกม (Game Rules and Regulations)
ผลของการรับรู้กฎและกติกาในเกมคือผู้เล่นเกมเกิดความสับสนใจ หรือปอดกัย	.851	4.00	.913	
ผลของการรับรู้กฎและกติกาในเกมคือผู้เล่นเกมเกิดการเคารพกฎกติกา	.846	3.959	.93	
กฎและกติกาในเกมทำให้ผู้เล่นรับรู้ถึงคุณธรรมในการเล่น	.771	3.84	1.09	
ผลของการรับรู้ความสำเร็จคือผู้เล่นต้องการเอาชนะ และต้องการรางวัลจากชัยชนะ	.763	3.92	.95	องค์ประกอบที่ 5 จำนวนตัวแปร: 5 ค่าสถิติ: Eigenvalues = 1.017 และ % of Variance = 2.906 ($\bar{X}$ = 3.76, S.D. = .99) ชื่อ: ความท้าทายและการแข่งขัน (Challenges and Competitions)
ความท้าทายและการแข่งขันทำให้ผู้เล่นรับรู้ถึงการได้รับชัยชนะและการพ่ายแพ้ในการเล่น	.778	4.00	1.09	
ผลของการรับรู้ความท้าทายและการแข่งขันคือผู้เล่นรู้สึกอยากเอาชนะ	.713	3.76	1.05	
ความท้าทายและการแข่งขันทำให้ผู้เล่นรับรู้ถึงการแบ่งระดับความยากง่ายของเกม	.658	3.92	1.02	
ผลของการรับรู้ความท้าทายและการแข่งขันช่วยให้ผู้เล่นมีความรู้สึกรู้สึกท้าทายและฝึกฝนในการเล่น	.587	3.76	.99	
ผลของการรับรู้ความท้าทายและการแข่งขันคือทำให้ผู้เล่นเกิดความต้องการที่จะทดสอบความสามารถของตัวเอง	.580	3.82	1.01	

ตารางที่ 1 แสดงค่า Factor Loading ของการจัดกลุ่มตัวแปรการรับรู้ของผู้เล่นต่อส่วนประกอบของการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ ทั้ง 35 ตัวแปร ได้ 5 กลุ่มหรือองค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 คือ ผู้เล่นและประสบการณ์ของผู้เล่น อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.89, S.D. = .92) มีค่า Eigenvalues เท่ากับ 20.880 อธิบายความแปรปรวนของปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ ได้ร้อยละ 59.656 ประกอบด้วย 10 ตัวแปร โดยตัวแปรที่มีน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ การออกแบบส่วนประสานผู้ใช้ (UI) ทำให้ผู้เล่นรับรู้ถึงระบบ

ของเกมที่ยืดหยุ่นและไม่ซับซ้อน (FL. = .782) การออกแบบตามประสบการณ์ผู้ใช้ (UX) ทำให้ผู้เล่นรับรู้ถึงความสอดคล้องกับประสบการณ์เดิมของผู้เล่น (FL. = .722) และผลของการรับรู้เกี่ยวกับประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนติดต่อกับผู้ใช้คือทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้ โดยอาศัยประสบการณ์เก่า (FL. = .711)

องค์ประกอบที่ 2 คือ การสะท้อนกลับจากการเล่นเกม อยู่ในระดับ... ($\bar{X}$ = 4.03, S.D. = .85) มีค่า Eigenvalues เท่ากับ 2.793 อธิบายความแปรปรวนของปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ ได้ร้อยละ 7.981 ประกอบด้วย 10 ตัวแปร โดยตัวแปรที่มีน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ ผลของการรับรู้ความอิสระคือผู้เล่นเลือกเส้นทางในการเล่นได้ตามต้องการ (FL. = .842) ผลของการรับรู้ประเภทของเกมคือผู้เล่นสามารถตัดสินใจเลือกที่จะเล่นเกม (FL. = .712) และ ผลของการรับรู้รางวัลและโอกาสที่ได้รับรางวัลคือผู้เล่นรู้สึกอยากเอาชนะอยากบรรลุเป้าหมายในเกม (FL. = .706)

องค์ประกอบที่ 3 คือ ความน่าดึงดูดใจผู้เล่น อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.69, S.D. = .94) มีค่า Eigenvalues เท่ากับ 1.854 อธิบายความแปรปรวนของปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ ได้ร้อยละ 5.296 ประกอบด้วย 5 ตัวแปร โดยตัวแปรที่มีน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ ผลของการรับรู้เนื้อเรื่องในเกมช่วยดึงดูดผู้เล่นให้เข้ามาเล่นเกมมากขึ้น (FL. = .897) ผลของการรับรู้เนื้อเรื่องในเกมทำให้ผู้เล่นมีเป้าหมายในการเล่น (FL. = .833) และ เนื้อเรื่องของเกมทำให้ผู้เล่นรับรู้ถึงเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นภายในเกม (FL. = .817)

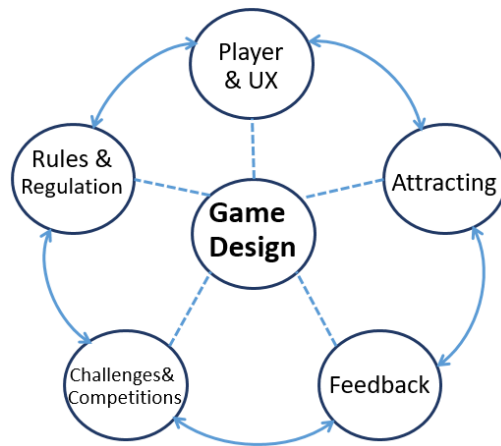
องค์ประกอบที่ 4 คือ กติกาและข้อบังคับของเกม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.89, S.D. = .94) มีค่า Eigenvalues เท่ากับ 1.280 อธิบายความแปรปรวนของปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ ได้ร้อยละ 3.658 ประกอบด้วย 5 ตัวแปร โดยตัวแปรที่มีน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ ผลของการรับรู้กฎและกติกาในเกมทำให้ผู้เล่นมีระเบียบวินัย (FL. = .860) ผลของการรับรู้กฎและกติกาในเกมคือผู้เล่นเกมเกิดความสนใจ หรือปลอดภัย (FL. = .851) และ ผลของการรับรู้กฎและกติกาในเกมคือผู้เล่นเกมเกิดการเคารพกฎกติกา (FL. = .846)

องค์ประกอบที่ 5 คือ ความท้าทายและการแข่งขัน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.76, S.D. = .99) มีค่า Eigenvalues เท่ากับ 1.017 อธิบายความแปรปรวนของปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ ได้ร้อยละ 2.906 ประกอบด้วย 5 ตัวแปร โดยตัวแปรที่มีน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ ความท้าทายและการแข่งขันทำให้ผู้เล่นรับรู้ถึงการได้รับชัยชนะและการพ่ายแพ้ในการเล่น (FL. = .778) ผลของการรับรู้ความท้าทายและการแข่งขันคือผู้เล่นรู้สึกอยากเอาชนะ (FL. = .713) และ ความท้าทายและการแข่งขันทำให้ผู้เล่นรับรู้ถึงการแบ่งระดับความยากของเกม (FL. = .658)

อภิปรายผล

งานวิจัยครั้งนี้สามารถวิเคราะห์ปัจจัยการรับรู้ของผู้เล่นที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์สำหรับผู้ผลิตเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาผ่านเกมของผู้เล่นวัยเรียน จาก 35 ตัวแปร สรุปผลการวิเคราะห์ได้ 5 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยด้านผู้เล่นและประสบการณ์ของผู้เล่น ปัจจัยด้านการสะท้อนกลับจากการเล่นเกม ปัจจัยด้านความน่าดึงดูดใจผู้เล่น ปัจจัยด้านกติกาและข้อบังคับของเกม และปัจจัยด้านความ

ท้าทายและการแข่งขัน ผู้วิจัยสร้างความสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกันระหว่างปัจจัยเหล่านั้นดังภาพที่ 1 พร้อมอภิปรายผลแต่ละปัจจัยเพื่อนำไปสู่การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์สำหรับผู้ผลิตเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา ดังรายละเอียดต่อไปนี้



ภาพที่ 1 ความสัมพันธ์ของปัจจัยการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์

อภิปรายผลการวิจัยเพื่อนำสู่การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ ได้ดังต่อไปนี้

1) ผู้เล่นและประสบการณ์ของผู้เล่น (Players and Players' Experience) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับตัวผู้เล่นโดยเฉพาะอย่างยิ่งประสบการณ์ของผู้เล่นมีผลต่อการรับรู้เกี่ยวกับเกมที่กำลังเล่น เช่น สามารถเล่นเกมนั้น ๆ ได้ ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกร่วมกับเกม รวมทั้งรับรู้วิธีสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมและผู้เล่นกับผู้เล่นอื่นในเกมด้วย หากพิจารณามิติของผู้ใช้โดยธรรมชาติแล้วมีความคุ้นเคยกับสิ่งที่เคยใช้มาก่อนและสามารถใช้งานสิ่งนั้นซ้ำ ๆ ได้อย่างถูกต้อง เช่นเดียวกัน หากการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความเหมือนหรือใกล้เคียงกับเกมอื่น ๆ ที่ผู้เล่นเคยเล่นมาก่อน ผู้เล่นจะเกิดความชอบมากกว่า ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Panpumchuen (2014) ที่สรุปว่า การเลือกใช้เรขศิลป์ (graphic design) ในการออกแบบเกมออนไลน์ที่ประสบความสำเร็จ ทั้งการออกแบบตัวละคร ฉาก และส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (user interface) มักใช้เรขศิลป์ที่มีความใกล้เคียงกับเกมออนไลน์ที่ประสบความสำเร็จในยุคแรก ๆ เนื่องจากผู้เล่นที่เป็นกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีประสบการณ์ และความคุ้นเคยกับเกมออนไลน์ที่เคยประสบความสำเร็จเหล่านั้น นอกจากนี้ สุนทรียะของการออกแบบมีความจำเป็นต้องจำลองเชิงประสบการณ์ที่ดีให้แก่ผู้เล่นด้วยการออกแบบวิธีการเล่นเกมแบบเทคนิคการเรียนรู้การเล่นจากครั้งแรกผ่านการแนะนำที่สอดแทรกการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง (Tangpondparsert, 2017)

2) การสะท้อนกลับจากการเล่นเกม (Game Play Feedback) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นรับรู้อย่างชัดเจนโดยเฉพาะอย่างยิ่งการมีอิสระและตัดสินใจได้ด้วยตัวผู้เล่น และการรับรู้เกี่ยวกับรางวัลที่จะได้รับจากการเล่นเกม ซึ่งเป็นขวัญกำลังใจแก่ผู้เล่นให้เล่นเกมได้อย่างสนุก ตั้งใจเล่น และพยายามเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในเกม ประเด็นการสะท้อนกลับเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับผู้เล่น ไม่ว่าจะ เป็นชัยชนะ หรือรางวัล สอดคล้องกับงานวิจัย Pesopas and Bunlikhitsiri (2015) เกี่ยวกับการออกแบบเกมการเล่นด้วยรูปแบบสถานการณ์จำลอง พบว่า ผู้เล่นเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วม มีการตั้งใจให้

เล่นเกมด้วยการให้แต้ม ดาว คะแนน หรือสัญลักษณ์อื่นที่สะท้อนให้เห็นถึงรางวัลที่ได้รับจากผลของการเล่นเกม ผลการวิจัยนี้ใกล้เคียงกับ Longpradit, Khonchoho and Sangthong (2015) ที่พบว่า ผู้ใช้ต้องการเกมส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยการสะสมสิ่งของ นอกจากการสะท้อนกลับด้วยสัญลักษณ์แทนคะแนนแล้ว ยังมีการสะท้อนกลับมีหลายวิธีการ เสียงคือหนึ่งในการสะท้อนกลับจากเกมคอมพิวเตอร์ โดยที่เสียงเป็นตัวจำลองสถานการณ์ เช่น การป้อนข้อมูลกลับสู่ผู้ใช้วิดีโอเกม เมื่อได้ยินเสียงปืนของคู่ต่อสู้ดังขึ้นแสดงว่าศัตรูอยู่ใกล้เรามากขึ้นเรื่อย ๆ ในทางกลับกัน เสียงดังกล่าวเบาลงเมื่ออยู่ไกลเราออกไป เป็นต้น (Saengkrai, 2010)

3) ความน่าดึงดูดใจผู้เล่น (Attracting Players) เป็นปัจจัยเกี่ยวกับตัวเกมที่ต้องสร้างความดึงดูดใจผู้เล่นให้เข้าเล่นเกมด้วยการออกแบบเนื้อเรื่องของเกมที่น่าติดตามและค้นหาคำตอบ รวมทั้งดึงดูดใจผู้เล่นด้วยความท้าทายของเป้าหมายในเกมที่ผู้เล่นต้องพยายามเล่นเกมนั้นให้บรรลุเป้าหมายให้ได้ ซึ่งสอดคล้องกับหลายงานวิจัยที่พบว่า ความดึงดูดใจผู้เล่นด้วยการออกแบบเนื้อเรื่อง มีลำดับความสำคัญต่อการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันไป การออกแบบเนื้อเรื่องหรือเนื้อหาของการเล่นละเล่นพื้นบ้านไทยทำให้ผู้เล่นมีความพึงพอใจต่อเกมเป็นอันดับที่ 3 ซึ่งเป็นรองมาจากด้านภาพและสี และด้านรูปแบบเกมและการควบคุม (Pesopas and Bunlikhitsiri, 2015) ในขณะที่ด้านเนื้อหามีค่านัยสำคัญทางสถิติของค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในระดับสูงสุดของการเลือกเล่นเกมดิจิทัลคอนเทนต์ที่มีผู้หญิงเป็นผู้นำเพื่อขยายธุรกิจดิจิทัลคอนเทนต์ ตามมาด้วยด้านกราฟิกและการออกแบบ และด้านกฎการเล่น (Kueachart, Jirawatmongkol, and Phawaphanankul, 2017) โดยผู้เล่นให้ความสำคัญกับเนื้อหาที่เดินเรื่องที่ชัดเจน เข้าใจง่าย หรือจากภาพยนตร์มีชื่อเสียง ในขณะที่การออกแบบการเล่าเรื่องการ์ตูน แอนิเมชัน และเกมที่น่าดึงดูดใจ ถือเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเลียนแบบพฤติกรรมที่ได้จากสื่อของเยาวชนอีกด้วย (Mongkhonsin, Suyanang, Phakanon, Tirakoat, and Hiruncharoenwate, 2018)

4) กฎกติกาและข้อบังคับของเกม (Game Rules and Regulations) เป็นปัจจัยส่งเสริมด้านอารมณ์ของผู้เล่น เช่น รู้สึกได้รับความยุติธรรม ผู้เล่นในเกมต้องมีระเบียบวินัยด้วยการเคารพกฎกติกาของเกมที่กำหนด รวมทั้งส่งผลให้ผู้เล่นมีความรู้สึกสบายใจว่า การแพ้หรือชนะของตนเองหรือผู้เล่นอื่น การได้หรือความสูญเสียรางวัลเป็นไปตามกฎและกติกาของเกม เป็นประเด็นสำคัญที่ทำให้ผู้เล่นเลือกที่จะเล่นเกม นั้น พบว่าผู้เล่นเกมให้ความสำคัญกับเกมที่เล่นง่าย ไม่ซับซ้อน และมีระดับความยากง่ายที่ชัดเจน (Kueachart, Jirawatmongkol, and Phawaphanankul, 2017) นอกจากนี้แล้ว แนวทางการออกแบบกติกาและกฎของเกมนั้นจำเป็นต้องพิจารณาถึงความแตกต่างของประชากรศาสตร์ของผู้เล่น เช่น เพศ อายุ เป็นต้น ซึ่งส่งผลทำให้ผู้เล่นมีประสบการณ์ที่แตกต่างกัน

5) ความท้าทายและการแข่งขัน (Challenges and Competitions) เป็นปัจจัยเกี่ยวข้องกับตัวเกมที่ออกแบบมาส่งเสริมให้ผู้เล่นรับรู้เกี่ยวกับการแข่งขัน รู้สึกอยากเอาชนะทั้งตนเองและผู้เล่นอื่น นอกจากนี้ ความท้าทายในเกมทำให้ผู้เล่นเล่นเกมอย่างฮึกเหิมและคึกคะนองเพื่อชัยชนะ สอดคล้องกับ Teed (2004 cite in Nakasan, and Nakasan, 2016) กล่าวถึงองค์ประกอบหลักของเกมเพื่อใช้ในเชิงสร้างสรรค์ ต้องประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ การแข่งขันที่มุ่งใจให้ผู้เล่นประเมินศักยภาพตนเองและ/หรือทีมเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม การมีส่วนร่วมในเกม และการให้รางวัลเมื่อผู้เล่นได้รับชัยชนะหรือคะแนนเป็นการป้อนกลับ องค์ประกอบที่กล่าวมานี้มุ่งใจให้ผู้เล่น

กระตือรือร้นเรียนรู้ผ่านเกม แต่มุมมองตรงกันข้าม หากการออกแบบระบบความท้าทายและการแข่งขันเกมซับซ้อนและยากเกินไป อาจส่งผลให้ผู้เล่นรู้สึกไม่ สนุก และไม่ยอมเล่น (Panpumchuen, 2014)

ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ผลการวิจัยข้างต้น นักผลิตเกมคอมพิวเตอร์ทั้งประเภททางธุรกิจและทางการศึกษารวมทั้งนักวิจัยและนักวิชาการ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้คือ การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา ควรให้ความสำคัญเกี่ยวกับองค์ประกอบของการออกแบบที่วิเคราะห์ได้ตามผลการวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้เกมที่พัฒนาขึ้นนั้นสอดคล้องกับผู้เล่นเกมซึ่งจะส่งผลให้ผู้เล่นชื่นชมและได้รับความรู้จากการเล่นเกมมากขึ้น

2) ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งต่อไปควรกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่มีคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ (demography) ซึ่งคาดว่าจะมีความแตกต่างของการรับรู้ต่อเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาต่างกัน เช่น ประสบการณ์ในการเล่น เกม ช่วงอายุที่กว้างมากขึ้น ความชื่นชอบต่อการเล่นเกม ผู้เล่นใหม่หรือมีประสบการณ์เล่นเกมที่หลากหลาย เป็นต้น

References

- Adams, E. (2014). **Fundamentals of Game Design**. 3rd edition. CA: Pearson Education, Peachpit.
- Despain, W. (2013). **100 Principles of Game Design**. CA: New Riders.
- Jeekatok, K., Butradat, V., and Tongras, S. (2018). k̄anphatthanā k̄em̄ k̄ans̄on̄ phū̄a k̄an̄rīanrū̄ rū̄anḡ mū̄prāp̄ khayā samrap̄ rōnḡrīan̄ prathom̄ suks̄ā hok̄ [The development Instructional Game with Learning entitled in The Junk Buster for Primary School 6]. **Udon Thai Rajabhat University Journal of Science and Technology**. 6(1), 137- 149.
- Khamoiy, Y. (2013). **lakkān̄ ‘ōk̄ b̄aēp̄ k̄em̄** [Principles of Game Designing]. Retrieved from <https://sites.google.com/a/pypw.ac.th/games/bi-ngan-thi-4>
- Kueachart, P., Jirawatmongkol, S., and Phawaphanankul, C. (2017). nawattakam̄ n̄aēokhit̄ patchaī thī̄ mī̄ phon̄ tō̄ k̄an̄lū̄ak̄ len̄ k̄em̄ dichithankhō̄n̄thēn̄ thī̄ mī̄ phū̄yinḡ pen̄ phū̄ nam̄ phū̄ā khayāī thurakit̄ dichithankhō̄n̄thēn̄ [Innovative Factors Concept Affecting Play Choices of Digital Content Game Platform Using Women Characteristic Leading to Expanding Digital Content Business]. **Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences, and Arts)**. 10(2), 762 - 772.

- Longpradit, P., Khonchoho, P., and Sangthong, C. (2015). *kān wikhrō læ ‘ōk bæp khwām tōngkān khōng kēm kāntē rī yom khwām phrōm rapmū kap sunāmi phūa sanapsanun kānrīanrū duai theknik kān prap chai fang nathī mī khunnaphāp* [Requirements’ Analysis and Design of Tsunami Preparedness Game to Support Learning with a Quality Function Deployment Technique]. **Journal of Information Technology Management and Innovation**. 2(2), 13 - 21.
- Mongkhonsin, K., Suyanang, T., Phakanon, N., Tirakoat, S., and Hiruncharoenvate, C. (2018). *phruttkam kānpōetrap læ patchai thī mī phon tō kātūn ‘ānimechan khōng yaowachon* [Exposure behaviors and Factors affecting animation cartoon of youth]. **Journal of Applied Informatics and Technology**. 1(2), 82 - 92.
- Nakasan, N., and Nakasan, C. (2016). *kēm: nawattakam phūa kānsuksā choēng sāngsan* [Game: Innovation for Creative Education]. **Rom Phruek Journal Krirk University**. 34(3), 159 - 182.
- Panking, T., Ratana-o-larn, T., and Petsangsri, S. (2013). *kānphatthana botriān ‘īlōen ning dōi chai kēm pen thān rūang phangngān* [A Development of Game-Based E-Learning Courseware on Flowchart]. **Journal of Industrial Education**. 14(3), 244 - 251.
- Panpumchuen, W. (2014). *kān wikhrō kān ‘ōkbæp nithet sin nai kēm ‘ōnlai thī prasop khwāmsamret* [The analysis of the visual communication design in success online game]. **Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences, and Arts)**. 7(2), 1627 - 1647.
- Pesopas, T., and Bunlikhitsiri, B. (2015). *kān ‘ōkbæp kēm chamlōng kānlalēn phūnbān Thai tām thritsadi rāeng chūngchāi* [Design of simulation Thai folk game upon incentive theory]. **Art and Architecture Journal Naresuan University**. 6(2), 90 - 100.
- Pinyo, T. (2018). *theknik kān tikhwām phonlap khōng kān wikhrō patchai nai ngānwichai* [Techniques for Interpreting the Results of Factor Analysis in Research Work]. **Panyapiwat Journal**. 10(Special Issue July 2018), 292 - 304.
- Prachumwan, C., and Tirakoat, S. (2013). *kānphatthana kēm khōmphiutōe phūa songsoem thaksa kān ‘ān khōng dek thī mī khwām bokphrōng thāngkān rīanrū* [Development of a Computer Game to Promote Reading Skills of Children with Learning Disabilities]. **Prae-wa Karasin Journal of Karasin University**. 1(2), 91 - 107.
- Rouse, R. (2004). **Game design: theory & practice**. 2nd edition. Taxus: Wordware Publishing.

- Saengkrai, P. (2010). *s̄iāng læ mantimīdīā* [Sound and Multimedia]. **Rangsit Music Journal**. 5(2 July-December 2010), 38 - 41.
- Schell, J. (2008). **The Art of Game Design**. MA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Schreiber, I. (2009). **Game Design Concepts: an experiment in game design and teaching**. Retrieved from <http://gamedesignconcepts.pbworks.com/f/Game+Design+Concepts+0-5.pdf>
- Sotamaa, O. (2007). **Perceptions of Player in Game Design Literature**. In Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play. pp. 456 – 465.
- Srisa-ard, B. (2013). *kānwichai būāngton*. 9th edition. Bangkok: Suroyasarn Co., Ltd.
- Tangpondparsert, P. (2017). *sunsī nai kān'ōkbæp kēm phūā sanapsanun kānthōngthīeo kō Rattanakosin* [The Aesthetics in Gamification Design for Supporting Rattanakosin Island Tourism]. **Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences, and Arts)**. 10(2), 2883 - 2893.

การประยุกต์ใช้จริยธรรมในการดำเนินงานขององค์กรธุรกิจ
เพื่อสร้างความอยู่รอดให้กับกิจการ

THE ETHICAL PRACTICE IN ORGANIZATIONAL BUSINESS
OPERATIONS TO STRENGTHEN THE BUSINESS SURVIVAL

กาญจนา สุระ
Kanchana Sura

ภาควิชาบริหารธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
Department of Business Administration, Faculty of Management Science,
Chiang Mai Rajabhat University
E-mail: K.suruk@gmail.com

Received:	June 29, 2020
Revised:	September 3, 2020
Accepted:	September 10, 2020

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับจริยธรรมและทฤษฎีจริยธรรมทางธุรกิจ และ 2) ศึกษาการประยุกต์ใช้จริยธรรมในการดำเนินงานขององค์กรธุรกิจเพื่อสร้างความอยู่รอดให้กับกิจการ ผลการศึกษาพบว่า จริยธรรมเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการประพฤติ ปฏิบัติในสิ่งที่ดีงาม ถูกต้องและมีคุณธรรม โดยจริยธรรมมาจากหลักคำสอนทางศาสนาซึ่งมุ่งเน้นให้คนประพฤติแต่ในสิ่งที่ดี ไม่เบียดเบียนหรือทำร้ายผู้อื่น สำหรับพัฒนาแนวคิดทฤษฎีทางจริยธรรมธุรกิจประกอบไปด้วย 1) ทฤษฎีประโยชน์นิยม 2) แนวคิดจริยธรรมของ Kantian 3) ทฤษฎีว่าด้วยสิทธิและ 4) ทฤษฎีความยุติธรรม การดำเนินธุรกิจในปัจจุบันต้องดำเนินการอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคมซึ่งจะสามารถช่วยทำให้ธุรกิจอยู่รอดและดำรงอยู่ได้อย่างมั่นคง โดยจะต้องมีการประยุกต์ใช้จริยธรรมในการดำเนินธุรกิจที่สำคัญกับการทำงานของพนักงาน งานด้านการตลาด การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและดูแลสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

คำสำคัญ

การประยุกต์ใช้จริยธรรม การดำเนินงานขององค์กรธุรกิจ ความอยู่รอดของธุรกิจ

ABSTRACT

This article aims to 1) study concepts of ethics and theories of business ethics and 2) study implementation of ethics in organizational operations for business survival. It is found that ethics involve righteous behaviour and integrity. Ethics also concern the principles of religions which are aimed at people to be high-minded, do not exploit or insult anyone. The concepts and theories of business ethics consist of

1) Utilitarianism, 2) Kantian business ethics, 3) concepts of rights, and 4) Theory of justice. Currently, business operations require social responsibility for the business survival and sustainability. Furthermore, the implementation of ethics is essential for the organizational operations, namely employees' performance, marketing, information technology (IT), and environmental conservation.

Keywords

Ethical Practice, Organizational Business Operations, Business Survival

บทนำ

จากกระแสโลกาภิวัตน์อันเนื่องมาจากการติดต่อสื่อสารแบบไร้พรมแดนได้ทำให้คนในโลกมีการติดต่อสื่อสารผ่านช่องทางต่าง ๆ โดยการใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นเครื่องมือช่วยในการติดต่อสื่อสารทำให้ประชาชนมีการติดต่อสื่อสารระหว่างกันที่มีความสะดวกและรวดเร็วมากขึ้นกว่าเดิม หากเปรียบเทียบการติดต่อสื่อสารเดิมที่ผ่านมา ดังนั้นจึงก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมของประเทศต่าง ๆ ในโลก จากการที่ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่จะทำให้ประเทศชาติ มีความเจริญก้าวหน้าและรุ่งเรือง จึงทำให้รัฐบาลของประเทศต่าง ๆ พยายามกระตุ้นและส่งเสริมการดำเนินงานด้านธุรกิจเพิ่มขึ้นไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุนด้านเงินทุนให้ผู้ประกอบการในรูปแบบของการให้กู้ยืมเงินเพื่อนำมาลงทุนสร้างธุรกิจก่อให้เกิดการประกอบการธุรกิจเพิ่มขึ้นทั้งผู้ประกอบการขนาดใหญ่ ผู้ประกอบการขนาดกลาง และขนาดย่อม ซึ่งจากรายงานของฝ่ายสถิติและข้อสนเทศผู้ประกอบการธุรกิจของประเทศไทยพบว่าผู้ประกอบการธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อมทั้งประเทศคิดเป็นร้อยละ 99.5 ของจำนวนวิสาหกิจทั้งหมดที่เหลือเป็นธุรกิจขนาดใหญ่ โดยเฉพาะธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อมสามารถสร้างความเติบโตให้กับเศรษฐกิจ ในปี พ.ศ. 2561 มีมูลค่าของผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศไตรมาสแรกขยายตัวได้ร้อยละ 4.9 สูงกว่าไตรมาสแรกของปี 2560 ซึ่งขยายตัวได้ร้อยละ 4.3 ขณะที่ผลิตภัณฑ์มวลรวมของประเทศขยายตัวร้อยละ 3.3 คิดเป็นมูลค่า 1.61 ล้านล้านบาท (Office of Statistic and Information, Bank of Thailand, 2018)

แม้ว่าการประกอบการธุรกิจจะสามารถสร้างรายได้ให้แก่ประเทศเป็นจำนวนมากแต่อย่างไรก็ตามการดำเนินธุรกิจปัจจุบันก็ยังประสบปัญหาธุรกิจขาดความสำนึกและขาดความรับผิดชอบต่อสังคมพยายามแข่งขันกันเพื่อสร้างความเป็นใหญ่และมุ่งหวังที่จะทำกำไรสูงสุดให้แก่กิจการโดยไม่คำนึงถึงจริยธรรม การกระทำดังกล่าวก่อให้เกิดผลเสียแก่ธุรกิจตามมากล่าวคือ ทำให้ธุรกิจขาดการยอมรับและศรัทธาจากผู้บริโภคทำให้กิจการไม่สามารถดำเนินการต่อไปได้ (Bunbongkan, 2014) การดำเนินธุรกิจอย่างมีความรับผิดชอบโดยยึดหลักการดำเนินธุรกิจตามแนวทางของคุณธรรมและจริยธรรมจึงเป็นสิ่งสำคัญและมีความจำเป็นสำหรับการดำเนินธุรกิจในปัจจุบัน ดังนั้นการศึกษาและการทำความเข้าใจเกี่ยวกับหลักจริยธรรมและการประยุกต์ใช้จริยธรรมกับการดำเนินธุรกิจจะเป็นแนวทางที่ช่วยทำให้การดำเนินงานขององค์กรธุรกิจประสบความสำเร็จและสามารถดำรงอยู่ได้อย่างมั่นคง

บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์หลักในการศึกษา 2 ประการคือ 1) ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับจริยธรรมและทฤษฎีจริยธรรมทางธุรกิจ และ 2) ศึกษาการประยุกต์ใช้จริยธรรมกับการดำเนินงานขององค์กรธุรกิจ

แนวคิดเกี่ยวกับจริยธรรมและทฤษฎีจริยธรรมทางธุรกิจ

แนวคิดเกี่ยวกับจริยธรรมและทฤษฎีจริยธรรมทางธุรกิจประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้

1. ความหมายและหลักจริยธรรม

ความหมายของจริยธรรม

จริยธรรม หมายถึง การประพฤติที่ถูกต้องหรือไม่ถูกต้องซึ่งบอกให้ทราบว่าพฤติกรรมของบุคคลมีคุณธรรมและเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ขั้นพื้นฐานของมนุษย์ในส่วนที่เราคิดและปฏิบัติต่อผู้อื่นและเราต้องการให้ผู้อื่นคิดและปฏิบัติต่อเราอย่างไร (Post, Lawrence & Weber, 2002)

จริยธรรม หมายถึง หลักความประพฤติที่อบรมกิริยาและปลูกฝังลักษณะนิสัยให้อยู่ในครรลองของคุณธรรมหรือศีลธรรมโดยมีแนวทางความประพฤติอยู่ในเรื่องของความดีและความถูกต้องโดยความดีคือกุศลกรรมซึ่งเป็นมาตรฐานในการประพฤติธรรมทั้งทางกาย วาจา และใจ มีการกระทำในการดำรงชีวิตโดยสุจริตธรรมเกื้อกูลกัน ไม่ทำร้าย ไม่ล่วงละเมิดกัน มีความเมตตากรุณาต่อกัน (Sihaamphai, 2000)

ดังนั้นจริยธรรม หมายถึง หลักของความประพฤติที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของความดีและมีคุณธรรมโดยปลูกฝังให้คนมีการประพฤติปฏิบัติแต่ในสิ่งที่ดีและมีความถูกต้องทั้งในด้านความคิดและการปฏิบัติต่อกัน

หลักจริยธรรม

จริยธรรมเป็นความประพฤติที่แสดงออกมาที่ตีงามโดยความประพฤติที่ตีงามซึ่งคนจะแสดงออกมาได้นั้นจำเป็นต้องอาศัยการมีคุณธรรมของคน ดังนั้นการที่คนจะมีคุณธรรมได้จำเป็นจะต้องอาศัยหลักคำสอนทางศาสนาที่มุ่งเน้นสอนให้คนเป็นคนดีเพื่อให้อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสงบสุข ในส่วนของจริยธรรมที่มาจากหลักคำสอนของศาสนาที่สำคัญและเป็นแนวทางให้คนประพฤติปฏิบัติตาม ได้แก่ จริยธรรมตามหลักคำสอนของลัทธิยูดาเย ศาสนาคริสต์ ศาสนาอิสลาม ศาสนาพุทธ ศาสนาฮินดู โดยจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์หลักจริยธรรมของแต่ละศาสนาพบว่ามีความเหมือนและคล้ายคลึงกันกล่าวคือ การมุ่งเน้นให้คนประพฤติแต่ในสิ่งที่ดี ได้แก่ การมีความเมตตา กรุณา มีความซื่อสัตย์ มีความยุติธรรม ไม่เบียดเบียนหรือทำร้ายผู้อื่น ดังเช่นจริยธรรมของลัทธิยูดาเยเน้นในเรื่องคุณค่าของมนุษย์ การปฏิบัติตามสัจธรรม การมีคุณธรรม (Moore & Bruder, 2006) ซึ่งมีความคล้ายกับหลักจริยธรรมของศาสนาคริสต์ที่มุ่งเน้นให้คนทำความดี การมีความรัก ความเมตตาระหว่างเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน เช่นเดียวกับหลักจริยธรรมของศาสนาอิสลามและฮินดูที่มุ่งเน้นให้มนุษย์ปฏิบัติต่อกันโดยสันติวิธี การมีความซื่อสัตย์ การไม่ทำร้ายหรือเบียดเบียนผู้อื่น นอกจากนี้ยังคล้ายคลึงกับจริยธรรมพื้นฐานของพระพุทธศาสนาที่มุ่งเน้นให้คนปฏิบัติตามเบญจศีลและเบญจธรรม โดยเบญจศีลหรือศีล 5 คือข้อละเว้นจากการทำความชั่วทั้งทางกาย วาจา ได้แก่ 1) เว้นจากการฆ่าสัตว์หรือทำร้ายเบียดเบียนผู้อื่น 2) เว้นจากการลักทรัพย์ 3) เว้นจากการประพฤติผิดในกาม

4) เว้นจากการพูดปด 5) เว้นจากการดื่มสุรา ในส่วนของเบญจธรรมคือ ธรรมะที่พึงปฏิบัติ มีอยู่ 5 ประการ คือ 1) เมตตากรุณา 2) สัมมาอาชีวะ คือ การประกอบอาชีพที่สุจริต 3) กามสังวร คือ ความสามารถในการควบคุมตนเองไม่ให้หลงใหลในเรื่อง รูป รส กลิ่น เสียง 4) สัจจะ คือ ความซื่อสัตย์ และ 5) มีสติสัมปชัญญะ คือ ความมีสติ รู้ตนเองเสมอว่าตนเป็นใครกำลังทำอะไรอยู่ (Thewintha, 2007)

จากการที่จริยธรรมเป็นแนวทางประพฤติปฏิบัติที่มาจากหลักคำสอนของศาสนาต่าง ๆ ที่มุ่งเน้นให้คนประพฤติปฏิบัติแต่ในสิ่งที่ดีซึ่งเป็นหลักปฏิบัติพื้นฐานที่คนพึงปฏิบัติต่อกัน ขณะเดียวกันยังเป็นแนวทางให้ผู้ประกอบการธุรกิจได้นำหลักการพื้นฐานนี้ไปประยุกต์ใช้กับการดำเนินธุรกิจ เพื่อให้ธุรกิจประสบความสำเร็จและสามารถอยู่รอดได้ในปัจจุบัน

2. พัฒนาแนวคิดทฤษฎีจริยธรรมทางธุรกิจ

จริยธรรมทางธุรกิจเป็นการนำเอาแนวคิดและหลักจริยธรรมมาประยุกต์ใช้กับการดำเนินธุรกิจเพื่อมุ่งให้ธุรกิจดำเนินงานด้วยความถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม โดยพัฒนาแนวคิดทฤษฎีจริยธรรมทางธุรกิจมาจากแนวคิดทฤษฎีของนักปรัชญาตะวันตกมีรายละเอียดของทฤษฎีที่สำคัญดังต่อไปนี้ (Beauchamp & Bowie, 2004)

1. ทฤษฎีประโยชน์นิยม (Utilitarian Theory)

ทฤษฎีประโยชน์นิยมยึดหลักที่ว่ากระทำที่มีคุณธรรมและความถูกต้องจะก่อให้เกิดผลดีมากกว่าผลเสียแก่ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องเน้นประโยชน์สูงสุดที่เกิดขึ้นกับคนหมู่มาก

2. แนวคิดจริยธรรมของ Kantian

แนวคิดจริยธรรมของ Immanuel Kant จะให้ความเคารพในความเป็นมนุษย์เพราะมนุษย์ทุกคนมีศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ ดังนั้นมนุษย์ทุกคนไม่ควรถูกปฏิบัติเหมือนกับเป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิต

3. ทฤษฎีว่าด้วยสิทธิ (Right Theory)

แนวคิดว่าด้วยสิทธิเกี่ยวข้องกับสิทธิส่วนบุคคล สิทธิมนุษยชน โดยสิทธิแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ สิทธิด้านลบและสิทธิด้านบวก สิทธิด้านลบคือสิทธิที่จะไม่ถูกแทรกแซงหรือขัดขวางหรือเป็นสิทธิเสรีภาพ ส่วนสิทธิทางด้านบวกคือสิทธิที่จะได้รับประโยชน์หรือการได้รับบริการจากหน่วยงานหรือองค์กรธุรกิจที่บุคคลนั้นเป็นสิทธิขององค์กรนั้น

4. ทฤษฎีความยุติธรรม (The Justice Theory)

ทฤษฎีความยุติธรรมคือการปฏิบัติต่อสมาชิกหรือกลุ่มคนในสังคมด้วยความเป็นธรรม ไม่ว่าจะเป็นการกระจายผลประโยชน์และภารกิจ การลงโทษ การใช้กฎหมายจะต้องกระทำลงไปด้วยความยุติธรรม

จึงสามารถกล่าวโดยสรุปได้ว่าพัฒนาการแนวคิดทฤษฎีทางจริยธรรมธุรกิจมาจากการนำเอาหลักของจริยธรรม คุณธรรมมาเป็นแนวทางในการปฏิบัติขององค์กรธุรกิจที่เน้นการมีความซื่อสัตย์ ความยุติธรรม การไม่เบียดเบียน ตลอดจนการเน้นผลประโยชน์สูงสุดให้กับคนหมู่มาก

ความจำเป็นที่องค์กรธุรกิจต้องมีจริยธรรม

ปัจจุบันยังคงมีผู้ประกอบการบางคนเข้าใจผิดว่าการประกอบธุรกิจไม่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม การประกอบธุรกิจกับจริยธรรมเป็นคนละส่วนกัน จุดมุ่งหมายของการทำธุรกิจคือการได้กำไรสูงสุด ดังที่ Suwanapak (2013) ระบุว่า การดำเนินธุรกิจมีความจำเป็นจะต้องคำนึงถึงจริยธรรม

ทางธุรกิจ เนื่องมาจากหลายคนเข้าใจผิดคิดว่าการทำธุรกิจเป็นกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมอยู่เหนือขอบเขตของจริยธรรมแต่อย่างไรก็ตามจากสภาพการแข่งขันทางด้านธุรกิจที่นับวันยิ่งจะทวีความรุนแรงเพิ่มขึ้นได้ทำให้ธุรกิจต่าง ๆ พยายามสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขัน โดยใช้เทคนิค กลยุทธ์ต่าง ๆ เพื่อเอาชนะคู่แข่งซึ่งการใช้เทคนิคดังกล่าวบางครั้งเป็นการเอารัดเอาเปรียบคู่แข่งและการกระทำดังกล่าวทำให้กระแสสังคมเกิดการต่อต้านการกระทำที่ขาดจริยธรรมของธุรกิจแต่กลับกดดันและเรียกร้องให้ธุรกิจมีความใสใจและ ประกอบธุรกิจอย่างมีจริยธรรมเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Krasaesunthon (2015) ระบุว่าสังคมไทยและสังคมโลกในปัจจุบันต่างมุ่งเน้นการพัฒนาด้านวัตถุเพียงอย่างเดียวโดยไม่คำนึงถึงว่าการดำเนินงานจะเป็นการเอารัดเอาเปรียบก่อให้เกิดผลเสียหายแก่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและสังคมมากน้อยประการใด ดังนั้นทุกภาคส่วนในสังคมจึงต้องหันกลับมาให้ความสำคัญและเรียกร้องให้ธุรกิจมีความรับผิดชอบต่อสังคมเพิ่มขึ้น

ทั้งนี้ได้นำนิยามวิชาการที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับจริยธรรมกับการดำเนินงานของธุรกิจ เช่น (Bangmo, 2000; Pisalbutra, 2005; Traichakphop, 1998; Velasquez, 2006) มีความเห็นว่าปัจจุบันผู้ประกอบการธุรกิจมีความจำเป็นที่จะต้องตระหนักและให้ความสำคัญในการนำเอาจริยธรรมเข้ามาใช้ในการดำเนินธุรกิจเพิ่มมากขึ้นโดยมีเหตุผลซึ่งสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

1) การขยายตัวของชุมชนและสังคมเพิ่มขึ้นทำให้การดำเนินธุรกิจมีการขยายตัวเพิ่มขึ้นในการที่จะผลิตสินค้าและบริการเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค ดังนั้นองค์กรธุรกิจจำเป็นจะต้องใช้จริยธรรมมาเป็นมาตรฐานเพื่อกำหนดความเป็นธรรมให้เกิดขึ้นระหว่างผู้บริโภคและผู้ประกอบการ

2) การเพิ่มขึ้นของธุรกิจทำให้เกิดการแข่งขัน การเอารัดเอาเปรียบระหว่างกัน มีการแข่งขันการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรอย่างไม่เป็นธรรมก่อให้เกิดปัญหาการทำลายสิ่งแวดล้อม ธุรกิจจำเป็นจะต้องนำเอาจริยธรรมมากำหนดเป็นมาตรฐานเพื่อสร้างความเป็นระเบียบและความเป็นธรรมในการจัดสรรผลประโยชน์ให้เกิดความยุติธรรมแก่ทุกฝ่าย

3) ความคาดหวังของสังคมที่ต้องการให้องค์กรธุรกิจมีการดำเนินงานที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ได้แก่ ผู้บริหาร พนักงาน ผู้ถือหุ้น เจ้าของปัจจัยการผลิต ผู้บริโภค ตลอดจนสาธารณชนเพิ่มขึ้น

จากการดำเนินธุรกิจปัจจุบันไม่อาจปฏิเสธได้ว่าจะต้องกระทำควบคู่ไปกับการมีจริยธรรมเรื่องของจริยธรรมมีบทบาทและความสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจเพราะจะเป็นเกราะป้องกันและช่วยให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของธุรกิจมีความเชื่อมั่นต่อธุรกิจอันจะทำให้ธุรกิจมีความเข้มแข็งและสามารถอยู่รอดได้ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอันรวดเร็ว ตลอดจนการแข่งขันทางธุรกิจที่นับวันจะทวีความรุนแรงมากขึ้น

การประยุกต์ใช้จริยธรรมกับการดำเนินงานขององค์กรธุรกิจ

จากการที่การดำเนินธุรกิจในปัจจุบันจะต้องกระทำบนพื้นฐานของการมีคุณธรรมเพื่อจะทำให้ธุรกิจสามารถอยู่รอดได้โดยที่การดำเนินธุรกิจจะเกี่ยวข้องกับกิจกรรมหลักที่สำคัญได้แก่ ด้านการผลิตและการตลาด ทรัพยากรมนุษย์ เทคโนโลยี ตลอดจนสิ่งแวดล้อม (Shaw, 2011) บทความนี้มุ่งศึกษาการประยุกต์ใช้จริยธรรมกับการดำเนินงานขององค์กรธุรกิจ ได้แก่ การประยุกต์ใช้จริยธรรมกับ

การทำงานของพนักงาน การประยุกต์ใช้จริยธรรมกับการตลาดและการผลิต การประยุกต์ใช้จริยธรรมกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และจริยธรรมกับการดูแลสิ่งแวดล้อม

1. จริยธรรมขององค์กรธุรกิจกับการทำงานของพนักงาน

องค์กรธุรกิจที่ดีพึงให้ความสำคัญและมีความรับผิดชอบต่อพนักงานที่ทำงานในองค์กรธุรกิจทุกคนโดยจะต้องตระหนักถึงความสำคัญโดยถือว่าพนักงานเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่าถือเป็นฟันเฟืองอันสำคัญในการขับเคลื่อนการดำเนินงานให้บรรลุผล โดยหลักจริยธรรมพื้นฐานซึ่งองค์กรธุรกิจพึงปฏิบัติต่อลูกจ้างก็คือ 1) หลักความสามารถ 2) หลักความเสมอภาคในโอกาสและ 3) หลักความมั่นคงในการทำงาน (Nkomo, Foltler & McAfee, 2008) โดยองค์กรธุรกิจจะต้องมีการคัดเลือกคนเข้าทำงานจะพิจารณาจากความรู้และความสามารถของคนเป็นหลักมีคุณธรรมในด้านความยุติธรรมในการคัดเลือก โดยองค์กรธุรกิจจะต้องใช้ระบบคุณธรรม (Merit System) เป็นหลักในการคัดเลือกและหลีกเลี่ยงไม่ใช้ระบบอุปถัมภ์ (Patronage System) การคัดเลือกคนเข้าทำงานจะต้องกำหนดกฎกติกาในการรับสมัครที่มีการกำหนดคุณสมบัติของผู้สมัครที่มีความชัดเจน มีขั้นตอนวิธีการคัดเลือกที่มีความโปร่งใส เปิดโอกาสให้ผู้ที่มีคุณสมบัติตรงตามที่องค์กรธุรกิจต้องการมีสิทธิในการที่จะสมัครอย่างเท่าเทียมกันไม่มีการปิดกั้นโอกาส จากการศึกษาพบว่าการใช้ระบบการคัดเลือกบุคลากรโดยใช้หลักความสามารถจะช่วยให้ภาพพจน์ขององค์กรธุรกิจมีความน่าเชื่อถือและศรัทธาตลอดจนเป็นที่ยอมรับของบุคคลทั่วไปอันจะส่งผลทำให้ประสิทธิภาพการดำเนินงานของกิจการดีขึ้น (Wattananarangsarn, 2016) ขณะเดียวกันองค์กรธุรกิจจะต้องให้โอกาสแก่บุคลากรในองค์กรในการพัฒนาตนเองมีการปฏิบัติต่อบุคลากรทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน เช่น การเลื่อนขั้น เลื่อนเงินเดือน ใช้ระเบียบปฏิบัติแบบเดียวกัน ดังตัวอย่างของบริษัทยูเรกาดีไซน์ จำกัด ที่มีการนำเอาระบบคุณธรรมเข้ามาใช้ในการบริหารงาน ได้แก่ หลักความสามารถ หลักความเสมอภาคและความมั่นคงในการทำงาน กล่าวคือ 1) หลักของความสามารถ โดยทางบริษัทใช้การคัดเลือกพนักงานตามความรู้และความสามารถเป็นหลัก 2) หลักความเสมอภาค ทางบริษัทจะใช้กฎระเบียบแบบเดียวกันในการปฏิบัติกับพนักงานทุกคน ไม่มีการเลือกที่รักมักที่ชัง การพิจารณาเลื่อนขั้นเลื่อนตำแหน่งจะให้พนักงานทุกคนมีสิทธิในการเลื่อนขั้นเลื่อนตำแหน่ง ไม่มีการปิดกั้น โดยจะพิจารณาจากผลการปฏิบัติงานและความสามารถเป็นหลัก 3) หลักความมั่นคงในการทำงาน บริษัทจัดทำระบบประเมินค่างานและโครงสร้างเงินเดือนให้สามารถแข่งขันกับตลาดแรงงานได้โดยแนวทางคือผลตอบแทนจะต้องไม่น้อยกว่าบริษัทอื่นในอุตสาหกรรมเดียวกัน จากการที่บริษัทยูเรกาดีไซน์ จำกัด นำเอาหลักคุณธรรมเข้ามาใช้กับการบริหารงานทำให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดีเป็นที่ชื่นชมและยกย่องจากสังคมจนทำให้ได้รับรางวัลธรรมาภิบาลจากศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน) (Institute for Small and Medium Enterprises Development, 2015)

จากหลักคุณธรรมที่ธุรกิจยึดถือและปฏิบัติต่อพนักงานนั้นผู้บริหารขององค์กรธุรกิจควรกระทำอย่างต่อเนื่องในการปฏิบัติต่อบุคคลที่ปฏิบัติงานดังตัวอย่างบริษัทยูเรกาดีไซน์ จำกัด ได้นำเอาหลักคุณธรรมเข้ามาใช้ในการดำเนินงานโดยมีการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของพนักงานได้แก่ การจ่ายค่าจ้าง ค่าตอบแทนอย่างเหมาะสมเท่าเทียมกับบริษัทอื่นที่ประกอบกิจการเหมือนกัน มีความเป็นธรรมกับพนักงานทุกคนโดยใช้กฎ ระเบียบแบบเดียวกันในการปฏิบัติกับพนักงานทุกคนจึงเป็นแบบอย่างที่ดีที่ธุรกิจอื่นควรนำไปเป็นแบบอย่างในการปฏิบัติ

2. จริยธรรมขององค์กรธุรกิจกับผู้บริโภค

Ferrell & Hirt (2008) หน้าที่ทางธุรกิจที่มีส่วนสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกับผู้บริโภคที่สำคัญประกอบไปด้วย หน้าที่และความรับผิดชอบด้านการตลาดและการผลิต งานด้านการตลาดจะเกี่ยวข้องกับสินค้าและบริการเพื่อจำหน่ายให้กับผู้บริโภคและก่อให้เกิดความพึงพอใจสูงสุดให้กับผู้บริโภค ดังนั้นการประยุกต์ใช้จริยธรรมขององค์กรธุรกิจกับการตลาดและการผลิตจะเกี่ยวข้องกับ ความรับผิดชอบ ดังต่อไปนี้ 1) ด้านผลิตภัณฑ์ องค์กรธุรกิจควรผลิตสินค้าที่มีปริมาณเหมาะสมกับปริมาณความต้องการของผู้บริโภคเพราะหากผลิตสินค้าในปริมาณมากเกินไปแต่ไม่สามารถจำหน่ายได้หมดก็必将เกิดผลกระทบต่อธุรกิจทำให้ธุรกิจต้องเสียต้นทุนเพิ่ม สินค้าไม่สามารถจะเก็บได้ต่อไปเพราะเสียหรือบูดเน่า 2) ด้านคุณภาพสินค้า กล่าวคือ ผลิตสินค้าที่มีคุณภาพและได้มาตรฐาน มีการนำเอาเทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ามาใช้เพื่อทำให้ผลิตภัณฑ์ออกมามีคุณภาพและได้มาตรฐานสูงสุดอันจะสามารถช่วยสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขัน โดย Research Center, Thurakbundit University (2013) ระบุว่า ปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและบริการผู้บริโภคจะคำนึงถึงเรื่องคุณภาพเป็นหลัก กล่าวคือเลือกซื้อสินค้าที่มีคุณภาพได้มาตรฐาน หากสินค้ามีคุณภาพและราคาไม่แตกต่างกันโดยที่สินค้ายี่ห้อหนึ่งเป็นของบริษัทที่มีการนำเอาจริยธรรมในการดำเนินงาน การมีความรับผิดชอบต่อสังคม และอีกยี่ห้อหนึ่งเป็นของบริษัทที่ไม่มีความรับผิดชอบต่อสังคม ผู้บริโภคก็จะเลือกซื้อสินค้าของบริษัทที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม และจากงานวิจัยเรื่องการยินดีซื้อสินค้าของผู้บริโภคชาวไทยพบว่าร้อยละ 90 ยินดีซื้อสินค้าจากผู้ผลิตที่ทำการผลิตสินค้าที่มีคุณภาพและมีความรับผิดชอบต่อสังคม (Phinitkiansakun, 2015) 3) ด้านการให้บริการ ธุรกิจจะทำการให้บริการแก่ผู้บริโภคด้วยความเต็มใจและนำเสนอข้อมูลข่าวสารในสิ่งที่เป็ประโยชน์และก่อให้เกิดความประทับใจแก่ผู้บริโภค 4) ด้านการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ธุรกิจจะต้องทำการโฆษณาประชาสัมพันธ์ที่บอกทั้งข้อดีและข้อเสียของสินค้าไม่ปิดบังหรือซ่อนเร้นข้อบกพร่องของสินค้า เนื้อหาในการโฆษณาจะต้องไม่เกินความเป็นจริงกล่าวคือการใช้ถ้อยคำที่มีลักษณะโอ้อวดสรรพคุณของสินค้าที่เกินความเป็นจริง ดังตัวอย่างขององค์กรธุรกิจที่มีความรับผิดชอบต่อคุณภาพสินค้าของบริษัทสโตน จำกัด โดยทางบริษัทให้ความสำคัญกับคุณภาพของสินค้าโดยได้ทำการวิจัยและนำเอาเทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ามาใช้ในระบบการผลิตเพื่อทำให้ผลิตภัณฑ์ออกมามีคุณภาพและได้มาตรฐานสูงสุดเน้นการพัฒนาสินค้าที่มาจากวัตถุดิบที่มีคุณภาพภายใต้ขั้นตอนการผลิตที่ปลอดภัยต่อพนักงานและชุมชน (Moral Promotion Center (Public Organization), 2012)

ดังนั้นการประยุกต์ใช้จริยธรรมในการดำเนินงานของธุรกิจกับผู้บริโภคจะสามารถช่วยทำให้ธุรกิจอยู่รอดได้อย่างมั่นคงทั้งผู้บริหารและลูกจ้างขององค์กรธุรกิจต้องมีสำนึกและเจตนาที่ดีจะดำเนินธุรกิจอย่างมีคุณธรรม มอบแต่สิ่งที่ดีแก่ผู้บริโภค โดยกำหนดออกมาเป็นแผนและแนวปฏิบัติที่ดีที่จะตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคที่มีความถูกต้อง มีการปรับปรุงและพัฒนาอย่างสม่ำเสมอจะทำให้การนำจริยธรรมไปใช้กับผู้บริโภคเกิดความสำเร็จ

3. จริยธรรมขององค์กรธุรกิจกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

จากบทบาทและความสำคัญของเทคโนโลยีในปัจจุบันต่อการดำเนินธุรกิจซึ่งทวีความสำคัญเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ดังนั้นการนำเอาจริยธรรมเข้ามามีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้มีความถูกต้องจึงเป็นสิ่งที่ธุรกิจต้องมีการตระหนักโดยธุรกิจจะต้องมีความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยี

สารสนเทศที่สำคัญ 3 ประการ (Post, Lawrence & Weber, 2002) คือ 1) การให้ความคุ้มครองด้านสิทธิหรือข้อมูลส่วนบุคคลของพนักงานและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับธุรกิจ ไม่นำเอาข้อมูลส่วนบุคคลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของข้อมูลเป็นการล่วงหน้า 2) มีความซื่อสัตย์ต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกล่าวคือ ไม่กระทำการตกแต่งแก้ไขตัดแปลงข้อมูลส่วนตัวของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียดังกล่าว และ 3) การให้ความคุ้มครองข้อมูลสารสนเทศภายในองค์กรตลอดจนข้อมูลของลูกค้า กล่าวคือ องค์กรธุรกิจจะต้องจัดให้มีระบบเพื่อรักษาความปลอดภัยของข้อมูลภายในองค์กรเองและข้อมูลส่วนบุคคลของลูกค้า เช่น การวางระบบหรือมีโปรแกรมป้องกันไม่ให้เกิดการในองค์กรธุรกิจหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับละเมิดสิทธิหรือข้อมูลส่วนบุคคลของลูกค้า ดังตัวอย่าง บริษัท Acer ที่มีความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศคือการกำหนดนโยบายด้านการคุ้มครองสิทธิส่วนบุคคลของลูกค้า กล่าวคือทางบริษัทจะไม่มีแบ่งปันข้อมูลส่วนตัวของลูกค้ากับองค์กรภายนอกเพื่อใช้ในการดำเนินการด้านการตลาดหรือการซื้อขวนโดยไม่ได้รับความยินยอมจากลูกค้าก่อน (Acer Company Limited, 2014)

แม้ว่าความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีปัจจุบันเพิ่มมากขึ้นเพื่อสร้างความสะดวกสบายให้แก่คนในสังคมแต่ในทางกลับกันก็ก่อให้เกิดความเสียหายแก่คนในสังคมหากมีการนำเอาไปใช้ในทางที่ผิดดังนั้นข้อเสนอแนะให้องค์กรธุรกิจมีการประยุกต์ใช้จริยธรรมกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศให้ประสบความสำเร็จเพื่อสร้างความอยู่รอดให้แก่กิจการมีดังต่อไปนี้ 1) องค์กรธุรกิจจะต้องนำเอาเรื่องของจรรยาบรรณและจริยธรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศกำหนดเป็นนโยบายหลักสำคัญขององค์กรที่ทุกคนจะต้องปฏิบัติตามโดยผู้บริหารจะต้องกำหนดกฎกติกาที่พนักงานทุกคนจะต้องปฏิบัติตามเป็นลายลักษณ์อักษร หากใครละเมิดหรือฝ่าฝืนก็จะต้องถูกลงโทษโดยตัวผู้บริหารจะต้องทำตนเป็นแบบอย่างที่ดีในการปฏิบัติ 2) องค์กรธุรกิจจะต้องมีการปรับนโยบายแนวทางปฏิบัติให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและการเปลี่ยนแปลงของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันกล่าวคือมีการปรับเปลี่ยน กฎ ระเบียบของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้เป็นปัจจุบันอยู่เสมอเพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีปัจจุบันซึ่งมีรูปแบบ วิธีการที่ก้าวหน้ามีความซับซ้อนในการปฏิบัติงานมากขึ้นอันอาจจะก่อให้เกิดปัญหาการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลหรือทำลายระบบการรักษาความปลอดภัยของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับธุรกิจได้ง่ายขึ้น และ 3) องค์กรธุรกิจควรปลูกฝังเรื่องความซื่อสัตย์ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้คนในองค์กรเพราะการปลูกฝังค่านิยมจะช่วยให้พนักงานได้ตระหนักและเห็นความสำคัญของการมีจริยธรรมภายในองค์กรในการใช้เทคโนโลยีให้มีความถูกต้อง มีความรู้สึกละอายที่จะใช้เทคโนโลยีสารสนเทศไปในทางที่ผิดและก่อให้เกิดผลเสียทั้งต่อตนเองและองค์กรหากเมื่อไรก็ตามที่พนักงานในองค์กรธุรกิจมีความรู้สึกละอายใจในการทำผิดพนักงานก็จะไม่กล้ากระทำความผิดแต่กลับจะทุ่มเทกำลังความสามารถอย่างเต็มที่ที่จะปกป้องไม่ให้องค์กรธุรกิจนำเทคโนโลยีสารสนเทศไปใช้ในทางที่ผิดและก่อให้เกิดผลเสียหายแก่องค์กร

4. จริยธรรมทางธุรกิจกับสิ่งแวดล้อม

การดำเนินธุรกิจในอดีตที่ผ่านมาได้มีการนำเอาแนวคิดของลัทธิทุนนิยมมากำหนดเป็นกรอบที่สำคัญของการดำเนินธุรกิจโดยมุ่งหวังการทำการกำไรสูงสุด ธุรกิจจึงกระทำการต่าง ๆ ที่ขาดจริยธรรมและก่อให้เกิดปัญหาตามมาโดยหนึ่งในปัญหาที่สำคัญคือ ปัญหาสิ่งแวดล้อมซึ่งเป็นปัญหาที่ปัจจุบันสังคมได้หันมาให้ความสนใจและกดดันให้ธุรกิจมีความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมโดยกำหนด

กรอบจริยธรรมที่สำคัญในการประกอบการอย่างมีความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม (Bunbongkan, 2014) สรุปได้ดังต่อไปนี้ 1) การใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่ามากที่สุด เช่น ทำการผลิตโดยไม่ใช้วัตถุดิบจากทรัพยากรธรรมชาติเพื่อลดการทำลายและเบียดเบียนวัตถุดิบจากธรรมชาติ การนำเอาวัสดุที่ใช้แล้วเพียงครั้งเดียวนำมาใช้ใหม่ ดังตัวอย่าง บริษัทดับเบิลเอจำกัด ได้นำเอาจริยธรรมทางธุรกิจในการผลิตเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม กล่าวคือทำการผลิตโดยไม่ใช้วัตถุดิบจากทรัพยากรธรรมชาติเพื่อลดการทำลายและเบียดเบียนวัตถุดิบจากธรรมชาติ ผลิตรกระดาษโดยใช้วัตถุดิบจากไม้ปลูก ไม่ใช่จากป่าธรรมชาติ ใช้เวลาปลูกต้นไม้ 3-5 ปีส่งเสริมให้เกษตรกรปลูกต้นไม้บนคันนาหรือพื้นที่ว่างเปล่าซึ่งเป็นการอนุรักษ์ไม้จากป่าธรรมชาติและยังเป็นแหล่งดูดซับคาร์บอนไดออกไซด์ที่ยั่งยืนแหล่งใหม่ให้กับโลก (Double A Company Limited, 2014) 2) การจัดการคุณภาพของสิ่งแวดล้อมโดยใช้เทคโนโลยีสะอาดซึ่งเป็นกระบวนการในการปรับปรุงและพัฒนาการผลิตให้มีประสิทธิภาพ การให้บริการโดยก่อให้เกิดผลกระทบหรือผลเสียต่อสิ่งแวดล้อมให้น้อยที่สุดเท่าที่จะทำได้ ดังตัวอย่างการนำเอาจริยธรรมทางธุรกิจเข้ามาใช้ในการผลิตของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนแปรรูปอาหารตำบลท่ากว้าง อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่โดยมีการนำเอาวัตถุดิบที่มีคุณภาพและมีความปลอดภัยต่อสิ่งแวดล้อมเข้ามาใช้ในการผลิต กล่าวคือ ทางกลุ่มฯได้นำเอาผลไม้จากท้องถิ่นมาทำการแปรรูปโดยคัดเลือกแต่เฉพาะผลไม้ที่มีคุณภาพดี ไม่ใช่สารที่เร่งผลผลิตและเป็นอันตรายต่อผู้บริโภคและสิ่งแวดล้อมซึ่งทำให้สินค้าที่ผลิตออกมาได้รับการยอมรับและความเชื่อถือจากผู้บริโภคและได้รับเครื่องหมาย ออ. จากสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา (Sura, Somyana & Khumjai, 2014)

จากแรงกดดันทางสังคมที่ต้องการให้ธุรกิจมีความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมเพราะถ้าหากองค์กรธุรกิจใดไม่คำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมก็จะมีผลทำให้สังคมไม่มีการยอมรับ ไม่มีความเชื่อถือและศรัทธาต่อธุรกิจและในที่สุดธุรกิจก็จะต้องยุติการดำเนินงาน ดังนั้นแนวทางในการป้องกันและหลีกเลี่ยงปัญหาองค์กรธุรกิจดำเนินงานโดยขาดจริยธรรม ผู้ประกอบการธุรกิจพึงปฏิบัติดังต่อไปนี้ 1) การจัดอบรมให้ความรู้แก่พนักงานในด้านการปฏิบัติงานให้เกิดความปลอดภัยต่อชีวิตและทรัพย์สินซึ่งไม่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม 2) การสื่อสารที่มีช่องทางหลากหลายเพิ่มขึ้นนอกเหนือจากการสื่อสารแบบเดิม เช่นการสื่อสารผ่านทางระบบออนไลน์ หรือการสร้างแพลตฟอร์มขึ้นมาเพื่อให้พนักงานและผู้บริหารได้รับข้อมูลข่าวสารที่สำคัญเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ความปลอดภัย อาชีวอนามัยพร้อมรับฟังข้อร้องเรียนต่าง ๆ 3) การจัดซื้อจัดหา ให้มีข้อกำหนดด้านสิ่งแวดล้อมและความปลอดภัยที่ผู้รับเหมาจะต้องปฏิบัติไว้เป็นส่วนหนึ่งในสัญญาหรือเอกสารอ้างอิงก่อนปฏิบัติงาน 4) เจ้าของกิจการควรเป็นผู้นำในการปลูกจิตสำนึกพนักงานของธุรกิจให้มีความรับผิดชอบต่อและเห็นคุณค่าของสิ่งแวดล้อมโดยไม่กระทำการใดที่จะก่อให้เกิดอันตรายต่อสิ่งแวดล้อม

สรุป

การดำเนินธุรกิจในปัจจุบันที่ต้องประสบกับการเปลี่ยนแปลงตลอดจนการแข่งขันกันอย่างรุนแรง ดังนั้นการสร้างความปลอดภัยให้กับธุรกิจเป็นสิ่งที่จะต้องธุรกิจมีความต้องการอย่างยิ่งยวด ดังนั้นการดำเนินธุรกิจที่จะสามารถดำรงคงอยู่ได้นอกเหนือจากจะต้องอาศัยกลยุทธ์ กระบวนการตลอดจนการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพของแต่ละองค์กรธุรกิจแล้ว สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่ง

ที่ธุรกิจพึงมีและพึงกระทำก็คือ การนำเอาจริยธรรมเข้ามาประยุกต์ใช้กับการดำเนินธุรกิจในการที่จะช่วยทำให้ธุรกิจสามารถอยู่รอดได้ โดยการประยุกต์ใช้จริยธรรมกับการการดำเนินธุรกิจสรุปสาระสำคัญได้ดังต่อไปนี้ คือ 1) จริยธรรมธุรกิจกับการทำงานของพนักงาน ผู้ประกอบการจะต้องมีคุณธรรมในการปฏิบัติกับพนักงานโดยยึดหลักสำคัญ 3 ประการคือ หลักของความสามารถ หลักความเสมอภาค และหลักความมั่นคงในการทำงาน 2) จริยธรรมทางธุรกิจกับผู้บริโภค ผู้ประกอบการจะต้องมีความรับผิดชอบต่อผู้บริโภคในด้านผลิตภัณฑ์ ด้านคุณภาพของสินค้าและการให้บริการ ตลอดจนการโฆษณาประชาสัมพันธ์ 3) จริยธรรมทางธุรกิจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบไปด้วยการให้ความคุ้มครองสิทธิของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเกี่ยวกับธุรกิจ การจัดวางระบบความปลอดภัยเพื่อป้องกันข้อมูลขององค์กรและข้อมูลส่วนบุคคลของลูกค้า มีความซื่อสัตย์ไม่ทำการดัดแปลงและแก้ไขข้อมูลของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของธุรกิจ และ 4) จริยธรรมทางธุรกิจกับสิ่งแวดล้อม คือการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างมีประสิทธิภาพ และการจัดการคุณภาพของสิ่งแวดล้อมโดยใช้เทคโนโลยีสะอาดเพื่อพัฒนาการผลิตให้มีประสิทธิภาพแต่ก่อให้เกิดผลเสียแก่สิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด

References

- Acer Company Limited. (2014). *borikan ACER nayobai kieokap khwampen suantua* [ACER Service, Private Policy]. Retrieved from www.acer.com.
- Bangmo, S. (2000). *Business Ethics*. Bangkok: Patanavitkanpim.
- Beauchamp, T. & Bowie, N. (2004). *Ethical Theory and Business*. NJ: Pearson Prentice Hall.
- Bunbongkan, J. (2014). *Business Ethics*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Double a Company Limited. (2014). *Pratya thurakit khong bor ri sat dobbau 'e* [Business Philosophy of Double A Company Ltd.]. Retrieved from www.csr.doublepaper.com
- Ferrell, O. C. & Hirt, G. (2008). *Business a Changing World*. Irwin: McGraw-Hill.
- Institute for Small and Medium Enterprises Development. (2015). *rangwan thammaphiban di den haeng pi Pho, So, songphanharo hasipha* [Distinguish Good Governance Awards 2015]. Bangkok: Moral Promotion Center (Public Organization).
- Krasaesunthon, S. (2015). *chariyatham nai phak thurakit* [Business Ethics]. *Journal of research and development, Office of Academic, The Secretarial of the House of Representatives*. 18(2) 45-52.
- Moore, B. & Bruder, K. (2006). *Philosophy the Power of Ideas*. Irwin: McGraw-Hill.
- Moral Promotion Center (Public Organization). (2012). *tan baep thurakit khunnatham chet borisat* [7 Best Practice of Ethical Business Enterprises]. Bangkok: JST Publishing.

- Nkomo, S., Foltler, M. & McAfee, B. (2008). **Human Resource Management Application**. Mason: South-Western.
- Office of Statistic and Information, Bank of Thailand. (2018). **Data Base of SMEs in Thailand**. Retrieved from www.bot.or.th/statistics/article/doc-lib-statinfocus/smes.pdf
- Phinitkiatsakul, S. (2015). ‘**itthiphon khōng khwāmrapphitchōp tō sangkhom thī mī phon tō prasitthiphon nai kānbōrihān klum bōrisat pha dāeng ‘indattrī chāmkat** [Effect of Corporate Social Responsibility influencing efficiency of Management of Padang Industry Company Limited]. Master’s thesis, Bangkok University.
- Pisalbutra, S. (2005). **Business Ethics**. Bangkok: VS. Printing.
- Post, J., Lawrence, A. & Weber, J. (2002). **Business and Society: Corporate Strategy, Public Policy, Ethics**. Irwin: Mc-Graw Hill.
- Research Center, Thurakbundit University. (2013). **hrōngkān samruāt phruttkam læ thatsanakhati khōng phubōriphōk kiēokap khwāmrapphitchōp tō sangkhom nai prathēt Thai** [Survey of Behavior and Attitudes of Consumers Concerned in Corporate Social Responsibility in Thailand]. Retrieved from www.dpu.ac.th
- Shaw, W. (2011). **Business Ethics**. Boston: Wadsworth.
- Sihaamphai, P. (2000). **phūnthān kānsuksā thāng sātana læ chāriyatham** [Basic of Religious Study and Ethics]. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Sura, k., Somyana, W. & Khumjai, k. (2014). **raīngān kānphatthana sētthakit læ sangkhom phāk chonnabot læ chumchon mūāng: sētthakit chumchon choēng khunnatham chāngwat Chīāng Mai** [Report of Rural and Urban Socio-Economic Development: Chiang Mai Moral Economic Community] Bangkok: Moral Promotion Center.
- Suwanapak, T. (2013). **chāriyatham thāng thurakit læ phonlakā rōdam noēn ngān khōng wisāhakit khanāt klāng læ khanāt yōm nai chāngwat Mukdāhān** [Business Ethics and Performance of Small and Medium-Sized Enterprises of Mukdahan Province]. **Journal of Humanities and Social Science** 4(1), 46-60.
- Thewintho, P. (2007). **chāriyatham læ khunnatham** [Ethics and Morality]. Bangkok: Oodianstore.

- Traichakphop, P. (1998). phubō̄rīphō̄k kap khwāmrapphitchō̄p tō̄ sangkhom khō̄ng ‘ongkō̄n thurakit nai prathēt Thai [Behaviour, attitudes of consumers towards social responsibility of business organizations in Thailand] (December 29, 1998) Prachachartthurakit. 5.
- Velasquez, M. (2006). **Business Ethics: Concepts and Cases**. NJ: Prentice-Hall.
- Wattananarangsarn, P. (2016). k̄an phō̄m prasitthiphāp k̄an patibat ngān khō̄ng phanakngān nai rōnggrām radap sī dāo nai yān sayām sa kwǣ [Increasing Performance Efficiency of Employers in 4 star hotel in Siam Square]. Master’s thesis. Bangkok University.

การพัฒนาแผนการเรียนรู้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน
เพื่อเสริมสร้างผู้เรียนค้นพบตนเอง

THE DEVELOPMENT OF STUDY PROGRAM IN BASIC EDUCATIONAL
SCHOOLS FOR ENHANCING STUDENTS' SELF-DISCOVERY

ธนภัทร จันทร์เจริญ
Tanaput Chancharoen

อาจารย์ประจำสาขาวิชาการบริหารศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จังหวัดกรุงเทพมหานคร
Program in Educational Administration and Management, Faculty of Education, Bansomdejchaopraya
Rajabhat University, Bangkok
E-mail: tanaput1090@hotmail.com

Received:	December 15, 2019
Revised:	March 23, 2020
Accepted:	March 24, 2020

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของแผนการเรียนรู้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และ 2) นำเสนอแนวทางการพัฒนาแผนการเรียนรู้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อเสริมสร้างผู้เรียนค้นพบตนเอง จากการศึกษาข้อมูล พบว่า 1) แผนการเรียนรู้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักตนเองและค้นพบแนวทางในการพัฒนาตนเองตามความถนัดและความสนใจ 2) แนวทางการพัฒนาแผนการเรียนรู้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อเสริมสร้างผู้เรียนค้นพบตนเองมี ดังนี้ (1) วิเคราะห์ทิศทางการเปลี่ยนแปลงของโลกและสังคมไทย (2) พิจารณาแนวโน้มของอาชีพใหม่ที่คาดว่าจะเกิดขึ้น (3) สำรวจความสนใจของผู้เรียนและความต้องการของตลาดแรงงาน (4) ศึกษาข้อมูลของคณะและสาขาวิชาใหม่ ๆ ที่เปิดสอนในระดับอุดมศึกษา (5) สร้างภาคีเครือข่ายเพื่อการขับเคลื่อนอย่างมีคุณภาพ (6) พัฒนาแผนการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ความต้องการ (7) บริหารจัดการหลักสูตรแบบยืดหยุ่น (8) ส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ค้นพบตนเอง และ (9) วางแผนหลักสูตรทุกระดับชั้นให้ต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน

คำสำคัญ

แผนการเรียนรู้ สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน การค้นพบตนเอง

ABSTRACT

The objectives of this article were 1) to study trends of the changes in study program in basic educational schools and 2) to propose guidelines of study program development in basic educational schools for enhancing students' self-discovery. The

study of data was found that; 1) the study program in basic educational schools must promote learners to know themselves and discover guidelines to develop themselves according to their aptitudes and interests. 2) the guidelines of the study program development in basic educational schools for enhancing students' self-discovery were as follows; (1) to analyze direction changes of the world and Thai society (2) to consider trends of new career to be happened (3) to explore the learners' interests and the labor markets' demands (4) to study the information of the new faculties and programs offered in university (5) to build network partners to propel effectively (6) to develop the study program that meets the needs (7) to manage the flexible curriculum (8) to promote the self-discovery learning activities, and (9) to plan all levels curriculum to be consistent and relevant.

Keywords

Study Program, Basic Educational Schools, Self-Discovery

บทนำ

โลกยุคปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านสังคม การเมือง เศรษฐกิจ วิทยาศาสตร์ และโดยเฉพาะเทคโนโลยีดิจิทัล ในช่วงระยะ 2-3 ปีที่ผ่านมา มีคำศัพท์ทางธุรกิจที่ถูกหยิบยกมาใช้ และพูดถึงกันอยู่บ่อยครั้งคำหนึ่งก็คือ การปฏิรูปเพื่อพัฒนาสิ่งใหม่ (Disruption) มีพื้นที่ที่สำคัญคือเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology) เป็นตัวเร่งในการปรับเปลี่ยนความต้องการและทักษะต่าง ๆ ของมนุษย์ ทั้งในส่วนของแผนการศึกษาและตลาดแรงงานทั่วโลก มีผลการวิเคราะห์ว่าในปี ค.ศ. 2030 จะมีแรงงานถูกแทนที่ด้วยเทคโนโลยี และปัญญาประดิษฐ์หรือ Artificial Intelligence (AI) มากถึง 6 ล้านคน โดยเฉพาะอาชีพที่อาศัยทักษะการทำงานซ้ำ ๆ แบบเดิมตลอด เช่น แรงงานในโรงงาน และพนักงานออฟฟิศ เป็นต้น เมื่อสำรวจอาชีพที่กำลังเป็นที่ต้องการ พบว่า มีหลายงานหลายอาชีพที่แทบจะไม่เคยได้ยินหรือรู้จักกันมาก่อน เช่น ผู้สร้างอวัยวะจากสเต็มเซลล์ นักบำบัดโซเชี่ยลมีเดีย ที่ปรึกษาสกุลเงินดิจิทัล วิศวกรบริหารจัดการขยะ วิศวกรออกแบบโครงสร้างสามมิติ นักพัฒนาความเป็นจริงเสริมหรือ Augmented Reality (AR) นักฟื้นฟูพื้นที่สีเขียว ผู้ดูแลควบคุมโดรนรับส่งข้อมูล ผู้นำเที่ยวอวกาศ และผู้วางแผนช่วงสุดท้ายของชีวิต (The MATTER, 2020) และด้วยอุปสงค์อันทรงพลังของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ก้าวหน้าไปอย่างไม่หยุดยั้ง ส่งผลให้ประชาคมโลกไม่ว่าจะอยู่ส่วนใดก็สามารถที่จะรับรู้ เรียนรู้ และส่งอิทธิพลถึงกันและกันได้อย่างไม่มีขอบเขต ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลนี้ส่งผลให้อาชีพดั้งเดิมจำนวนไม่น้อยกำลังจะสูญหายไป ซึ่ง ThaiSMEsCenter.com (2019) กล่าวว่า อาชีพหรืองานที่มีโอกาสหายไปในปี 2020 หรืออาจจะต้องมีการปรับตัวอย่างมาก เพื่อที่จะอยู่รอดต่อไป เช่น พนักงานออกแบบ จัดจำหน่าย และบริการสื่อสิ่งพิมพ์ พนักงานร้านขายหนังสือ พนักงานควบคุมการผลิตโลหะหรือพลาสติก พนักงานธนาคารบางส่วน บริษัทนำเที่ยว นักข่าวหรือนักวิเคราะห์ข่าว สายงานการผลิตในอุตสาหกรรม พนักงานขายของผ่านโทรศัพท์ พนักงานบริการร้านเช่าวิดีโอ ช่างเทคนิคสิ่งทอ พนักงานล้างรูป เสมียนธุรการ

พนักงานศูนย์รับแจ้ง (Call Center) และพนักงานรับใบสั่ง (Order) จึงกล่าวได้ว่า การทำงานในโลกอนาคตจะมีลักษณะเป็นงานที่สร้างสรรค์ (Creative Work) ส่วนมากจะเป็นงานด้านการวิจัย งานการพัฒนา งานการออกแบบ งานเกี่ยวกับการตลาดและการขาย งานเกี่ยวกับการบริหารห่วงโซ่อุปทาน ตลอดจนงานที่เกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์หรือหุ่นยนต์ งานประจำที่ทำโดยแรงงานคนจะมีปริมาณและความต้องการที่ลดน้อยลง เนื่องจากการใช้หุ่นยนต์มาทำงานแทนหลายอย่าง เป็นแนวโน้มการปฏิวัติอุตสาหกรรมในอนาคต แรงงานที่ทำงานในลักษณะเป็นกิจวัตร (Routine) จะหมดไป ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้วิถีการทำงาน (Ways of Work) แตกต่างไปจากเดิมเป็นอย่างมาก ปรับเปลี่ยนเป็นการทำงานผ่านปัญญาประดิษฐ์ที่จะก่อเกิดพลังสร้างสรรค์แห่งนวัตกรรมต่อไปในอนาคต ครูยุคใหม่จึงต้องเปลี่ยนแปลงตนเองจากผู้สอน (Teaching) และการเรียนการสอน (Instruction) มาเป็นผู้ทำหน้าที่ให้คำแนะนำช่วยเหลือ (Coaching) เพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นพบตนเอง ได้รับการพัฒนาตามความสามารถและความสนใจอย่างเต็มตามศักยภาพ (Wongyai & Patphol, 2019) ความจำเป็นในช่วงเวลานี้ก็คือ การเรียนรู้ และสร้างทักษะที่แตกต่างหรือพยายามพัฒนาผู้เรียนมาเป็นผู้ควบคุมเทคโนโลยีดิจิทัลให้มากขึ้น เพื่อปรับตัวให้สามารถดำรงชีพอยู่ดีและอยู่รอดบนโลกเศรษฐกิจยุคใหม่ที่เกิดขึ้นอย่างสันติ ยั่งยืน และสมดุล

ปัญหาสำคัญประการหนึ่งของการศึกษาไทยก็คือ การที่ผู้เรียนตัดสินใจเลือกเรียนต่อในระดับที่สูงขึ้นแบบไม่มีเป้าหมายในชีวิต ไม่รู้ว่าตัวเองชอบอะไร มีความสามารถอย่างไร และต้องการจะประกอบอาชีพใดในอนาคต ผู้ที่กำหนดเส้นทางชีวิตจึงมิใช่ตัวของผู้เรียนเอง แต่กลับเป็นพ่อแม่ ผู้ปกครอง เพื่อน และกระแสสังคม ซึ่งไม่ได้ตอบสนองว่า ผู้เรียนชอบสิ่งที่เลือกนั้นหรือไม่ หรือมีความถนัดความต้องการแบบนั้นหรือไม่ กอปรกับแผนการเรียนในสถานศึกษาโดยทั่วไปก็ได้เอื้อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เพื่อค้นพบตัวเอง ความต้องการ หรือความถนัดทางอาชีพ เมื่อเข้าไปเรียนในแผนการเรียนที่ตัดสินใจเลือกแล้ว ก็ให้ผู้เรียนไปค้นหาข้อมูลกันเอง โดยที่หลักสูตรไม่ได้ส่งเสริมอะไร (Sukonthawong cited in WorkpointTODAY, 2020) แม้ว่าผู้เรียนสมัยนี้ส่วนหนึ่งจะเก่ง รู้ว่าจะเรียนอะไร อยากเป็นอะไร แต่อาจมองภาพของการเรียนรู้จริง ๆ เหล่านั้นไม่ออก บทบาทหน้าที่ของสถานศึกษาจึงไม่ใช่เพียงแค่การให้วิชาการความรู้เท่านั้น แต่ยังต้องช่วยเหลือให้ผู้เรียนค้นหาดนเองให้พบว่า ตนมีความสามารถอย่างไร อนาคตอยากจะทำอาชีพอะไร และอาชีพเหล่านั้นตรงกับความต้องการของตลาดแรงงานหรือไม่ (Wapiso cited in Dailynews, 2020)

แผนการเรียนนับเป็นเครื่องมือสำคัญในการกำหนดแนวทางการจัดการศึกษา เปรียบเสมือนเข็มทิศในการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุผลการเรียนรู้ตามที่มุ่งหวัง กล่าวคือ มีความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ และสมรรถนะเพียงพอที่จะศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นหรือนำไปประกอบสัมมาชีพเพื่อการดำรงชีวิต ตลอดจนสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและสังคมได้อย่างมีคุณภาพ จึงต้องปรับเปลี่ยนหรือได้รับการพัฒนาให้มีความเหมาะสม สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้เรียน เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย สอดคล้องกับความมุ่งหมายและหลักการของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่ระบุว่า การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข การจัดการศึกษาจึงต้องมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเชื่อมั่นว่าผู้เรียนทุกคนมีศักยภาพมากพอที่จะเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ กระบวนการจัดการศึกษาจึงต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน

พัฒนาตนเองตามธรรมชาติ ความถนัด และความสนใจ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกัน แก้ไขปัญหา และเรียนรู้จากประสบการณ์จริง เมื่อผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้ค้นพบตนเอง รู้จุดเด่นจุดด้อย เข้าใจความสนใจ ความถนัด ความสามารถ ภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าในตัวของตนเองแล้ว ก็จะสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขและประสบความสำเร็จต่อไปในอนาคต

บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของแผนการเรียน ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และ 2) นำเสนอแนวทางการพัฒนาแผนการเรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเสริมสร้างผู้เรียนค้นพบตนเอง อันจะเป็นแนวทางให้แก่สถาบันการศึกษาขั้นพื้นฐานและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการพัฒนา ปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงแผนการเรียนให้ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน เท้าทันการเปลี่ยนแปลงของกระแสโลกและสังคม ตลอดจนสามารถเสริมสร้างให้ผู้เรียนค้นพบตนเองได้

แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของแผนการเรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน

แผนการเรียน (Study Program) หมายถึง โปรแกรมหรือแผนการเรียนรู้ที่จัดไว้อย่างเป็นระบบ ด้วยจุดมุ่งหมายเฉพาะอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะตามที่มุ่งหวัง ผู้เรียนมีสิทธิ์เลือกศึกษาได้ตามความถนัดและความสนใจของตนเอง ภายใต้การแนะนำและการกำกับของสถานศึกษา ปัจจุบันข้อมูลเชิงประจักษ์ต่างชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนขึ้นเรื่อย ๆ ว่าการศึกษาที่ดีสำหรับคนยุคใหม่นั้น ไม่เหมือนกับการศึกษาในอดีตที่ผ่านมา การศึกษาที่ดีมีคุณภาพจะต้องเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนจากเน้นเรียนเพื่อให้ได้วิชาความรู้ ไปสู่การพัฒนาทักษะที่สำคัญต่อการดำเนินชีวิตในโลกยุคใหม่ ครูต้องเปลี่ยนจากมุ่งเน้นการสอน ไปทำหน้าที่เป็นผู้จุดประกาย ความสนใจใฝ่รู้ (Inspire) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ธนภัทร จันทรเจริญ (Chancharoen, 2019) ที่กล่าวว่า หลักสูตรการศึกษาในยุค 4.0 ควรเป็นหลักสูตรที่มีเนื้อหาเปลี่ยนไปตามองค์ความรู้ในโลกยุคใหม่ เรียนรู้เฉพาะเรื่องที่สำคัญ ๆ และต้องเรียนรู้ให้อย่างลึกซึ้ง ซึ่งต้องปรับสาระการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนอ่านออก เขียนได้ สื่อสารได้ และคิดเลขเป็น สอดแทรกทางเลือกของสังคมไทยและสังคมโลก เพื่อให้ผู้เรียนมองเห็นโอกาสและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ใช้โลกเป็นห้องเรียน เรียนรู้จากสถานการณ์จริง จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนค้นพบตนเอง และมีแนวทางในการสร้างงานสร้างอาชีพที่แปลกใหม่เพิ่มมากขึ้น โดยมีครูเป็นผู้ออกแบบและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

จุดเปลี่ยนผ่านสำคัญประการหนึ่งของชีวิตนักเรียนในช่วงการเลื่อนชั้นจากระดับมัธยมศึกษาตอนต้นสู่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายก็คือ การเลือกแผนการเรียนที่มุ่งสู่ระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งในอดีตและ/หรือแม้แต่ในปัจจุบันทางเลือกก็ยังคงมีไม่มากนัก ผู้เรียนจึงเลือกเรียนในแผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์เป็นหลัก เพราะให้ทางเลือกที่หลากหลาย สามารถเลือกเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยได้เกือบทุกคณะ ในขณะที่สายศิลปศาสตร์นั้น มีทางเลือกที่ค่อนข้างจำกัด ผู้เรียนที่ยังไม่แน่ใจว่าต้องการเรียนอะไรต่อในระดับมหาวิทยาลัยจึงตัดสินใจเลือกเรียนสายวิทยาศาสตร์ไว้ก่อน แสดงให้เห็นว่าแผนการเรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานนั้นไม่ได้ช่วยให้ผู้เรียนค้นพบตนเอง ซึ่งแผนการเรียนสายสามัญโดยหลัก ๆ ก็จะเน้น 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ (วิทย์-คณิต) 2) ด้านศิลปศาสตร์-คณิตศาสตร์ (ศิลป์-คำนวณ) 3) ด้านศิลปศาสตร์-ภาษาศาสตร์ (ศิลป์-

ภาษา) และ 4) ด้านศิลปศาสตร์-สังคมศาสตร์ (ศิลป์-สังคม) ซึ่งเป็นแผนการเรียนที่ใช้กันอยู่ทั่วทุกโรงเรียน การเรียนในแต่ละแผนการเรียนก็มีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ทั้งในส่วนของหลักสูตรและเนื้อหาวิชาที่เรียน จึงไม่ตอบโจทย์เมื่อไปเรียนต่อในระดับมหาวิทยาลัย เพราะวิชาที่เรียนก็จะเป็นภาพรวมกว้าง ๆ ไม่ได้เจาะลึกเฉพาะเจาะจง เช่น แผนการเรียนวิทยาศาสตร์ ก็จะเรียนทั้งฟิสิกส์ เคมี ชีวะ หรือถ้าเป็นแผนการเรียนศิลปศาสตร์ก็จะเรียนเพิ่มในกลุ่มวิชาภาษาไทยและสังคม เป็นต้น การเรียนรู้ตามแผนการเรียนเหล่านี้ ผู้เรียนทุกคนจะต้องใส่ใจกับการเลือกเป็นอย่างมาก เพราะเมื่อตัดสินใจเลือกเรียนแล้วจะต้องอยู่กับแผนการเรียนที่เลือกนั้นไปถึง 3 ปี การขอย้ายแผนการเรียนอาจจะกระทำได้ยาก และบางโรงเรียนก็ไม่สามารถที่จะยื่นขอย้ายได้ ผู้เรียนจึงต้องฝืนเรียนในสิ่งที่ไม่ชอบ ทำให้ขาดความกระตือรือร้น และเมื่อฝืนเรียนในสิ่งที่ตนเองไม่ถนัด ก็จะส่งผลต่อเกรดโดยรวม มีผลต่อเนื่องเป็นลูกโซ่ไปถึงการเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยด้วย ผู้เรียนที่ประสบปัญหาจึงต้องกลับไปเริ่มต้นสมัครเข้าเรียนใหม่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อีกครั้ง ทำให้เสียเวลาและเสียโอกาสเป็นอย่างมาก

ปัจจุบันมีสถานศึกษาหลายแห่งได้ริเริ่มพัฒนาแผนการเรียนในมิติใหม่ เพิ่มทางเลือกที่หลากหลายมากขึ้น โดยเฉพาะโรงเรียนขนาดใหญ่หรือใหญ่พิเศษในสังกัดของรัฐ และโรงเรียนเอกชนชั้นนำที่มีกำลังความพร้อมและความร่วมมือต่าง ๆ สามารถกำหนดหรือเปลี่ยนแปลงหลักสูตรการเรียนการสอนเองได้ โรงเรียนหลายแห่งได้เสนอทางเลือกหลักสูตรที่ก้าวหน้ากว่าโรงเรียนทั่ว ๆ ไป โดยนำข้อมูลแนวโน้มความต้องการกำลังคนในอนาคต สาขาวิชาเปิดใหม่ในสถาบันอุดมศึกษาต่าง ๆ อาชีพที่มีแนวโน้มจะได้รับความนิยมและเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงาน แผนยุทธศาสตร์การศึกษาชาติ 20 ปี มาประกอบกัน กรณศึกษา เช่น โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ ได้เปิดแผนการเรียน 12 วิชาเอก ตามความถนัดและความสนใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หรือที่เรียกว่า GEMS Project (Generation of Excellent Multidisciplinary Skills) ในปีการศึกษา 2563 เป็นแผนการเรียนที่สอดคล้องกับคณะในมหาวิทยาลัย จัดการเรียนการสอนโดยเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนค้นพบตนเอง สามารถตัดสินใจเลือกเรียนต่อในสาขาวิชาหรือคณะที่ตรงกับความรู้ความสามารถ และตอบโจทย์ของการประกอบอาชีพในอนาคต แผนการเรียนเหล่านี้ผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สามารถเลือกเรียนวิชาเอกได้ 1 วิชา และเมื่อเลือกเรียนแล้วรู้สึกไม่ชอบก็สามารถขอย้ายหรือเลือกเรียนวิชาเอกใหม่ได้ ได้แก่ 1) วิชาเอกวิทยาศาสตร์การกีฬาและนันทนาการ 2) วิชาเอกพื้นฐานวิศวกรรมศาสตร์ 3) วิชาเอกพื้นฐานวิศวกรรมปัญญาประดิษฐ์ 4) วิชาเอกวิทยาศาสตร์ทั่วไป 5) วิชาเอกวิทยาศาสตร์สุขภาพ 6) วิชาเอกสถาปัตยกรรมและการออกแบบ 7) วิชาเอกภาษาอังกฤษ 8) วิชาเอกภาษาจีน 9) วิชาเอกภาษาญี่ปุ่น 10) วิชาเอกนิเทศศาสตร์และวารสารศาสตร์ 11) วิชาเอกคณิตศาสตร์ (บัญชี เจ้าของธุรกิจ เศรษฐศาสตร์ และบริหาร) และ 12) วิชาเอกดุริยางคศิลป์สากลและศิลปะการแสดง (Dailynews, 2020) ซึ่งมีแนวคิดเช่นเดียวกับโรงเรียนโพธิสารพิทยากร ที่ได้นำร่องสร้างทางเลือกใหม่ให้กับวงการการศึกษาไทยตามแนวคิดอนาคตกำหนดได้ด้วยตัวเราเอง (Defining the Future) โดยประกาศยกเลิกรับสมัครนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2563 แผนการเรียนวิทย์ ศิลป์คำนวณ และศิลป์ภาษา เพื่อเปิดแผนการเรียนใหม่ที่ส่งเสริมผู้เรียนได้เลือกอนาคตของตัวเอง 7 แผนการเรียน ได้แก่ 1) เตรียมแพทยศาสตร์-เภสัชศาสตร์ 2) เตรียมวิศวกรรมศาสตร์-สถาปัตยกรรมศาสตร์ 3) เตรียมวิทยาศาสตร์-คอมพิวเตอร์ 4) เตรียมนิเทศศาสตร์-มนุษยศาสตร์ 5) เตรียมศิลปกรรมศาสตร์ 6) เตรียมบริหารธุรกิจ-

บัญชี และ 7) เตรียมนิติศาสตร์-รัฐศาสตร์ โดยมุ่งหวังว่าผู้เรียนจะสามารถค้นหาความต้องการ ความถนัด และตัดสินใจเลือกอาชีพของตนเองในอนาคตได้ (WorkpointTODAY, 2020) นอกจากนี้ กรุงเทพมหานครวิทยาลัย ยังได้เสนอแผนการเรียน 14 ทางเลือก ได้แก่ 1) แพทยศาสตร์และกลุ่มสาธารณสุขศาสตร์ 2) วิศวกรรมชีวการแพทย์ 3) วิศวกรรมศาสตร์ (ทั่วไป) 4) วิศวกรรมการบินและอวกาศยาน 5) วิศวกรรมหุ่นยนต์และคอมพิวเตอร์ 6) สถาปัตยกรรมศาสตร์ 7) บริหารธุรกิจ บัญชี เศรษฐศาสตร์ 8) สังคมศาสตร์ รัฐศาสตร์ นิติศาสตร์ 9) ศิลปกรรมศาสตร์ 10) อักษรศาสตร์ มนุษยศาสตร์ 11) นิเทศศาสตร์ วารสารศาสตร์ และสื่อดิจิทัล 12) ศิลปะการประกอบอาหาร 13) วิทยาศาสตร์การกีฬา และ 14) ดนตรี-นิเทศศิลป์ (Bangkokbiznews, 2020) แผนการเรียนที่เจาะจงถึงสาขาวิชาที่จะเรียนต่อในระดับมหาวิทยาลัยอย่างชัดเจนต่าง ๆ เหล่านี้ ทำให้ผู้เรียนสามารถเลือกแผนการเรียนที่ตรงกับความต้องการได้มากกว่าเดิม กล่าวคือ หากวางแผนจะเรียนต่อด้านการตลาด เพราะโตขึ้นอยากเป็นนักการตลาด ถ้าเป็นแผนการเรียนเดิมก็สามารถเลือกเรียนได้ทั้งแผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ หรือแผนการเรียนศิลปศาสตร์-คำนวณ แต่พอเปลี่ยนมาสู่แผนการเรียนใหม่ ๆ ผู้เรียนก็สามารถเจาะจงเลือกแผนการเรียนเตรียมบริหารธุรกิจ-บัญชีได้เลย ซึ่งวิชาที่เรียนก็เป็นวิชาเฉพาะเพื่อมุ่งตรงไปสู่สิ่งที่ผู้เรียนใฝ่ฝันโดยตรง ไม่จำเป็นต้องเรียนวิชาพื้นฐานอย่างหลากหลายเหมือนในอดีตอีกต่อไป

โดยเหตุนี้ แผนการเรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานจึงต้องปรับเปลี่ยนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นวิชาการความรู้ ไปสู่การพัฒนาทักษะที่สำคัญและจำเป็นต่อการประกอบอาชีพหรือการดำเนินชีวิตอย่างเท่าทันการเปลี่ยนแปลง มีเนื้อหาเปลี่ยนไปตามองค์ความรู้ในโลกยุคใหม่ เรียนรู้เฉพาะเรื่องที่สำคัญ ๆ และจำเป็นต้องเรียนให้รู้อย่างลึกซึ้ง เพิ่มทางเลือกของแผนการเรียนที่หลากหลายและตอบสนองโจทย์ของการประกอบอาชีพในอนาคต จัดการเรียนการสอนโดยเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นพบตนเองและค้นพบแนวทางในการพัฒนาตนเองตามความถนัด ความสนใจ และสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน อันจะส่งผลให้ผู้เรียนสามารถกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนในการตัดสินใจศึกษาต่อ มีแนวทางในการสร้างอาชีพที่แปลกใหม่ รวมทั้งวางแนวทางที่เหมาะสมในการดำเนินชีวิตให้ประสบผลสำเร็จตามที่มุ่งหวังต่อไปในอนาคตได้

การค้นพบตนเอง

การค้นพบตนเอง (Self-Discovery) หมายถึง การรู้ตามความเป็นจริงว่า ตัวเรานั้น ว่าโดยฐานะ ภาวะเพศ กำลังความรู้ ความถนัด ความสามารถ และคุณธรรม มีอยู่เท่าไร อย่างไร เป็นการรู้จักและเข้าใจในความคิด ความรู้สึก และการกระทำของตน เป็นการรู้สัมผัสเกี่ยวกับตนเอง และสิ่งแวดล้อมในขณะนั้น เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา อันจะส่งผลให้ประพฤติกรรมได้อย่างเหมาะสม รู้จักแก้ไข ปรับปรุง ส่งเสริม หรือทำการต่าง ๆ ให้ถูกจุด คือ รู้จักเลือก รู้จักที่จะนำความคิดกับการกระทำมาสัมพันธ์กัน ก่อให้เกิดการตัดสินใจที่ถูกที่ควร ทำให้เจริญงอกงามบังเกิดผลดี อันเป็นคุณสมบัติประการหนึ่งของการเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์แบบ (Fledman, 1992; Pratammapidok, 1996) การค้นพบตนเอง ถือเป็นเรื่องสำคัญสำหรับผู้เรียนที่ยังไม่รู้ทิศทางและอนาคตของตัวเอง ปัญหาจากการค้นหาตัวเองไม่พบ จะส่งผลให้ผู้เรียนประสบกับความล้มเหลวในการเรียน การทำงาน และการใช้ชีวิต เพราะการค้นพบตนเองจะช่วยให้เรียนรู้ตนเอง สามารถ

จัดการสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และวางเป้าหมายในชีวิตได้อย่างเหมาะสม ซึ่ง ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร (Surakitbaworn, 2007) กล่าวว่า การค้นพบตนเองจะสามารถพัฒนาตนเองได้ ดังนี้ 1) พยายามแก้ไขตนเองให้มีความประพฤติปฏิบัติตนได้อย่างเหมาะสม ยอมรับความจริงในสิ่งที่ประกอบเป็นตัวตน ทำให้มีแนวทางในการปรับปรุงตนเองให้เป็นที่รักใคร่ชอบพของคนอื่นมากยิ่งขึ้น ปรับตัวให้มีชีวิตที่มีความหมาย มีความกระตือรือร้น และมีชีวิตชีวาในการดำเนินชีวิตมากขึ้น 2) ช่วยให้ผู้รู้รอบเขตความสามารถ ความชำนาญ ตลอดจนข้อด้อยต่าง ๆ และความเข้าใจตนเอง ซึ่งถือเป็นพื้นฐานในการเข้าใจผู้อื่น โดยสามารถแสดงพฤติกรรมโต้ตอบกับบุคคลอื่นได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และ 3) จะช่วยให้เกิดการยอมรับตนเองตามที่เป็นจริงได้อย่างมีเหตุผล จึงมีผลทำให้เกิดความมั่นใจในตนเองมากขึ้น มีสุขภาพจิตที่ดี รู้คุณค่าของตนเองมากขึ้น และสามารถควบคุมตนเองมิให้แสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมออกมาต่อหน้าคนอื่น ๆ

การเสริมสร้างให้บุคคลค้นพบตนเองมีแนวทาง ดังนี้ 1) ต้องรู้จักความฝันของตัวเอง จุดเริ่มต้นของความสำเร็จล้วนเกิดจากความฝัน แต่ฝันของเราต้องมีที่มาที่ไป อิงอยู่บนความเป็นไปได้ ซึ่งต้องพิจารณาองค์ประกอบโดยรวม เช่น สถิติปัญหา ความรู้ ความสามารถ และการสนับสนุน 2) ต้องรู้จักความสามารถพิเศษ คือ รู้จักพรสวรรค์ของตัวเอง โดยเริ่มต้นจากการลงมือทำทุกอย่างที่เจอ แล้วในทุกอย่างที่เราทำนั้น อะไรที่ทำแล้วไม่ชอบ ไม่ใช้ ไม่ได้ดี นั่นถือว่าไม่ใช่พรสวรรค์ของเรา ส่วนอะไรที่ทำได้ดี อะไรที่ทำแล้วชอบ อะไรที่ทำแล้วสำเร็จ พร้อมทั้งมีความสุข จงส่งเสริมและสนับสนุนส่วนนั้นให้เต็มที่ เพราะนั่นคือตัวตนของเรา 3) ต้องรู้จักสิทธิ์และศักดิ์ศรีของตัวเอง เราทุกคนมีศักดิ์ศรีในตัวเอง ทุกฐานะ ทุกบทบาท ล้วนมีศักดิ์ศรีของตัวเอง เพราะผู้ที่ยอมสูญเสียศักดิ์ศรี คือ ผู้ที่ยอมสูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง 4) ต้องรู้จักพัฒนา กล่าวคือ พัฒนาความรู้ ความสามารถ ความคิด และจินตนาการ หมั่นเรียนรู้อยู่เสมอ เพราะหยุดเรียนเมื่อไร ก็หยุดรู้เมื่อนั้น หยุดพัฒนาเมื่อใด ก็หยุดความสำเร็จลงเมื่อนั้น เราจึงต้องพัฒนาตัวเองให้เคลื่อนไหวไปสู่สิ่งที่ดีกว่า และเป็นประโยชน์ไม่มีสิ้นสุด 5) ต้องรู้จักคุยกับตัวเอง ควรหาเวลาในแต่ละวันนั่งคุยกับตัวเอง พิจารณาทั้งเรื่องบวกและเรื่องลบ อะไรที่ดีต้องรักษาไว้ พัฒนาต่อไป และอะไรที่ไม่ดี เราต้องปรับปรุงเปลี่ยนแปลง และแก้ไข 6) ต้องรู้จักให้ออกาสตัวเอง การที่เราจะค้นพบตัวเองได้ สิ่งหนึ่งที่ต้องทำเสมอ คือ ให้ออกาสกับตัวเองในการเริ่มต้นใหม่ ให้ออกาสตัวเองที่จะแก้ไขสิ่งที่ผิดพลาด หรือสิ่งที่ตั้งใจจะทำ แต่ไม่เคยได้ทำ ต้องหาโอกาสเปลี่ยนแปลงตัวเองใหม่ การเริ่มต้นใหม่ เป็นการเพิ่มพูนความรู้ เพิ่มประโยชน์ และเพิ่มคุณค่าให้กับตัวเอง 7) ต้องรู้จักสัจธรรมของชีวิต อย่าเอาตนเองไปอิงหรือผูกติดอยู่กับใคร หรือผูกติดอยู่กับสิ่งที่ไม่ถาวร หลงอยู่กับแสงสี ลาภยศ ชื่อเสียง ทรัพย์สินเงินทอง สำหรับมนุษย์นั้น สิ่งที่ไม่ถาวรที่สุด คือ ความดี คุณธรรม และประโยชน์ของส่วนรวม ใครที่ใช้ชีวิตอิงกับสิ่งเหล่านี้ ผู้นั้นจึงเรียกได้ว่าค้นหาตัวเองพบแล้ว (LetterPlanet.com, 2017)

การค้นพบตนเองมีหลายแนวทาง เช่น การสำรวจ การวิเคราะห์ การพิจารณาหรือมองตนเองเกี่ยวกับความรู้ บุคลิกภาพ อารมณ์ ค่านิยม ความสนใจ ตลอดจนทักษะความสามารถต่าง ๆ จากนั้นให้นำเอาสิ่งที่เราค้นพบมาวิเคราะห์ดูสาเหตุ ก็จะทราบและแก้ไขได้อย่างถูกต้อง การเรียนรู้เพื่อการค้นพบตนเองแบ่งเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การรับรู้ (Knowing) เป็นขั้นตอนเริ่มแรกของการพัฒนาตนเอง บุคคลต้องรู้จักตนเองเสียก่อน ว่าตนเองมีลักษณะนิสัยใจคออย่างไร ระยะที่ 2 การเข้าใจ (Understanding) หลังจากที่เราได้รู้แล้วว่าตนเองเป็นอย่างไร ก็ควรจะทำให้ความเข้าใจว่า

ทำไมตนจึงเป็นเช่นนั้น เป็นเพราะสภาพแวดล้อม การอบรมสั่งสอน หรือสภาพทางร่างกายของตนเอง และระยะที่ 3 การยอมรับ (Accepting) การยอมรับจะช่วยให้บุคคลพัฒนาตนเองได้ เมื่อยอมรับแล้ว บุคคลก็จะไม่ปิดบังตนเอง เช่น การที่ตนเองยอมรับว่าตนไม่สวย หรือไม่แข็งแรง ก็เท่ากับว่าตนยอมรับเผชิญกับความจริง ในที่สุดก็จะสามารถค้นหาสาเหตุและแนวทางแก้ไขตนเองได้ (Saksri, 1991) ดังนั้น แผนการเรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานจึงจำเป็นต้องช่วยให้ผู้เรียนได้ค้นพบศักยภาพของตนเอง ก่อนที่จะพิจารณาตัดสินใจเลือกเรียนในระดับชั้นที่สูงขึ้น รวมไปถึงการวางแผนดำเนินชีวิตของตนเองในอนาคตอีกด้วย

แนวทางการพัฒนาแผนการเรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อเสริมสร้างผู้เรียนค้นพบตนเอง

การพัฒนาแผนการเรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อเสริมสร้างผู้เรียนค้นพบตนเองมีแนวทางในการดำเนินการ 9 ประการ ดังนี้

1. วิเคราะห์ทิศทางการเปลี่ยนแปลงของโลกและสังคมไทย ซึ่งต้องวิเคราะห์ทิศทางการเปลี่ยนแปลงในระยะสั้น 1-3 ปี (เวลาเรียน ม.ปลาย 3 ปี) ซึ่งถือเป็นเรื่องสำคัญสำหรับการพัฒนาแผนการเรียนในยุคนี้เป็นอย่างมาก เนื่องจากกระแสโลกและสังคมมีการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว รุนแรง และเป็นพลวัต (Dynamic) จนยากเกินกว่าจะคาดเดาถึงการเปลี่ยนแปลงที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคต อันใกล้ นอกจากนี้ ยังต้องวิเคราะห์ทิศทางการเปลี่ยนแปลงของโลกและสังคมไทยในระยะยาว 3-7 ปี (เวลาเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 3 ปี รวมกับปริญญาตรี 4 ปี) เพื่อให้ทราบทิศทางการเปลี่ยนแปลงสำคัญที่กำลังจะเกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลา ทั้งในแวดวงการศึกษา ธุรกิจการค้า เทคโนโลยีดิจิทัล นโยบายการพัฒนาประเทศ และโดยเฉพาะความต้องการกำลังคนของตลาดแรงงาน ข้อมูลเหล่านี้จะชี้ให้เห็นถึงแนวโน้มของความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ สมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน และอาชีพใหม่ ๆ ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในโลกอนาคต นับเป็นข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนาแผนการเรียน เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการ และเท่าทันการเปลี่ยนแปลงภายใต้มาตรฐานการศึกษาชาติที่ก้าวไกลสู่สากล (World- Class Standard School)

2. พิจารณาแนวโน้มของอาชีพใหม่ที่เกิดขึ้น การพัฒนาแผนการเรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นการวางแผนการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนากำลังคนให้รองรับการใช้งานในอนาคต ดังนั้น การศึกษาแนวโน้มของอาชีพใหม่ ๆ ที่คาดว่าจะเกิดขึ้น จึงเป็นข้อมูลสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรในการกำหนดแผนการเรียน ทั้งนี้ก็เพราะเทคโนโลยีดิจิทัลมีพลังอำนาจส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ รวมทั้งส่งผลให้บางสาขาอาชีพสูญหายไป บางสาขาอาชีพก็ถือกำเนิดเกิดขึ้นมาใหม่โดยฉับพลัน การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ล้วนแต่ส่งผลกระทบต่อกรอบการออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนทั้งสิ้น โดยเฉพาะการกำหนดแผนการเรียนรายวิชา เนื้อหาความรู้ ทักษะ สมรรถนะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่มุ่งหวังให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนอย่างเหมาะสมและเพียงพอต่อการนำไปศึกษาเล่าเรียนในระดับที่สูงขึ้นหรือนำไปประกอบสัมมาอาชีพในอนาคต

3. สำรวจความสนใจของผู้เรียนและความต้องการของตลาดแรงงาน การพัฒนาแผนการเรียนจำเป็นต้องสำรวจความสนใจของผู้เรียนที่มีต่อแผนการเรียนที่กำลังจะพัฒนาขึ้น ทั้งนี้ก็เพื่อเป็นการยืนยันว่าแผนการเรียนที่จะพัฒนาขึ้นนั้น เป็นสิ่งที่ได้รับความสนใจ หากพัฒนาขึ้นบน

พื้นฐานความพร้อมและตามความต้องการของสถานศึกษาเพียงอย่างเดียว โดยปราศจากการสำรวจความสนใจของผู้เรียนก็อาจจะเป็นการลงทุนที่สูญเปล่า ไม่เกิดประโยชน์อย่างแท้จริง เนื่องจากอาจจะไม่มีผู้เรียนที่สนใจสมัครเข้าเรียนในแผนการเรียนนั้น ๆ เหมือนเช่นบทเรียนสำคัญที่สถานศึกษาในระดับมัธยมศึกษาและระดับอุดมศึกษาหลายแห่งได้รับอยู่ในขณะนี้ ในทำนองเดียวกันก็จำเป็นต้องสำรวจความต้องการของตลาดแรงงานควบคู่กันไปอีกด้วยว่า ต้องการแรงงานที่มีคุณลักษณะตรงตามที่หลักสูตรกำลังจะผลิตออกมาหรือไม่ เป็นการศึกษาค้นข้อมูลในมุมมองของผู้ใช้ผลผลิต เพื่อยืนยันว่าตลาดแรงงานมีความต้องการใช้แรงงานที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของแผนการเรียนที่กำลังจะพัฒนาขึ้นหรือไม่ และมากน้อยเพียงใด

4. ศึกษาข้อมูลของคณะและสาขาวิชาใหม่ ๆ ที่เปิดสอนในระดับอุดมศึกษา แผนการเรียนที่ดีต้องสามารถส่งต่อผู้เรียนให้เข้าเรียนในระดับชั้นที่สูงขึ้นได้อย่างต่อเนื่องและตรงสาย สถานศึกษาจึงจำเป็นต้องศึกษาข้อมูลของคณะและสาขาวิชาใหม่ ๆ ที่เปิดสอนในระดับอุดมศึกษาที่เป็นปัจจุบัน เนื่องจากสถานศึกษาในระดับอุดมศึกษาหลายแห่งได้ยุบหรือควบรวมคณะและปิดแผนการเรียนบางสาขาวิชาที่เคยมีมาแต่ดั้งเดิม เพื่อเปิดคณะหรือสาขาวิชาใหม่ ๆ ที่สอดคล้องกับความต้องการของสังคมและตลาดแรงงาน ดังนั้น สถานศึกษาชั้นพื้นฐานจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนแผนการเรียนให้สอดคล้องสัมพันธ์กับการเรียนในระดับมหาวิทยาลัย เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนให้มีความรู้พื้นฐานเฉพาะทางที่เหมาะสมและเพียงพอ ถือเป็นการจำลองชีวิตการเรียนในรั้วมหาวิทยาลัยให้แก่ผู้เรียน อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนอย่างเจาะจงตรงตามคณะที่อยากเรียน ซึ่งจะได้อ่านเนื้อหาวิชาเฉพาะที่ตอบโจทย์ตรงตามความต้องการมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ศึกษาทดลอง และพิจารณาไตร่ตรองเพื่อการค้นพบตัวเอง ก่อนที่จะตัดสินใจเลือกเรียนในสาขาวิชานั้น ๆ ในระดับที่สูงขึ้นไป

5. สร้างภาคีเครือข่ายเพื่อการขับเคลื่อนอย่างมีคุณภาพ ปัจจุบันเป็นที่ทราบกันโดยทั่วไปแล้วว่า การจัดการศึกษาที่ดีและมีคุณภาพนั้น สถาบันการศึกษามีอาจดำเนินการได้เพียงลำพัง กอปรกับการพัฒนาแผนการเรียนใหม่ ๆ ที่เท่าทันการเปลี่ยนแปลง ย่อมตามมาด้วยปัญหาต่าง ๆ มากมาย ทั้งในเชิงของการจัดทำหลักสูตร การบริหารจัดการหลักสูตร การจัดการทรัพยากร และการจัดการคุณภาพ จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมาช่วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสนับสนุนจากหน่วยงานและบุคลากรที่เกี่ยวข้อง เช่น การเชิญผู้เชี่ยวชาญหรือหน่วยงานองค์กรที่เกี่ยวข้องด้านการวางแผนการเรียนและอาชีพมาร่วมออกแบบและพัฒนาหลักสูตร การสร้างความเข้าใจแก่บุคลากรทางการศึกษา การอบรมเพิ่มเติมองค์ความรู้ให้แก่ครูผู้สอน (Upskill & Reskill) การจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริง ๆ จากผู้ที่อยู่ในสาขาอาชีพเหล่านั้น การเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกเข้ามาร่วมให้ความรู้หรือเทคนิคเฉพาะ การมีพี่เลี้ยงที่เรียนในคณะเหล่านั้น หรือคนที่เรียนอยู่จริงในระดับมหาวิทยาลัยมาช่วยดูแลและให้คำแนะนำ (Coaching) และอื่น ๆ ซึ่งถือเป็นอุปสรรคอย่างมากแก่สถานศึกษาระดับการศึกษาชั้นพื้นฐาน เพื่อให้การขับเคลื่อนหลักสูตรแผนการเรียนที่จะพัฒนาขึ้นนี้ดำเนินไปอย่างมีคุณภาพ สถานศึกษาจึงจำเป็นต้องสร้างภาคีเครือข่ายและความร่วมมือทางวิชาการกับองค์กรหรือหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน เช่น มหาวิทยาลัยที่เปิดสอนคณะหรือสาขาวิชานั้น ๆ บริษัท โรงงาน หรือสถานประกอบการ ผู้ทรงคุณวุฒิที่เชี่ยวชาญเฉพาะ

ทาง ฯลฯ เพื่อร่วมผนึกกำลังในการออกแบบ พัฒนา และนำแผนการเรียนรู้ไปใช้ รวมถึงการบริหารจัดการหลักสูตรในด้านต่าง ๆ เพื่อการขับเคลื่อนที่มีคุณภาพและเป็นที่ยอมรับแก่สังคมมากขึ้น

6. พัฒนาแผนการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ความต้องการ จากภาวะการแข่งขันของสถานศึกษา ท่ามกลางปัญหาจำนวนผู้เรียนและอัตราการเกิดที่ลดลง ผสมกับความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี ส่งผลให้สถานศึกษาต้องปรับเปลี่ยนและพัฒนาแผนการเรียนรู้เพื่อเสนอทางเลือกที่ก้าวหน้า และนำหน้า ตอบโจทย์ความต้องการและเข้าถึงผู้เรียนรุ่นใหม่ในยุคนี้ได้มากขึ้น การจัดการศึกษาจึงต้องพัฒนาแผนการเรียนรู้ใหม่ ๆ เป็นสะพานส่งผู้เรียนไปสู่การเรียนรู้ในระดับมหาวิทยาลัย มองเห็นเส้นทางอาชีพของตนเองในอนาคต และก้าวเข้าสู่โลกของการทำงานได้อย่างสมภาคภูมิ แผนการเรียนรู้จึงต้องกำหนดเนื้อหาและพัฒนารายวิชาใหม่ ๆ ที่ใช้ประโยชน์ได้จริงในการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น วิชาการดูแลผู้สูงอายุ วิชาการรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล วิชา AI กับชีวิตประจำวัน และวิชา โหราศาสตร์ (สำหรับผู้เรียนด้านวิศวกรรมศาสตร์) โดยเปิดโอกาสให้คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้บริหาร ครู นักเรียน และผู้ปกครอง เข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น และร่วมกระบวนการในการพัฒนาหลักสูตรของแผนการเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างจริงจัง

7. บริหารจัดการหลักสูตรแบบยืดหยุ่น แผนการเรียนรู้ที่จะเสริมสร้างให้ผู้เรียนค้นพบตนเองได้นั้น ต้องเน้นการบริหารจัดการหลักสูตรแบบยืดหยุ่น ผู้เรียนควรมีสิทธิเลือกทดลองเรียนในแผนการเรียนรู้ที่ตนสนใจ และเมื่อมีโอกาสได้ทดลองเรียนแล้วพบว่า รู้สึกไม่ชอบหรือไม่ใช่ ก็สามารถปรับเปลี่ยนไปสู่แผนการเรียนรู้ใหม่ได้โดยไม่มีข้อจำกัด ในช่วงเริ่มต้นของการดำเนินการตามแผนการเรียนรู้ใหม่นี้ ถือว่าเป็นช่วงของการทดลองเพื่อการเรียนรู้ของทุกฝ่ายไปพร้อม ๆ กัน ดังนั้น ไม่ว่าจะเป็นผู้บริหาร ครูผู้สอน วิทยากร นักเรียน และผู้ปกครอง ต้องค้นหาค้นพบว่าสิ่งใดในหลักสูตรที่ติดอยู่แล้วก็ให้มุ่งหน้าทำต่อไป หากสิ่งใดที่ยังไม่ประสบความสำเร็จก็ต้องลองคิดทบทวนและปรับปรุงใหม่ เพื่อให้ผลลัพธ์ (Output) ที่ออกมาเป็นไปตามที่ต้องการให้ได้มากที่สุด สุดท้ายก็เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนได้เรียนในสิ่งที่ตนรัก ในสิ่งที่ตนชอบ และเติบโตไปในสายงานอาชีพที่เลือกได้อย่างประสบความสำเร็จ

8. ส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ค้นพบตนเอง เมื่อพิจารณาโดยภาพรวมแล้วจะพบว่า นักเรียนไทยจำนวนไม่น้อยยังใช้วิธีการว่า สอบได้คณะใด สาขาวิชาอะไร ก็จะเข้าเรียนในคณะและสาขาวิชานั้น ๆ โดยที่ไม่รู้ว่าตนเองชอบอะไร สนใจด้านไหน หรือถนัดอะไร แผนการเรียนรู้จึงควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เข้าใจ และยอมรับในตนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักความฝัน ค้นพบความสามารถพิเศษ รู้จักสิทธิและศักดิ์ศรีของตัวเอง สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ รู้จักให้อิสระตัวเองในการเริ่มต้นใหม่หรือแก้ไขสิ่งที่ผิดพลาด ไม่นำตนเองไปอิงหรือผูกติดอยู่กับใครนอกจากนี้ สถานศึกษายังต้องกำหนดให้มีชั่วโมงแนะแนวและการศึกษาค้นคว้าอิสระ เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสได้พูดคุย ค้นหา และทบทวน เพื่อการค้นพบตัวเอง โดยทดลองการเรียนแบบในมหาวิทยาลัยตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น หรือประถมศึกษาหากทำได้ การได้ทดลองเรียนในคณะหรือสาขาวิชาเหล่านั้นจะช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นและค้นพบตนเองอย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น ขณะเดียวกัน พ่อแม่ ผู้ปกครองก็จะได้ทราบถึงความต้องการของบุตรหลานกับความต้องการของตนว่าไปในทิศทางเดียวกันหรือไม่ ซึ่งต้องเปิดใจยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้เขาได้ตัดสินใจเลือกเรียนและกำหนดอนาคตด้วยตนเอง โดยทางโรงเรียนจะต้องทำหน้าที่ประสานสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องต่อการตัดสินใจกับอนาคตของผู้เรียน และประทับประครองให้ผู้เรียนก้าวเดินสู่เส้นทางที่เลือกจนประสบความสำเร็จอย่างสมภาคภูมิ

9. วางแผนหลักสูตรทุกระดับชั้นให้ต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน การพัฒนาแผนการเรียนตามแนวคิดข้างต้นนี้ ควรยึดหลักการว่า หลักสูตรระดับประถมศึกษาต้องปูพื้นฐานให้รู้ เข้าใจ และได้สัมผัส ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นต้องค้นหาตนเองให้พบ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายต้องเตรียมความพร้อมให้ก้าวสู่มหาวิทยาลัยได้ และระดับอุดมศึกษาต้องมุ่งพัฒนาเฉพาะทางสู่อาชีพที่มุ่งหวังไว้ ดังนั้น เมื่อกำหนดแผนการเรียนที่ต้องการจะพัฒนาแล้ว สถานศึกษาควรสอดแทรกกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อปูพื้นฐานเรื่องนั้นให้ผู้เรียน โดยในระดับประถมศึกษาอาจจะเปิดชุมนุม/ชมรมที่ส่งเสริมความชอบของผู้เรียน โดยสอดแทรกการประยุกต์วิชาการความรู้ในศาสตร์นั้น ๆ เข้าด้วยกัน เช่น ชุมนุมหุ่นยนต์สำหรับผู้สนใจวิทยาศาสตร์ ชมรมนักชื้อ-ขายสำหรับผู้สนใจด้านธุรกิจ ถัดมาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สามารถพัฒนารายวิชาเพิ่มเติมที่ทันโลกทันสมัย เพื่อเสนอทางเลือกให้กับผู้เรียนได้ค้นพบความต้องการและอาชีพแปลกใหม่ที่ตนเองจะสนใจ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายก็มุ่งเตรียมความพร้อมของผู้เรียนสู่มหาวิทยาลัย เพื่อเส้นทางอาชีพในอนาคต ด้วยแผนการเรียนที่แปลกใหม่และหลากหลาย เพื่อเป็นทางเลือกให้กับผู้เรียน ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้มองเห็นเรียนรู้ และค้นพบตนเองอย่างต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน อันเป็นจุดสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้ประสบความสำเร็จต่อไป

สรุป

แผนการเรียนในสถานศึกษา ถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการจัดการศึกษาสำหรับผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสรู้พื้นฐานความรู้ทางวิชาการในศาสตร์ที่ตนสนใจและศึกษาค้นคว้าตนเอง โดยพิจารณาจากความรู้ ความสามารถ และทักษะที่ตนเองมีอยู่ ก่อนที่จะตัดสินใจสมัครเข้าศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น แผนการเรียนที่ดีจึงควรเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีเป้าหมายในการเรียน ค้นพบแนวทางในการดำเนินชีวิต รู้ความต้องการ และความสามารถของตนเอง ดังนั้น บทความเรื่องการพัฒนาแผนการเรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อเสริมสร้างผู้เรียนค้นพบตนเองที่น่าเสนอนี้ จึงเป็นอีกแนวคิดหนึ่งที่จะช่วยปรับเปลี่ยนและเปิดมุมมองให้กับสถานศึกษาขั้นพื้นฐานและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาแผนการเรียนให้มีความเหมาะสม สอดคล้องกับวิถีการดำเนินชีวิตของผู้เรียน เท้าทันการเปลี่ยนแปลง สัมพันธ์กับแนวโน้มอาชีพที่จะได้รับความนิยมและเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงาน ตามทิศทางความต้องการกำลังคนในอนาคต และสอดคล้องกับสาขาวิชาหรือคณะเปิดใหม่ในสถาบันอุดมศึกษา ขณะเดียวกันก็จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าในตนเอง อันจะนำไปสู่การสร้างสัมพันธ์ภาพเชิงบวก จัดการสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ วางเป้าหมายในชีวิตได้อย่างเหมาะสม ดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุขและประสบความสำเร็จทั้งในด้านการเรียนและการประกอบอาชีพต่อไปในอนาคตได้

References

Bangkokbiznews. (2020). *sāi kǎn rīan thāng lūāk mai mā kwa khæ 'sai wit-sin'*

[New Alternative of Study More Than Just 'Science-Art']. Retrieved from:

<https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/650844>. [2020, December 6th].

- Chancharoen, T. (2019). September-December). Kānchatkānriānrūsukānsuksathai 4.0 [Learning Management for Thai Education 4.0]. **Journal of Graduate Studies Valaya Alongkorn Rajapat University under the Royal Patronage**. 13(3), 223-224.
- Dailynews. (2020). Rōngriān‘atsamchansamutprakān Poēt Sipsōng Wichā ēk Chuāidekkhonhaton‘ēng [Assumption Samut Prakan School Opens 12 Majors to Help Children Find Themselves] Retrieved from: <https://www.dailynews.co.th/education/796358>
- Fledman, R. S. (1992). **Elements of Psychology**. New York: McGraw-Hill.
- LetterPlanet.com. (2017). Čhakhonphoptuā‘ēng Čharučhaktuā‘ēng Tōnggručhak‘araibāng? [Will Find Myself to Know Myself what do I Need to Know?]. Retrieved from <https://www.letterplanet.com/content/752/%จะค้นพบตัวเองจะรู้จักตัวเอง+...+ต้องรู้จักอะไรบ้าง+?>
- Pratammapidok (P. O. Payutto). (1996). **Thammanoonchīwit Chabapsoṅgha** [Constitution of Living Bilingual Version]. Bangkok: Sahathammik.
- Saksri, K. (1991). **Manutsayasamphan Lēm 1** [Human Relations 1]. Bangkok: Aksorn Pitaya.
- Surakitbaworn, S. (2007). June-September). Kānrūchaklækhaōchaiton‘ēng: Thānnaikānphatthānaton‘ēngkhōṅghubōrihānmū‘āchīp [Knowing and Understanding Oneself: A Base for Personal Development of Professional Management]. **Journal of Educational Administration**. 4(8), 31.
- Thai SMEs Center.com. (2019). Yīsip Ngānthīčhahaīpainaipī 2020 [20 Jobs That Will Disappear in 2020]. Retrieved from <http://www.thaismescenter.com/20-งานที่จะหายไปในปี-2020/>
- The MATTER. (2020). ‘Āchīpnaīchahaīpai ‘Āchīp‘araikamlangmā?: Samruātsēn ‘āchīpmaṛāēngpī 2030 [Which Career Will Disappear What Profession is Coming?: Explore Professional Trends for Years 2030]. Retrieved from: <https://thematter.co/quick-bite/future-jobs-in-2030/100937>
- Wongyai, W. & Patphol, M. (2019). Kānphatthanākunnaphāpkānchatkānriānrutām nāōkhitchumchon hāēngkānriānrūthāngwichāchīp [Developing the Quality of Learning Management According to the Professional Learning Community]. Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University.
- Workpoint TODAY. (2020). Rōngriānphothisanpittayakorn Poēt Čhet Phāēnkānriān mai Yoklōēkrapsāiwiw-sāisin [Photisarn Phitthayakorn School Opens 7 New Learning Plans Cancel Accepting Science-Art] Retrieved from: <https://workpointtoday.com/potisarnpittakorn/>

อัตลักษณ์ของคาเฟ่ฮอปปีงในประเทศไทยผ่านสื่อสังคมออนไลน์

THE IDENTITY OF THE CAFÉ HOPPING IN THAILAND THROUGH SOCIAL MEDIA

ภัทรศินี แสนสำแดง¹ นันธาร่า ฐุลรัตน์² และปิยพัชร วิมลโสภณกิตติ³
Patsinee Sansomedang¹ Nunthara Thularate² and Piyapat Vimolsophonkitti³

^{1,2} อาจารย์ประจำสาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร จังหวัดสกลนคร

³ อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร จังหวัดสกลนคร

^{1,2} Department of Communication Arts, Faculty of Management Science,
Sakon Nakhon Rajabhat University, Sakon Nakhon

³ Department of Business Computer, Faculty of Management Science,
Sakon Nakhon Rajabhat University, Sakon Nakhon

E-mail: patsi_1st@hotmail.com

Received:	May 1, 2020
Revised:	November 7, 2020
Accepted:	November 13, 2020

บทคัดย่อ

อัตลักษณ์ของคาเฟ่ฮอปปีงในประเทศไทยที่มีการนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากการสื่อสารและการปฏิสัมพันธ์ โดยเกิดขึ้นจากการใช้อำนาจของการครอบครองทรัพยากรที่ตนเองมี ไม่ว่าจะเป็น รูปถ่าย พื้นที่ของสื่อสังคมออนไลน์ เวลา ทุนทางสังคม รวมทั้งข้อมูลเกี่ยวกับร้านกาแฟและเครื่องดื่ม นำไปสู่การประกอบสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมาใหม่ ทั้งในระดับปัจเจกและระดับกลุ่มแล้วนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยอัตลักษณ์ในระดับปัจเจก มีการประกอบสร้างในรูปแบบที่แตกต่างกันแล้วนำเสนอออกไปผ่านการเล่าเรื่องด้วยข้อความ และรูปภาพในสื่อสังคมออนไลน์ เป็นการใช้พื้นที่ของสื่อสังคมออนไลน์เพื่อตอบสนองความต้องการของตน อีกทั้งยังมีการเปลี่ยนแปลงและต่อรองอัตลักษณ์ให้เป็นไปตามกระแสความนิยมของสังคมในแต่ละช่วงเวลา อย่างไรก็ตาม แม้อัตลักษณ์ในระดับปัจเจกจะมีความแตกต่างกัน แต่ปัจเจกบุคคลยังมีความเชื่อมโยงร่วมกันคือมีวิถีคิดแบบบริโภคนิยม ทำให้เกิดอัตลักษณ์ในระดับกลุ่มคาเฟ่ฮอปปีงที่มีการนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ขึ้น คือ เป็นกลุ่มที่มีกิจกรรมการดื่มกาแฟในร้านกาแฟที่ชื่นชอบเป็นประจำเพื่อตอบสนองความสุขและความพึงพอใจ กิจกรรมการดื่มกาแฟและนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์เป็นพิธีกรรมที่สร้างขึ้นและผลิตซ้ำจนกลายเป็นอัตลักษณ์ร่วม สามารถบ่งบอกได้ถึงรสนิยมของกลุ่มคาเฟ่ฮอปปีง และยังสามารถจำแนกกลุ่มคาเฟ่ฮอปปีงออกจากบุคคลทั่วไปผ่านการบริโภคในชีวิตประจำวัน

คำสำคัญ

คาเฟ่ฮอปปีง อัตลักษณ์ สื่อสังคมออนไลน์

ABSTRACT

The identity of the café hopping in Thailand which is presented through social media is communicative and interaction phenomena. It arises from the use of the power of possession of resources they have, including photos, social media area, time, social capital, and information about cafes and drinks, led to the identity reconstruction of both personal identity and group identity and presented them through social media. Personal identity is created in different ways and then presented through narratives with texts and photos through social media. They use the social media area to meet their own needs, also change and negotiate identity following the popularity of society at a time. However, despite the difference in personal identity, individuals are also connected by the way of thinking about consumerism. It constructs the group identity of café hopping that is presented through social media, which is a group that usually has coffee drinking activities in favorite coffee shops to fulfill their happiness and satisfaction. Coffee drinking activities that are presented through social media are rituals that have been created and reproduced into a group identity. It can identify the tastes of the café hopping group, and also classify the café hopping group from the general public through daily consumption.

Keywords

Café Hopping, Identity, Social Media

บทนำ

วัฒนธรรมการดื่มกาแฟในประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ขึ้นอยู่กับสภาพสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมในช่วงเวลานั้น ซึ่งในอดีตการดื่มกาแฟอาจเป็นเพียงการดื่มเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านร่างกายหรือความชื่นชอบส่วนบุคคล ดังจะเห็นได้จากการที่มีจำนวนร้านกาแฟหรือร้านที่จำหน่ายเครื่องดื่มในกลุ่มเดียวกันจำนวนไม่มากและไม่มีความหลากหลายเท่าที่ควร แต่ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาเห็นได้ชัดว่า ประเทศไทยมีการเพิ่มขึ้นของร้านกาแฟหรือที่เรียกกันอย่างคุ้นเคยว่าคาเฟ่ (Café) จำนวนมาก เป็นผลมาจากวัฒนธรรมกาแฟที่สั่งไหลจากซีกโลกตะวันตกมายังซีกโลกตะวันออก ซึ่งในประเทศไทยพบว่าธุรกิจกาแฟได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง โดยการเติบโตของตลาดกาแฟไทยอยู่ที่ 30,000 ล้านบาท ส่งผลให้มูลค่าธุรกิจร้านกาแฟในไทยนับตั้งแต่ปี 2560 มีมูลค่าสูงถึง 2.12 หมื่นล้านบาท และสูงขึ้นอีกในปี 2561 ที่ 2.34 หมื่นล้านบาท สำหรับปี 2563 พบว่า โอกาสการเติบโตของตลาดกาแฟมีสูงมาก ซึ่งมีปัจจัยมาจากอัตราการบริโภคกาแฟของคนไทยประมาณการค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 300 แก้วต่อคนต่อปี นอกจากนี้ ปัจจัยที่สำคัญคือการที่ภาครัฐและเอกชนร่วมมือพัฒนาอุตสาหกรรมกาแฟไทย ทั้งด้านคุณภาพและปริมาณตั้งแต่ต้นน้ำจนถึงปลายน้ำ พร้อมผลักดันขึ้นเป็นพืชเศรษฐกิจตัวใหม่ โดยกระทรวงเกษตรและสหกรณ์ได้กล่าวถึงยุทธศาสตร์กาแฟในช่วงระยะ 5 ปี ตั้งแต่ช่วงปี 2559 – 2563 พบว่า มีเป้าหมายต้องการให้ประเทศไทยเป็นหนึ่งในกลุ่มผู้นำด้านการผลิตและการค้ากาแฟคุณภาพของภูมิภาคอาเซียน มีการผลักดันให้

กาแฟเป็นพืชเศรษฐกิจใหม่ของไทยที่สร้างรายได้มั่นคงให้แก่เกษตรกรและผู้ดำเนินธุรกิจที่อยู่ในอุตสาหกรรมกาแฟของไทย (Sriwong, 2020) การที่ธุรกิจกาแฟได้รับความนิยมมากขึ้น จึงเป็นโอกาสให้ภาพรวมของอุตสาหกรรมกาแฟไทยมีศักยภาพที่จะเติบโตต่อไปได้ จากข้อมูลดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงการสนับสนุนของธุรกิจกาแฟในประเทศไทย รวมทั้งคนในประเทศที่มีกำลังซื้อเพิ่มมากขึ้น เช่นเดียวกับกิจกรรมทางสังคมที่ควบคู่กับการดื่มกาแฟเพิ่มขึ้นตามไปด้วย (Euromonitor International, 2013 cited in Yeow, Kit, & Yen, 2014)

เมื่อความนิยมของการดื่มกาแฟเพิ่มมากขึ้น ประกอบกับร้านกาแฟที่พัฒนาให้มีความสวยงาม ทันสมัย โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ มีประเภทของเครื่องดื่ม อาหาร และของว่างที่หลากหลาย เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้บริโภค จึงส่งผลให้พฤติกรรมการดื่มกาแฟเปลี่ยนแปลงไปด้วยเช่นกัน โดยในปัจจุบันพบว่ามีกลุ่มคนที่นำการดื่มกาแฟตามร้านกาแฟมาเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบดำเนินชีวิต กิจกรรมดังกล่าวเรียกว่า “คาเฟ่ฮอปป์ (Café Hopping)” หรือ “คอฟฟี่ฮอปป์ (Coffee Hopping)” ซึ่งคาเฟ่ฮอปป์ หมายถึง “การใช้เวลาในแต่ละวันไปตามสถานที่ในตัวเมือง หรือสถานที่ที่มีร้านกาแฟจำนวนมาก โดยมีการเข้าไปใช้บริการร้านกาแฟให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ บุคคลที่ทำกิจกรรมแบบคาเฟ่ฮอปป์มักมีการซื้อกาแฟหรือเบเกอรี่ในปริมาณไม่มากแล้วใช้เวลาอยู่ในร้านกาแฟ หลังจากนั้นจึงเปลี่ยนไปยังร้านกาแฟอื่นเพื่อใช้เวลาต่อไป” หรืออีกความหมายหนึ่ง คาเฟ่ฮอปป์ หมายถึง “กลุ่มคนที่พยายามใช้เวลาว่างในการนั่งที่ร้านกาแฟให้นานที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยอาจไม่มีการซื้อสินค้าใด ๆ หลังจากนั้นจึงเปลี่ยนไปร้านอื่นเมื่อพบว่าร้านนั้นมีบาร์ิสต้าที่สามารถชงกาแฟได้ตามที่ต้องการ” (Schpix, 2010) จากความหมายทั้งสองแบบ แสดงให้เห็นถึงกิจกรรมของบุคคลที่เป็นคาเฟ่ฮอปป์ว่ามีการใช้พื้นที่ของร้านกาแฟสำหรับการทำกิจกรรมช่วงเวลาวางเพื่อตอบสนองความชื่นชอบของตนเอง ทั้งนี้ ปัจจัยหนึ่งที่ถือว่าช่วยให้คาเฟ่ฮอปป์เป็นที่นิยมเพิ่มมากขึ้นคือการเข้ามาของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) และ อินสตาแกรม (Instagram) ซึ่งได้กลายเป็นอีกช่องทางหนึ่งสำหรับคาเฟ่ฮอปป์ในการสื่อสารเพื่อแสดงอัตลักษณ์ (Identity) รวมทั้งทำให้คาเฟ่ฮอปป์เป็นที่รู้จักและมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น

การที่คาเฟ่ฮอปป์มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์มีคุณสมบัติที่ผู้ใช้งานสามารถสร้างสารในการส่งออกไปและรับการตอบกลับ (Feedback) จากบุคคลที่อยู่ในเครือข่ายเดียวกัน ซึ่งถือเป็นหน้าที่พื้นฐานที่มนุษย์ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์และเป็นสัญญาณที่แสดงถึงการลงทุนในการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม เพื่อวัตถุประสงค์ในการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เป็นการทำให้ความสัมพันธ์ที่มีอยู่เดิมยังคงอยู่และไม่เจียบหายไป รวมทั้งเป็นการสร้างความสัมพันธ์ใหม่เกิดขึ้น (Scissors, Burke, & Wengrovitz, 2016) ด้วยเหตุนี้จึงทำให้สื่อสังคมออนไลน์ได้รับความนิยมมากขึ้นจากผู้ใช้งานทั่วโลกเพื่อสร้างความสัมพันธ์กับคนในสังคม นอกเหนือไปจากการสร้างความสัมพันธ์ในรูปแบบของการเผชิญหน้าในชีวิตประจำวัน เช่นเดียวกับคาเฟ่ฮอปป์ที่มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการสื่อสารกับบุคคลที่มีความชื่นชอบหรือสนใจในสิ่งเดียวกัน และใช้เป็นช่องทางในการสร้างความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้น

สำหรับกิจกรรมของคาเฟ่ฮอปป์ที่เกิดขึ้นในประเทศไทยพบว่า เป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ดังจะเห็นได้จากการที่เว็บไซต์หรือสื่อสังคมออนไลน์มีการแนะนำหรือจัด

อันดับร้านกาแฟสำหรับคาเฟ่ฮอปปีง ดังตัวอย่างที่นำเสนอในภาพที่ 1 จากบล็อกของเว็บไซต์ <https://shopee.co.th>

กาแฟอารียะสุดปัง ถ่ายรูปสวย ขนมอร่อย สาย Cafe Hopping จะพลาดได้ไง



by eyebanthita

— March 31, 2020 in Lifestyle, ก่อเกิด-ตัว, อาหาร-เครื่องดื่ม 5 min read 0

120

SHARES

1.9k

VIEWS

Share on Facebook

Share on Twitter

G+

Share in Line

กาแฟอารียะสุดปัง ถ่ายรูปสวย และอร่อยในสาย Cafe Hopping แบบเรา ๆ ก็พลาดได้ไง
ต้องเข้าไปลองทุกร้าน แต่ละร้านก็ถ่ายรูปสวยมาก เรียกได้ว่าได้รูปลงโซเชียลกันแบบ วุ่นวาย 10 คาเฟ่อารียะ
ฝากกัน ใครเป็นสายคาเฟ่แล้วอยากอร่อยรับรองว่าต้องติดใจเพราะคาเฟ่สวย ๆ 10 ๆ เพียบ

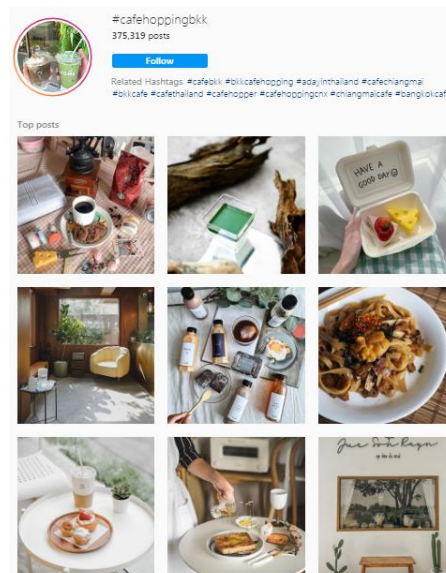
Table of Contents

คาเฟ่อารียะ 10 ร้านที่ถ่ายรูปสวย และอร่อยในสาย Cafe Hopping

1. MITCH
2. Bar Storia Del Caffè
3. Tropi Hoola
4. Oh Vacoa Cafe
5. Chuangpisamai Cafe
6. Tham Ma Da
7. Blacksmith
8. Thongyay cafe
9. Landhaus bakery
10. Marigold

ภาพที่ 1 แสดงการจัดอันดับร้านกาแฟที่ได้รับความนิยมสำหรับคาเฟ่ฮอปปีง
ที่มา: Eyebanthita (2020)

นอกจากนี้ ยังมีบุคคลที่มีพฤติกรรมแบบคาเฟ่ฮอปปีงเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะบุคคลที่มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการแบ่งปันรูปภาพหรือข้อมูลของตนเองเมื่อไปดื่มกาแฟตามร้านต่าง ๆ เช่น ในสื่อสังคมออนไลน์อย่างอินสตาแกรม มีการใช้แฮชแท็ก (Hashtag) ว่า “#cafehoppingbkk” ซึ่งเป็นการโพสต์รูปภาพเครื่องดื่มและอาหารเมื่อไปรับประทานในร้านกาแฟ และมีผู้ใช้แฮชแท็กดังกล่าวมากกว่าสามแสนคน ดังตัวอย่างในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แสดงรูปภาพที่โพสต์โดยผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์อินสตาแกรมที่อยู่ในแฮชแท็ก
#cafehoppingbkk

ที่มา: Instagram (2020)

จากการเพิ่มขึ้นของคาเฟ่ฮอปป์ในประเทศไทยตามที่กล่าวมา ทำให้ผู้เขียนสนใจศึกษาเกี่ยวกับการนำเสนออัตลักษณ์ของคาเฟ่ฮอปป์ในประเทศไทยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ส่วนบุคคล โดยศึกษาทั้งในระดับอัตลักษณ์ของปัจเจก (Personal Identity) และอัตลักษณ์ของกลุ่ม (Group Identity) ภายใต้สังคมแบบบริโภคนิยม ซึ่งผู้เขียนได้อธิบายผลของการศึกษาในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ (Identity)

อัตลักษณ์ (Identity) ในทางจิตวิทยาสังคม หมายถึง ความสำนึกของแต่ละบุคคลว่าตนเองมีความแตกต่างจากผู้อื่นอย่างไร อัตลักษณ์เป็นคำตอบของคำถามที่ว่า “ฉันคือใคร” และ “ฉันคือใครในสายตาผู้อื่น” (Woradilok, 2016) ส่วน Goffman (1969 cited in Liu, 2015) ได้นิยามความหมายของอัตลักษณ์ว่า เป็นวิธีการที่บุคคลใช้ในการจัดการกับภาพลักษณ์ที่สะท้อนตัวตน และมีการแสดงตัวตนเพื่อให้เป็นไปตามความคาดหวังของบุคคลอื่นในชีวิตประจำวัน และอัตลักษณ์ตามธรรมชาตินั้นมีความลื่นไหล

สำนักปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นกลุ่มที่สนใจ “กระบวนการก่อร่างสร้างตัวตน (Self)” ของบุคคลมากที่สุด (Kaewthep et al., 2012) โดยตามแนวคิดของ Mead (1934 cited in Liu, 2015) ได้อธิบายถึงอัตลักษณ์ว่าเป็นกระบวนการที่ไม่คงที่ ไม่ใช่สิ่งที่ “ได้รับมอบมา” แต่ถูกสร้างขึ้นมาจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) และเมื่อมนุษย์อยู่ในบริบทที่ต้องสื่อสารกับผู้อื่นก็จะมีกระบวนการต่อรองทางอัตลักษณ์เกิดขึ้นให้เป็นไปตามความคาดหวังและบริบททางสังคม (Hecht, Warren, Jung, & Krieger, 2005) ในขณะที่ปัจเจกบุคคลมีอิสระในการสร้างสรรค์ตัวตนที่มีความหลากหลาย แต่ยังมีข้อจำกัดมากมายที่เกี่ยวกับบุคคลและสังคมซึ่งส่งผลต่อความ

เป็นไปได้ของอัตลักษณ์หรือตัวตนที่ได้ทำการต่อรอง ดังนั้น “ตัวตน” ของเรานั้นก่อร่างมาจากการมีปฏิสัมพันธ์กับ “คนอื่น” และปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวนี้จะกระทำผ่าน “การสื่อสาร” ระหว่างตัวเรากับผู้อื่น จึงนับได้ว่า สำนักปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ได้นำทั้งมิติทางสังคมและมิติด้านการสื่อสารเข้ามาสัมพันธ์กับประเด็นเรื่องอัตลักษณ์ (Kaewthep et al., 2012) เช่นเดียวกับ Fina (2011 cited in Kaewthep et al., 2012) ที่สรุปความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารกับอัตลักษณ์เอาไว้ว่า มนุษย์เรานั้นนอกจากจะแลกเปลี่ยนหรือถ่ายทอดข่าวสารเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจกันแล้ว มนุษย์เรายังสื่อสารโดยมีเป้าหมายที่จะบอกว่า “เราคือใคร” เราเป็นคนชนชาติอะไร เพศอะไร วัยอะไร มีกำเนิดแถวไหน ฯลฯ และในขณะที่เราใช้การสื่อสารเพื่อบอกคนอื่นว่า “เราเป็นใคร” เราก็กังใช้การสื่อสารเพื่อบอกคนอื่นเพิ่มเติมอีกว่า “แล้วเขาเป็นใคร” และท้ายที่สุด ก็สื่อสารเพื่อจะบอกว่า “เราเหมือน/ต่างกับเขาอย่างไร” จากความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารกับอัตลักษณ์ที่กล่าวสรุปมาข้างต้นนี้ Fina จึงสรุปบทบาทของการสื่อสารว่า การสื่อสารเป็นทั้งเครื่องมือประกอบสร้าง (Construct) จำรงรักษา (Maintain) และต่อรอง (Negotiate) อัตลักษณ์อยู่ตลอดเวลา

ระดับของอัตลักษณ์

อัตลักษณ์มีความเกี่ยวเนื่องกับความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกและสังคม ในแง่หนึ่ง อัตลักษณ์เป็นมิติในด้านของอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด หรือจิตใจที่เกี่ยวกับตัวเราเอง ที่มักเปลี่ยนแปลงไปได้จากการผูกยึดตัวเรากับโลกรอบตัว ส่วนในอีกแง่หนึ่ง อัตลักษณ์คือความเป็นปัจเจกที่สัมพันธ์เชื่อมโยงกับสังคม กล่าวคือ ตัวเรากำหนดบทบาทและหน้าที่อย่างไร ดังนั้น อัตลักษณ์จึงถูกแบ่งเป็นสองระดับ คือ อัตลักษณ์ส่วนบุคคลหรืออัตลักษณ์ของปัจเจก และอัตลักษณ์ทางสังคมหรืออัตลักษณ์กลุ่ม (Feungfusakul, 2000 cited in Ratjaroenkhajorn, 2001)

1) อัตลักษณ์ส่วนบุคคลหรือปัจเจก (Personal Identity) ถูกพัฒนามาจากแนวคิดของ Hall (Feungfusakul, 2000 cited in Ratjaroenkhajorn, 2001) ที่เสนอแนวคิดเรื่อง “Articulated Self” โดยให้ความสำคัญกับตัวตนที่ปรากฏในคำบอกเล่าหรือตัวตนที่ปรากฏในวาทกรรมที่ถูกนำเสนอออกมา อีกนัยหนึ่ง Articulated Self ยังหมายความว่า ความเป็นตัวตนนั้น เป็นเพียงชิ้นส่วนหลาย ๆ ชิ้นประกอบกันขึ้นมา กล่าวคือ ภายใต้อิทธิพลที่เปลี่ยนแปลงไปอาจมีรูปแบบการเชื่อมชิ้นส่วนเหล่านั้น และแสดงออกมาในอีกรูปลักษณะหนึ่งก็ได้ นอกจากนี้ Hall ยังกล่าวอีกว่า อัตลักษณ์ไม่ใช่อะไรก็ตามที่ตายตัวต่อเนื่อง แต่เป็นบางอย่างที่ถูกสร้างขึ้นและจะอยู่ในรูปของกระบวนการ “กลายเป็น” (Becoming) ที่ไม่เคยมีลักษณะสมบูรณ์แบบ อัตลักษณ์สามารถมีได้มากมาย และยังมี ความหลากหลายและอยู่ในลักษณะที่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยได้อีกด้วย

2) อัตลักษณ์ร่วมหรืออัตลักษณ์ของกลุ่ม (Group Identity) โดย Durkheim (n.d. cited in Ratjaroenkhajorn, 2001) กล่าวว่า พลังของพิธีกรรมเป็นปัจจัยสำคัญหนึ่งที่ช่วยให้ปัจเจกร่วมกันสร้าง และผลิตซ้ำสัญลักษณ์ที่เป็นเสมือนอัตลักษณ์ร่วมของสังคม และพิธีกรรมยังเป็นภาษาสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายผ่านการปลุกเร้าอารมณ์ของผู้เข้าร่วม ทั้งนี้ ในสังคมบริโภคนิยม พิธีกรรมยังคงเป็นพลังสำคัญที่จะเชื่อมต่อปัจเจกกับสังคม หากว่าพิธีกรรมในที่นี้ได้ปรากฏตัวในรูปของพิธีกรรมสมัยใหม่ (Modern Ritual) ซึ่งนอกจากปัจเจกจะยังคงร่วมสร้างและผลิตซ้ำความหมายในบรรยากาศอันศักดิ์สิทธิ์ของพิธีกรรมแล้ว สัญลักษณ์ภายในพิธีจึงเปลี่ยนแปลงรูปแบบไป โดยเฉพาะพิธีกรรมสมัยใหม่ใน

วัฒนธรรมบริโภค ซึ่งได้กลายเป็นสินค้าวัฒนธรรมที่ผ่านการปรุงแต่งความหมายอย่างซับซ้อน และ
ศักดิ์สิทธิ์พอที่จะทำให้ปัจเจกได้สร้างอารมณ์ความรู้สึกร่วมกัน

การนำเสนออัตลักษณ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของคาเฟ่ฮอปป์ในประเทศไทย

1. การนำเสนออัตลักษณ์ในระดับส่วนบุคคลหรือปัจเจก (Personal Identity)

เมื่อพิจารณาอัตลักษณ์ในระดับส่วนบุคคลหรือปัจเจก พบว่า คาเฟ่ฮอปป์แต่ละบุคคล
มีการนำเสนออัตลักษณ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่แตกต่างกัน เนื่องจากมีอำนาจในการเลือก
จะมีอัตลักษณ์แบบใดและคัดเลือกเพื่อนำเสนอออกไปผ่านการเล่าเรื่องด้วยข้อความและรูปภาพในสื่อ
สังคมออนไลน์ ซึ่งอำนาจในการนำเสนออัตลักษณ์มาจากการที่บุคคลสามารถมีสื่อสังคมออนไลน์
ของตัวเองและใช้พื้นที่ของสื่อสังคมออนไลน์เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองที่แตกต่าง
โดยความต้องการที่ต่างกันของบุคคลจะขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการเปิดเผยตนเองผ่าน
สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ ลักษณะส่วนบุคคล การได้รับประโยชน์ ความไว้วางใจด้านความปลอดภัย
ความเป็นส่วนตัว และบรรทัดฐานทางสังคมของกลุ่มผู้ใช้งาน (Somthawinpongsai, 2018)
สอดคล้องกับการศึกษาของ Pootrakul (2016) ที่พบว่า มีปัจจัยหลักสองด้านที่มีอิทธิพลต่อการ
เปิดเผยตนเองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย ปัจจัยภายในบุคคล ได้แก่ บุคลิกภาพ
(Personality) และการนับถือตนเอง (Self-esteem) กับ ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ได้แก่ ความเชื่อมั่น
และบรรทัดฐานสังคม จากปัจจัยดังกล่าวส่งผลให้คาเฟ่ฮอปป์แต่ละคนนำเสนอกิจกรรมในร้านกาแฟ
ผ่านรูปภาพและข้อความบรรยายที่ตนเองเป็นผู้เลือกเองในการโพสต์ (Post) แตกต่างกัน นอกจากนี้
ยังพบว่า คาเฟ่ฮอปป์บางส่วนเลือกที่จะนำเสนออัตลักษณ์ผ่านข้อมูลส่วนตัว (Profile) ซึ่งปรากฏใน
หน้าแรกของสื่อสังคมออนไลน์ โดยมีการให้ข้อมูลส่วนตัวทั้งในด้าน อาชีพ ประวัติการศึกษา
ความชอบ ความสนใจ อุปกรณ์หรือของใช้ส่วนตัวที่สนใจ ที่อยู่ติดต่อหรือสถานที่ทำงาน รวมทั้งมีการ
กล่าวถึงข้อคิดหรือคติสอนใจร่วมด้วย

การโพสต์รูปภาพรวมทั้งการติดแฮชแท็กเกี่ยวกับการดื่มกาแฟของคาเฟ่ฮอปป์ผ่านสื่อ
สังคมออนไลน์ แสดงให้เห็นว่าการเลือกบริโภคสินค้าวัฒนธรรมบางอย่างสามารถบ่งบอกถึงอัตลักษณ์
ของปัจเจกได้เช่นกัน ดังนั้น การบริโภคกาแฟจึงมีความหมายเชิงสัญลักษณ์ซึ่งเป็นมากกว่าเครื่องดื่มเพื่อ
ตอบสนองความต้องการทางร่างกาย และบุคคลที่มีการโพสต์รูปภาพพร้อมติดแฮชแท็ก แสดงถึงความ
พยายามในการนำเสนอตัวตนที่ต้องการ “กลายเป็น (Becoming)” คาเฟ่ฮอปป์ ทั้งนี้ อัตลักษณ์
ของปัจเจกมีการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา บุคคลแต่ละคนจึงมีชุดของคำอธิบายหรือรูปแบบ
ของรูปภาพที่นำเสนออัตลักษณ์ของตนเองแตกต่างกันและมีหลากหลายชุดคำอธิบายในคนเดียว
ดังตัวอย่างในภาพที่ 3 แสดงรูปภาพของผู้ใช้งานเฟซบุ๊ก โดยติดแฮชแท็ก #cafehoppingth ซึ่งจะ
เห็นว่าแต่ละภาพมีการเลือกนำเสนอที่แตกต่างกันไปตามผู้ใช้งานแต่ละคน



ภาพที่ 3 แสดงรูปภาพที่โพสต์โดยผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กที่อยู่ในแฮชแท็ก #cafehoppingth
ที่มา: Facebook (2020)

นอกจากนี้ การนำเสนออัตลักษณ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของคาเฟ่ฮอปปี้ง ยังมีการปรับเปลี่ยนอย่างต่อเนื่อง ตามที่ Hall (Feungfusakul, 2000 cited in Ratjaroenkhajorn, 2001) อธิบายถึงความสำคัญกับตัวตนที่ปรากฏในคำบอกเล่า หรือตัวตนที่ปรากฏในวาทกรรมที่ถูกนำเสนอออกมา คำบอกเล่าหรือวาทกรรมในที่นี้จึงหมายถึงกิจกรรมการตีความแพคเกจของคาเฟ่ฮอปปี้งแล้วนำเสนอผ่านรูปภาพและข้อความในสื่อสังคมออนไลน์ส่วนบุคคล โดยความเป็นตัวตตนนั้นเป็นเพียงชิ้นส่วนหลายๆ ชิ้นประกอบกันขึ้นมา กล่าวคือ ภายใต้บริบทที่เปลี่ยนแปลงไปอาจมีรูปแบบการเชื่อมชิ้นส่วนเหล่านั้นและแสดงออกมาในอีกลักษณะหนึ่งได้ สะท้อนให้เห็นว่าคาเฟ่ฮอปปี้งมีการเปลี่ยนแปลงและต่อรองอัตลักษณ์ให้เป็นไปตามกระแสความนิยมและความคาดหวังของสังคมในแต่ละช่วงเวลา หรืออาจกล่าวได้ว่า เป็นอัตลักษณ์ที่สั่นไหวไปตามช่วงเวลาและบริบทในขณะนั้น สอดคล้องกับการศึกษาของ Somthawinpongsai (2018) ที่พบว่า การที่บุคคลนิยมใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เนื่องจากทำให้บุคคลสามารถเปิดเผยตนเองเพื่อสร้างการยอมรับในสังคมจากการทดแทนความรู้สึกที่ถูกตัดขาดจากสังคมในชีวิต สามารถแสดงตัวตน ค้นหาตนเอง และสร้างอุดมการณ์ในการดำเนินชีวิตจากมิตรภาพดิจิทัลโดยผ่านสมาชิกในกลุ่ม ดังจะเห็นได้จากการที่คาเฟ่ฮอปปี้งมักเลือกนำเสนอภาพเกี่ยวกับการตีความแพคเกจตามร้านที่กำลังได้รับความนิยม หรือร้านกาแฟที่ได้รับการแนะนำมาจากบุคคลอื่น เพื่อให้อัตลักษณ์นั้นเป็นไปตามความเชื่อและความคาดหวังของผู้คนที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์เดียวกัน ดังนั้น อัตลักษณ์ที่คาเฟ่ฮอปปี้งนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จึงอาจมีความแตกต่างในบางส่วนหรือแตกต่างอย่างสิ้นเชิงกับอัตลักษณ์ที่อยู่ในโลกแห่งความจริง อัตลักษณ์ที่นำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จึงเป็นอัตลักษณ์เสมือนที่ผ่านการประกอบสร้างขึ้นมาใหม่ (Virtual Identity Reconstruction) อีกทั้งคุณสมบัติอันเป็นเอกลักษณ์ของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการสื่อสารและการปฏิสัมพันธ์อย่างไร้พรมแดน ช่วยทำให้ผู้ใช้งานมีโอกาสในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมาใหม่และแสดงออกมาได้อย่างเต็มที่ (Huang, Kumar, & Hu, 2020)

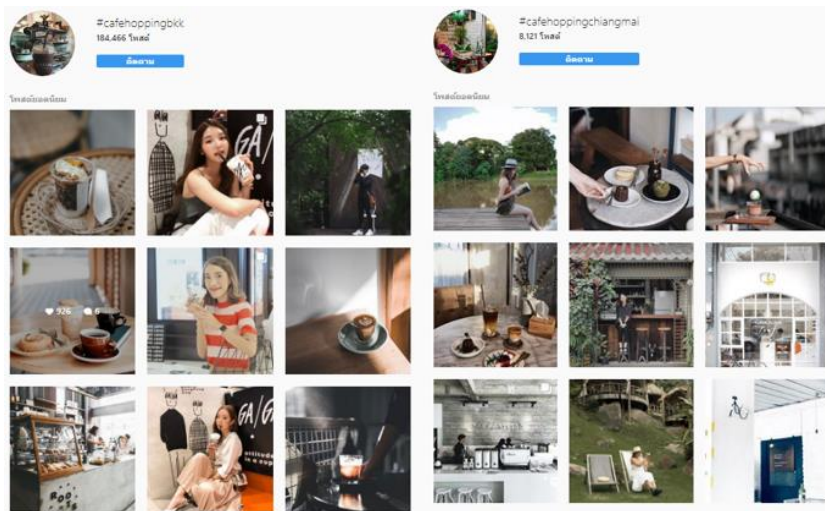
2. การนำเสนออัตลักษณ์ในระดับกลุ่ม (Group Identity)

อัตลักษณ์ในระดับกลุ่มผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของคาเฟ่ฮอปปิงในประเทศไทยทั้งที่อยู่ในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด จะเห็นได้ว่า แม้ปัจเจกบุคคลจะมีอัตลักษณ์ที่แตกต่างกัน ผ่านวิธีการเล่าเรื่องและสร้างความหมายของตนเอง แต่ปัจเจกบุคคลยังมีความเชื่อมโยงร่วมกันคือมีวิถีคิดแบบบริโภคนิยม ทำให้เกิดอัตลักษณ์ในระดับกลุ่มคาเฟ่ฮอปปิงที่มีการนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ส่วนบุคคลขึ้น ซึ่งภาพรวมของอัตลักษณ์กลุ่มคาเฟ่ฮอปปิงคือ การใช้เวลาว่างไปกับกิจกรรมการดื่มกาแฟเพื่อสร้างความสุขให้กับตนเอง ประกอบกับการใช้คำบรรยาย (Caption) ที่มีทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย ซึ่งพบว่าส่วนใหญ่จะใช้ภาษาอังกฤษในการแสดงออกถึงความเป็นสากลและยกย่องในวัฒนธรรมแบบตะวันตก โดยคำบรรยายใช้สำหรับบอกชื่อเครื่องดื่มหรืออาหารที่อยู่ในรูปภาพ รวมทั้งการบรรยายอารมณ์ความรู้สึกในขณะนั้น ความหมายโดยส่วนใหญ่มักเป็นไปในทิศทางด้านบวก คือการนำเสนอว่ากิจกรรมของกลุ่มคาเฟ่ฮอปปิงคือการใช้เวลาว่างที่ร้านกาแฟ รวมทั้งการได้รับประทานอาหารและเครื่องดื่มในร้านที่ตนเองเลือก คือกิจกรรมที่ทำให้ชีวิตมีความสุข ก่อให้เกิดความรู้สึกดี อีกทั้งบางโพสต์ยังแสดงถึงการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบข้าง เช่น เพื่อน ครอบครัว

กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ในระดับกลุ่มของคาเฟ่ฮอปปิงจะเห็นได้ว่า มีการกำหนดให้กิจกรรมการดื่มกาแฟและนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์เป็นพิธีกรรมที่สร้างขึ้นและผลิตซ้ำจนกลายเป็นอัตลักษณ์ร่วม ตามแนวคิดของ Durkheim (n.d. cited in Ratjaroenkhajorn, 2001) ที่กล่าวว่า พลังของพิธีกรรมเป็นปัจจัยสำคัญหนึ่งที่ช่วยให้ปัจเจกร่วมกันสร้างและผลิตซ้ำสัญลักษณ์ที่เป็นเสมือนอัตลักษณ์ร่วมของสังคม ผ่านการปรุงแต่งความหมายอย่างซับซ้อนและศักดิ์สิทธิ์พอที่จะทำให้ปัจเจกได้สร้างอารมณ์ความรู้สึกร่วมกัน จากปรากฏการณ์ดังกล่าวจึงแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับวัตถุ นั่นคือระหว่างกลุ่มคาเฟ่ฮอปปิงกับการดื่มกาแฟแล้วนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นสิ่งที่บ่งบอกได้ดีถึงรสนิยม (Taste) ของกลุ่มคาเฟ่ฮอปปิง และรสนิยมนี้ทำให้สามารถจำแนกกลุ่มคาเฟ่ฮอปปิงว่ามีความแตกต่างจากบุคคลโดยทั่วไปผ่านการบริโภค (Consumption) ในชีวิตประจำวัน กล่าวคือ เป็นกลุ่มที่มีการดำเนินกิจกรรมการดื่มกาแฟในร้านกาแฟที่ชื่นชอบเป็นประจำเพื่อตอบสนองความสุขและความพึงพอใจ ทำให้ตรรกะในการดื่มกาแฟไม่ได้เป็นตรรกะแห่งการใช้ประโยชน์ (Logic of Utility) คือเพื่อตอบสนองความต้องการทางร่างกาย หากแต่เป็นตรรกะแห่งความแตกต่าง (Logic of Difference) ตามแนวคิดของ Baudrillard (n.d. cited in Kaewthep, 1998) ทำให้กลุ่มคาเฟ่ฮอปปิงมีรสนิยมที่แตกต่างไปจากคนอื่นหรือกลุ่มอื่น ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือการตั้งชื่อกิจกรรมการดื่มกาแฟของกลุ่มตนเองว่า “คาเฟ่ฮอปปิง (Café Hopping)” และการตั้งชื่อให้กับแฮชแท็กหลายแบบที่ใช้ในการโพสต์รูปภาพ

อย่างไรก็ตาม ในกลุ่มคาเฟ่ฮอปปิงที่มีการนำเสนออัตลักษณ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ส่วนบุคคลทั้งจากกรุงเทพฯ และต่างจังหวัดอาจมีความแตกต่างในรายละเอียดของรูปภาพที่นำเสนอ กล่าวคือ กลุ่มคาเฟ่ฮอปปิงในกรุงเทพฯ มักจะถ่ายภาพที่เน้นบรรยากาศภายในร้านกาแฟและภาพของเครื่องดื่ม โดยเป็นร้านที่มีความสวยงามของการตกแต่งร้าน รวมทั้งต้องการสื่อสารว่ามีร้านกาแฟที่หลากหลายและตอบสนองความต้องการหรือรสนิยมของตนเองได้ เป็นการบ่งบอกว่าการใช้ชีวิตในกรุงเทพฯ ก็มีสถานที่ที่สามารถทำกิจกรรมในช่วงเวลาว่างได้อย่างมีความสุข ในขณะที่คาเฟ่ฮอปปิงซึ่งอยู่ต่างจังหวัด จะมีข้อได้เปรียบในด้านวิวทัศน์ที่สวยงามของร้านกาแฟซึ่งไม่ได้มีอยู่เพียงในอาคาร

เท่านั้น แต่ยังมีร้านที่มีบรรยากาศภายนอกร้าน เช่น ไร่ชา พุงนา ที่มีความสวยงามและถูกนำเสนอผ่านภาพถ่าย รวมทั้งบางส่วนได้นำจุดเด่นของอาหารประจำจังหวัดนั้น ๆ มานำเสนอเช่นกัน ดังตัวอย่างจากภาพที่ 4



ภาพที่ 4 แสดงเปรียบเทียบรูปภาพที่โพสต์โดยผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์อินสตาแกรมระหว่างกลุ่มคาเฟ่ฮอปปิ้งในกรุงเทพฯ ที่ติดแฮชแท็ก #cafehoppingbkk กับกลุ่มคาเฟ่ฮอปปิ้งในต่างจังหวัดที่ติดแฮชแท็ก #cafehoppingchiangmai

ที่มา: Instagram (2020)

การที่กลุ่มคาเฟ่ฮอปปิ้งจากกรุงเทพฯ และต่างจังหวัดมีการนำเสนออัตลักษณ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกันตามที่กล่าวมา เป็นผลมาจากการที่บุคคลเมื่อมีการรวมกลุ่มกันในสื่อสังคมออนไลน์ สมาชิกกลุ่มจะมีการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร นำมาซึ่งการกระชับความสัมพันธ์ (Bonding) และเกิดความเกี่ยวข้องซึ่งกันและกันระหว่างสมาชิกในกลุ่มคาเฟ่ฮอปปิ้ง ส่งผลให้เกิดทุนทางสังคม (Social Capital) ในกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทุนทางสังคมดังกล่าวได้ส่งผลโดยตรงต่อการสร้างอัตลักษณ์ในระดับกลุ่มขึ้นมา (Ho & Lin, 2016) สอดคล้องกับการศึกษาของ Prasitwisate (2014) ที่พบว่า การสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์จะทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์ และเกิดทุนทางสังคมออนไลน์ 3 ลักษณะ คือ การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ความไว้วางใจ และการตอบแทนซึ่งกันและกัน ซึ่งทุนทางสังคมออนไลน์ที่เกิดขึ้นจะส่งผลให้คุณภาพชีวิตของผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ดีขึ้นตามมา กล่าวคือเกิดการรับรู้และเข้าใจตนเองและผู้อื่นได้ดีขึ้น ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่าการที่กลุ่มคาเฟ่ฮอปปิ้งจากกรุงเทพฯ และต่างจังหวัดมีอัตลักษณ์ในระดับกลุ่มที่นำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน เกิดจากการที่แต่ละกลุ่มมีทุนทางสังคมที่เกิดขึ้นจากการเป็นสมาชิกกลุ่มที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ค่านิยมและบรรทัดฐานในแต่ละกลุ่มแตกต่างกันตามมา ดังจะเห็นได้จากรูปแบบการนำเสนอของคาเฟ่ฮอปปิ้งทั้งสองกลุ่มที่เน้นจุดในการนำเสนอแตกต่างกัน

สรุป

คาเฟ่ฮอปปิ้งในประเทศไทยที่มีการนำเสนออัตลักษณ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ใช้อำนาจในการครอบครองทรัพยากรที่ตนเองมี ไม่ว่าจะเป็น รูปถ่าย พื้นที่ของสื่อสังคมออนไลน์ เวลา ทุน รวมทั้งข้อมูลเกี่ยวกับร้านกาแฟและเครื่องดื่ม นำไปสู่การประกอบสร้างกลายเป็นอัตลักษณ์ทั้งในระดับปัจเจกและระดับกลุ่ม อำนาจในการครอบครองและแสดงออกมามีความเกี่ยวข้องได้ดังถึงรสนิยม (Taste) ของคาเฟ่ฮอปปิ้งในประเทศไทย ทำให้เห็นถึงรูปแบบของการดำเนินชีวิต ค่านิยมทางสังคม เงื่อนไขของการดำเนินชีวิต ตลอดจนอุดมการณ์ชุดต่าง ๆ ที่เข้ามาเกี่ยวข้องผ่านการนำเสนอในสื่อสังคมออนไลน์ นอกจากนี้ การสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของคาเฟ่ฮอปปิ้งยังนำมาซึ่งการเกิดทุนทางสังคม และส่งผลโดยตรงต่อการสร้างอัตลักษณ์ตามมา โดยคาเฟ่ฮอปปิ้งมีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของตนเองขึ้นมาใหม่ เพื่อวัตถุประสงค์ในการสร้างความหมายใหม่ให้กับตัวตนที่ต้องการนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ตัวตนนั้นมีความเหมาะสมในการเป็นคาเฟ่ฮอปปิ้งและได้รับการยอมรับจากสมาชิกกลุ่ม ทำให้เกิดการแบ่งแยกกลุ่มของตนเองออกจากบุคคลโดยทั่วไปที่ไม่ได้มีกิจกรรมในการบริโภคกาแฟตามแบบฉบับของคาเฟ่ฮอปปิ้ง (Jenkins, Zaher, Tikkanen, & Ford, 2019) ด้วยเหตุนี้ อัตลักษณ์ที่สร้างขึ้นจึงมีความลื่นไหลไปตามช่วงเวลาและบริบทในขณะนั้น

ปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้คาเฟ่ฮอปปิ้งในประเทศไทยได้สื่อสารอัตลักษณ์และรสนิยมของตนเองได้อย่างชัดเจนและแตกต่างจากกลุ่มอื่น คือคุณสมบัติของสื่อสังคมออนไลน์ที่นำมาใช้ กล่าวคือ สื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่ที่บุคคลมีอำนาจในการใช้เพื่อกำหนดขอบเขต และแก้ไขความเป็นตัวตน (Self) ผู้ใช้งานสามารถเปิดเผยตนเองเพื่อสร้างการยอมรับในสังคม ส่งผลให้ผู้ใช้งานมีความกระตือรือร้นในการเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อทางเลือกในการนำเสนอตนเอง สื่อสังคมออนไลน์มีคุณสมบัติที่ทำให้เวลาและระยะทาง (Time and Distance) ไม่มีความสำคัญอีกต่อไป บุคคลมีอิสระทางความคิดในการสร้างอัตลักษณ์ของตนเองขึ้นมาตามความต้องการ (Williams & Zenger, 2012) และสื่อสารเนื้อหาที่ออกแบบด้วยตนเองไปยังกลุ่มบุคคลที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการสื่อสาร นอกจากนี้ การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ยังมีบทบาทที่เป็นทั้งเครื่องมือประกอบสร้าง (Construct) จำรงรักษา (Maintain) และต่อรอง (Negotiate) อัตลักษณ์ของคาเฟ่ฮอปปิ้งตลอดเวลา (Fina, 2011 cited in Kaewthep et al., 2012) จึงกล่าวได้ว่า อัตลักษณ์ที่นำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากการสื่อสาร นั่นคือ กระบวนการสื่อสารเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้คาเฟ่ฮอปปิ้งมีการนำเสนออัตลักษณ์ทั้งในระดับปัจเจกและในระดับกลุ่ม (Jenkins et al., 2019) โดยเป็นการสื่อสารผ่านภาษา (Language) สัญญะ (Sign) และสัญลักษณ์ (Symbol) ที่คาเฟ่ฮอปปิ้งเลือกใส่เข้าไปในรูปภาพและข้อความที่โพสต์ในสื่อสังคมออนไลน์

การนำเสนออัตลักษณ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของคาเฟ่ฮอปปิ้งในประเทศไทย เป็นสิ่งที่บ่งบอกได้ว่า การเกิดขึ้นของสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้การสื่อสารเรื่องอาหารเกิดการปรับตัวขึ้น และมีข้อดีต่อผู้ใช้งานที่สามารถขยายช่องทางการสื่อสารได้มากกว่าเดิม ส่งผลให้คาเฟ่ฮอปปิ้งสามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่ในการแบ่งปันข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับกาแฟและร้านกาแฟ รวมทั้งรูปภาพผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้ แสดงให้เห็นว่าสื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของคนในปัจจุบัน สามารถเปลี่ยนผู้รับสาร (Receiver) ให้กลับมาเป็นผู้ส่งสาร (Sender) และช่วยตอกย้ำความสัมพันธ์ของ “การสื่อสาร” กับ “อาหาร” ว่าไม่สามารถแยกจากกันได้ (Kaewthep,

Ninphung, & Jenjad, 2013) ดังนั้น จำนวนบุคคลที่จะประกอบสร้างตัวเองให้มีพฤติกรรมแบบ “คาเฟ่ฮอปป์ (Cafe Hopping)” หรือกลุ่มคนที่นำเสนออาหารประเภทอื่น ทั้งในประเทศไทยและทั่วโลกจึงมีแนวโน้มที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องภายใต้สังคมแบบบริโภคนิยม (Consumerism)

References

- Eyebanthita. (2020). *khāfē Aree sutpang thāirūp suāi khanom ‘aroj saī Cafe Hopping c̣ha phlat daingai* [Cool Ari cafes, take great photos, delicious cakes, how could café hopping miss it]. Retrieved from <https://shopee.co.th/blog/cafe-hopping-ari/>
- Facebook. (2020). **#cafehoppingbkk**. Retrieved from [https://www.facebook.com/hashtag/cafehoppingth?__eep__=6&__cft__\[0\]=AZVe1CsZxvgjhKc7W4FBSKkA89mgYn_X89qrnnkii1qWvf-pvTaTXpi2ZBHV9SjK5j9Jqp9YEhKY31GahkWdzt0_foNCw2KP0cDhe7A3wIPufw&__tn__=*NK-R](https://www.facebook.com/hashtag/cafehoppingth?__eep__=6&__cft__[0]=AZVe1CsZxvgjhKc7W4FBSKkA89mgYn_X89qrnnkii1qWvf-pvTaTXpi2ZBHV9SjK5j9Jqp9YEhKY31GahkWdzt0_foNCw2KP0cDhe7A3wIPufw&__tn__=*NK-R)
- Hecht, M., Warren, R., Jung, E., & Krieger, L. (2005). A communication theory of identity: Development, theoretical perspective, and future directions. In **Theorizing about intercultural communication**. (pp. 257–278). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Ho, T. & Lin, Y. (2016). The Effects of Virtual Communities on Group Identity in Classroom Management. **Journal of Educational Computing Research**. 54(1), 3-21.
- Huang, J., Kumar, S., & Hu, C. (2020). Gender Differences in Motivations for Identity Reconstruction on Social Network Sites. **International journal of Human-Computer Interaction**. 34(7), 591-602.
- Instagram. (2020). **#cafehoppingbkk**. Retrieved from <https://www.instagram.com/explore/tags/cafehoppingbkk/>
- Instagram. (2020). **#cafehoppingchiangmai**. Retrieved from <https://www.instagram.com/explore/tags/cafehoppingchiangmai/>
- Jenkins, E., Zaher, Z., Tikkanen, S., & Ford, J. (2019). Creative identity (re)Construction, creative community building, and creative resistance: A qualitative analysis of queer ingroup members' tweets after the Orlando Shooting. **Computers in Human Behavior** 101. (2019), 14-21.
- Kaewthep, K. (1998). *kānsuksā sūmuanchon duāi thritsadī wiphāk: nāēkhīt lāe tūāyāng ngānwichai* [Mass Media study with Critical Theory: concept and research example]. Bangkok: Parbpim.

- Kaewthep, K. et al. (2012). **sū kao - sū mai: sanya ‘attalak ‘udomkān** [Old media - New media : Sign “Identity” Ideology]. Bangkok: Parbpim.
- Kaewthep, K., Ninphung, K., & Jenjad, R. (2013). **sūsān ‘āhān sukkhaphāp** [Communication Food Health]. Bangkok: Parbpim.
- Liu, S. (2015). Searching for a sense of place: Identity negotiation of Chinese immigrants. **International Journal of Intercultural Relations**. 46(2015), 26-35.
- Pootrakul, P. (2016). Self-Disclosure through Social Media: The Guideline for Study on Influential Factors and Effects. **Journal of Behavioral Science for Development**. 8(2), 1-16.
- Prasitwisate, G. (2014). **kānsūsān thun thāng sangkhom ‘ōnlai phān fētbuk kap khunnaphāp chīwit nai lōk hāng khwām c̣hīng** [The Communication and Online Social Capital of Facebook with Psychological Well-being]. Doctoral dissertation. Dhurakij Pundit University.
- Ratjaroenkhajorn, S. (2001). **rān kafæ: khwām māi nai watthanatham Thai yuk bōrīphōk niyom** [Coffeehouse: meanings in the cultural sphere of Thai consumerism]. Doctoral dissertation. Thammasat University.
- Schpix. (2010). **Coffee Hop**. Retrieved from <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=coffee+hop>
- Scissors, L., Burke, M., & Wengrovitz, M. (2016). What’s in a Like? Attitudes and behaviors around receiving Likes on Facebook. **CSCW**. 16, 1501-1510.
- Somthawinpongsai, C. (2018). **patchai thī mī ‘itthiphon to kān poētpōē ton ‘ēng nai khruākhaī sangkhom ‘ōnlai** [Factors influencing self-disclosure in online social networks]. **Pathumthani University Academic Journal**. 10(2), 267-275.
- Sriwong, M. (2020). **næonōm thurakit kafæ mūang Thai 2563** [Thai Coffee Business Trends 2020]. Retrieved from <http://www.thaismescenter.com>
- Williams, B., & Zenger, A. (2012). **New media literacies and participatory popular culture across borders**. New York, USA: Walsworth Publishing Company.
- Woradilok, C. (2016). **khruākhaī kānsūsān læ kānsāng ‘attalak khōng klum phubōrīphōk ‘āhān khlin** [Communication network and the identity of clean food consumer]. Doctoral dissertation. Thammasat University.
- Yeow, H., Kit, L., & Yen, N. (2014). **Factors of Influencing Customer’s Return Patronage in Café in Klang Valley**. Kampar: Universiti Tunku Abdul Rahman.

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ

THE USE OF SOCIAL NETWORK SITES (SNSs) AND THE PROMOTION OF THE QUALITY OF LIFE OF THE ELDERLY

อารยา ผลธัญญา
Araya Pontanya

อาจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Lecturer, Department of Psychology, Faculty of Humanities, Chiang Mai University
E-mail: arayas.444@gmail.com

Received:	June 25, 2020
Revised:	October 2, 2020
Accepted:	October 5, 2020

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันประเทศไทยมีลักษณะเป็นสังคมผู้สูงอายุและในปี พ.ศ. 2564 ประเทศไทยจะเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุแบบสมบูรณ์ ดังนั้นหน่วยงานต่าง ๆ จึงมุ่งให้ความสำคัญกับการพัฒนาและส่งเสริมชีวิตความเป็นอยู่ในกลุ่มผู้สูงอายุ และการเปลี่ยนแปลงทางประชากรดังกล่าวเกิดขึ้นพร้อมกับบทบาทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีเพิ่มมากขึ้นในการติดต่อสื่อสาร โดยกลุ่มผู้สูงอายุเป็นกลุ่มที่มีการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและทบทวนวรรณกรรมจากการวิจัยที่ผ่านมาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมเป็นแนวทางในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการส่งเสริมคุณภาพชีวิตในกลุ่มผู้สูงอายุ ผลจากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการมีปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องระหว่างผู้สูงอายุกับบุคคลอื่นเนื่องจากเป็นช่องทางหนึ่งช่วยลดข้อจำกัดในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นของผู้สูงอายุ ซึ่งการคงความสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่นเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญของการมีคุณภาพชีวิตที่ดีของผู้สูงอายุ ดังนั้นหน่วยงานและบุคคลที่เกี่ยวข้องจึงควรมีการสนับสนุนการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสมในกลุ่มผู้สูงอายุเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุต่อไป

คำสำคัญ

เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้สูงอายุ คุณภาพชีวิต

ABSTRACT

At present, Thailand is characterized by an “aging society” and in 2021 will enter “aged society”. Therefore, many departments turn to focuses on developing and enhancing the lives of the elderly. This demographic change has coincided with the increasing role of Social Network Sites (SNSs) in communication and the use of social

network sites among the elderly continuously increases. The purpose of this article is to study and review literature from past research on the relationship between the use of social network sites and the quality of life of the elderly. The researcher synthesized data from literature review and offers a guideline for using social network sites to promote quality of life among the elderly. The results of literature review showed that the use of social network sites associated with constant interactions between elderly and other people, as it is one of the ways that reduce limitation of communication with others of the elderly. For elderly, maintaining social relationships is key factor in quality of life. Therefore, the affiliates and related person can use social network sites to promote quality of life among the elderly in order to support the appropriate use of social network sites in elderly.

Keywords

Social Network Sites, Elderly, Quality of Life

บทนำ

“ผู้สูงอายุ” เป็นกลุ่มประชากรที่มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทั่วโลก โดยจากข้อมูลขององค์การอนามัยโลกและองค์การสหประชาชาติพบว่า ประชากรผู้สูงอายุจะมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วโดยสัดส่วนของประชากรผู้สูงอายุทั่วโลกที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปจะเพิ่มขึ้นเป็นสองเท่าตัวในช่วงปี ค.ศ. 2013-2050 (World Health Organization, 2017; United Nations, 2013) ส่วนในประเทศไทยจากสถิติในปีพ.ศ. 2560 มีประชากรสูงอายุคิดเป็นร้อยละ 17 ของประชากรทั้งหมด ซึ่งจำนวนของประชากรสูงอายุดังกล่าวจะส่งผลให้ภาระพึ่งพิงสูงขึ้นโดยพบว่า อัตราส่วนภาระพึ่งพิงระหว่างประชากรวัยแรงงานต่อผู้สูงอายุในปี 2563 เท่ากับวัยแรงงาน 3.8 คนต่อผู้สูงอายุ 1 คนและในปี 2573 จะเพิ่มขึ้นเป็นวัยแรงงาน 2.4 คนต่อผู้สูงอายุ 1 คน และมีแนวโน้มที่จะมีประชากรสูงอายุเพิ่มขึ้นทุกปีจึงสามารถประมาณการณได้ว่าประเทศไทยจะกลายเป็นสังคมสูงอายุโดยสมบูรณ์ในปี พ.ศ. 2564 (Foundation of Thai Gerontology Research and Development institute, 2017) ซึ่งจำนวนของผู้สูงอายุที่เพิ่มขึ้นนี้ทำให้ทั่วโลกได้ให้ความสำคัญมากขึ้นต่อการส่งเสริมคุณภาพชีวิต (Quality of life) ในประชากรกลุ่มนี้

ทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงของประชากรซึ่งทำให้สังคมเข้าสู่การเป็นสังคมผู้สูงอายุนั้นเกิดขึ้นพร้อมกับการกลายเป็นสังคมยุคดิจิทัลจึงสามารถกล่าวได้ว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites: SNS) เป็นรูปแบบหนึ่งของการติดต่อสื่อสารที่เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในทุกกลุ่มรวมถึงในกลุ่มผู้สูงอายุ จากการสำรวจของ The Pew Research Center’s Internet & American Life Project พบว่า การใช้งานระบบออนไลน์ของผู้สูงอายุที่มีอายุมากกว่า 65 ปี ในประเทศสหรัฐอเมริกา มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งกลุ่มผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 50-64 ปี เป็นช่วงอายุที่มีการใช้งานระบบอินเทอร์เน็ตมากที่สุด และผู้สูงอายุจำนวนร้อยละ 76 มีการใช้งานระบบออนไลน์เป็นประจำทุกวัน (Zickuhr & Smith, 2012) สอดคล้องกับข้อมูลการใช้งานระบบออนไลน์ของผู้สูงอายุ

ในประเทศไทยที่พบว่า ในกลุ่มผู้ที่มีอายุ 50 ปีขึ้นไปมีการใช้งานระบบอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่องนับตั้งแต่ปีพ.ศ. 2557 ถึงปีพ.ศ. 2561 โดยมีผู้สูงอายุที่ใช้งานระบบอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นเกือบสามเท่า (National Statistical Office Ministry of Digital Economy and Society, 2018)

ในด้านการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุนั้นเป็นที่ทราบกันโดยทั่วไปว่าคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุส่วนหนึ่งจะขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ทางสังคมที่ผู้สูงอายุมีกับครอบครัวและกลุ่มทางสังคมที่ใกล้ชิด (Erickson, 2011) แต่เมื่อพิจารณาถึงข้อจำกัดของการเปลี่ยนแปลงด้านพัฒนาการทางร่างกายของผู้สูงอายุแล้วจะพบว่า การมีข้อจำกัดด้านการเคลื่อนไหวของร่างกายที่เพิ่มขึ้นทำให้ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทางสังคมลดลงจึงส่งผลให้ผู้สูงอายุมีแนวโน้มที่จะมีความรู้สึกลัวเหงาเพิ่มขึ้นและมีความพึงพอใจในชีวิตลดลง (Lin & Chou, 2013) ดังนั้นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาช่วยผู้สูงอายุให้สามารถติดต่อสื่อสารกับบุคคลใกล้ชิดได้จึงเป็นทางเลือกหนึ่งสำหรับการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ ซึ่งจากการวิจัยพบว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุมีประโยชน์ในแง่ของการลดความรู้สึกลัวเหงาและทำให้ผู้สูงอายุมีการติดต่อสื่อสารทางสังคมเพิ่มขึ้น รวมทั้งส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุและพบว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ (Haris, Majid, Abdullah, & Osman, 2014; Kiel, 2005; Bahramnezhad, Chalikh, Bastani, Taherpour & Navab, 2017)

อย่างไรก็ตามข้อมูลเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุยังมีการรวบรวมข้อมูลจากผลการวิจัยในประเด็นพฤติกรรมการใช้ระบบออนไลน์และเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุและผลของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุที่มีต่อคุณภาพชีวิตไม่มากนัก และยังขาดการสังเคราะห์เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลที่มีอยู่เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการนำข้อมูลไปใช้ในแง่ของการส่งเสริมพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมของผู้สูงอายุ ผู้วิจัยจึงทำการทบทวนวรรณกรรมในประเด็นดังกล่าวและนำข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมมาใช้ในการสังเคราะห์แนวทางในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการนำไปใช้พัฒนาคุณภาพชีวิตของกลุ่มผู้สูงอายุต่อไป

พฤติกรรมการใช้ระบบออนไลน์และเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ

ระบบออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ตจัดว่าเป็นแหล่งข้อมูลและเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในปัจจุบันและมีการใช้ระบบออนไลน์ในบุคคลทุกช่วงอายุโดยในกลุ่มผู้สูงอายุเป็นกลุ่มผู้ใช้ระบบออนไลน์ที่มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ทั้งนี้ในการนิยามคำว่าผู้สูงอายุมีการกำหนดช่วงอายุของผู้สูงอายุไว้อย่างกว้าง ๆ โดยในประเทศพัฒนาแล้วผู้สูงอายุจะหมายถึงบุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 60-65 ปีขึ้นไปและเป็นผู้ที่มีภาระเกษียณอายุจากการทำงานประจำโดยเป็นผู้ที่ได้รับสวัสดิการบำนาญจากรัฐบาล แต่สำหรับประเทศที่มีความจำกัดทางด้านทรัพยากรภายในประเทศอาจมีการกำหนดช่วงอายุที่ต่างไปซึ่งส่วนหนึ่งเนื่องจากข้อจำกัดทางการแพทย์โดยในกลุ่มนี้จะกำหนดว่าผู้สูงอายุคือบุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 50 ปีขึ้นไป ซึ่งการจะกำหนดว่าวัยสูงอายุเริ่มต้นเมื่อบุคคลอายุเท่าใดนั้นขึ้นอยู่กับความแตกต่างทางด้านสังคมและเศรษฐกิจของแต่ละประเทศ (World Health Organization, 2010) ดังนั้นหากพิจารณาจากนิยามดังกล่าวจึงเป็นไปได้ว่ากลุ่มผู้สูงอายุจะหมายรวมถึงบุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 50 ปีขึ้นไป การสำรวจพฤติกรรมการใช้ระบบออนไลน์และเครือข่ายสังคม

ออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุจึงมีการสำรวจในบุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 50 ปีขึ้นไปทั้งในบริบทของต่างประเทศ และในประเทศไทย สำหรับประเทศไทยกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม โดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) แบ่งกลุ่มการใช้งานระบบออนไลน์ตาม Generation โดยกลุ่มที่จัดว่าเป็นผู้สูงอายุจะเป็นกลุ่ม Generation Baby Bloomer ที่มีอายุระหว่าง 54-72 ปี (Electronic Transactions Development Agency, 2018)

จากการสำรวจของ The Pew Research Center's Internet & American Life Project พบว่า การใช้งานระบบออนไลน์ของผู้สูงอายุที่มีอายุมากกว่า 65 ปี ในประเทศสหรัฐอเมริกา มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยในช่วงปี 2008 มีผู้สูงอายุใช้งานระบบออนไลน์ร้อยละ 38 และในปี 2011 เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 41 จนกระทั่งในปี 2012 มีผู้ใช้งานร้อยละ 53 ซึ่งกลุ่มผู้ที่มีอายุระหว่าง 50-64 ปี เป็นช่วงอายุที่มีการใช้งานระบบอินเทอร์เน็ตมากที่สุด และผู้สูงอายุจำนวนร้อยละ 76 มีการใช้งานระบบออนไลน์เป็นประจำทุกวัน นอกจากนี้การสำรวจความเป็นเจ้าของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ซึ่งใช้ในการเข้าถึงระบบออนไลน์พบว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ (ร้อยละ 56) ใช้สมาร์ทโฟน (smart phone) ในการเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ต (Zickuhr & Smith, 2012) และจากการสำรวจของ Link age connect technology survey พบว่า เมื่อเปรียบเทียบระหว่างปี 2016 และปี 2019 ผู้สูงอายุเป็นเจ้าของสมาร์ทโฟนเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยการสำรวจในปี 2016 พบว่า ผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 65-69 ปี เป็นเจ้าของสมาร์ทโฟนร้อยละ 61 และในปี 2019 เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 72 ในปี 2016 ผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 70-74 ปี เป็นเจ้าของสมาร์ทโฟนร้อยละ 54 และในปี 2019 เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 81 ในปี 2016 ผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 75-79 ปี เป็นเจ้าของสมาร์ทโฟนร้อยละ 53 และในปี 2019 เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 80 ในปี 2016 ผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 80-84 ปี เป็นเจ้าของสมาร์ทโฟนร้อยละ 27 และในปี 2019 เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 65 และในปี 2016 ผู้สูงอายุที่มีอายุ 85 ปีขึ้นไป เป็นเจ้าของสมาร์ทโฟนร้อยละ 19 และในปี 2019 เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 77 โดยในการสำรวจปี 2019 แบ่งผู้สูงอายุเป็นกลุ่มอายุ 85-89 ปี เป็นเจ้าของสมาร์ทโฟนร้อยละ 50 และกลุ่มอายุ 90-94 ปี เป็นเจ้าของสมาร์ทโฟนร้อยละ 27 แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบจำนวนร้อยละของการเป็นเจ้าของสมาร์ทโฟนของผู้สูงอายุระหว่างปี 2016 และปี 2019

อายุ (ปี)	ผลการสำรวจปี 2016 (ร้อยละ)	ผลการสำรวจปี 2019 (ร้อยละ)
65-69	61	72
70-74	54	81
75-79	53	80
80-84	27	65
85 ปีขึ้นไป	19	77

ที่มา : Link age connect technology survey (2019)

ส่วนในประเทศไทย National Statistical Office Ministry of Digital Economy and Society (2018) ได้ทำการสำรวจการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน

พ.ศ. 2559 2560 และ 2561 พบว่า ในกลุ่มที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปมีการใช้งานระบบอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่องดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงอัตราการเพิ่มขึ้นของการใช้งานระบบอินเทอร์เน็ตในกลุ่มบุคคลที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป

ปี พ.ศ.	ร้อยละของการใช้งานระบบอินเทอร์เน็ต
2559	6.0
2560	6.54
2561	11.83

ที่มา : National Statistical Office Ministry of Digital Economy and Society (2018)

นอกจากนี้จากการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยในปีพ.ศ. 2561 พบว่า กลุ่มบุคคลที่มีอายุระหว่าง 54-72 ปี มีจำนวนการใช้งานระบบอินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยระหว่างวันทำงาน 8 ชั่วโมง 21 นาทีต่อวัน และระหว่างวันหยุด 8 ชั่วโมง 26 นาทีต่อวัน และกิจกรรมในระบบออนไลน์ที่คนกลุ่มนี้ใช้มากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Instagram (ร้อยละ 84.7) รองลงมาคือ การรับส่งอีเมล (ร้อยละ 81.1) และการพูดคุย/โทรศัพท์ผ่านทางออนไลน์เช่น Line, Facebook Messenger, Face time (ร้อยละ 75.1) ตามลำดับ และพบว่ากิจกรรมออนไลน์ที่ใช้เวลาในการเข้าถึงมากที่สุดคือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Electronic Transactions Development Agency, 2018) ซึ่งจากสถิติการใช้งานดังกล่าวจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าผู้สูงอายุในประเทศไทยมีการใช้งานระบบออนไลน์เพิ่มมากขึ้นอย่างรวดเร็วและมีจำนวนการใช้งานระบบออนไลน์เฉลี่ยต่อวันสูงมากทั้งในวันทำงานและวันหยุด และจากการศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุที่มีอายุ 55 ปีขึ้นไป ของ Buntadthong (2015) พบว่า ผู้สูงอายุมีความพึงพอใจต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับพึงพอใจมากและผู้สูงอายุมีเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้ได้แก่ Facebook, Twitter และ Line โดยแรงจูงใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุมีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ โดยผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาของ Tirakoat และ Polnigongit (2018) ซึ่งพบว่า วัตถุประสงค์หลักของการใช้ระบบออนไลน์ของผู้สูงอายุ คือ เพื่อการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนและผู้รู้ และการแสวงหาความรู้ด้านสุขภาพอนามัยด้วยโปรแกรม Facebook โดย National Statistical Office Ministry of Digital Economy and Society (2018) พบว่า อุปกรณ์ที่กลุ่มบุคคลอายุ 50 ปีขึ้นไปใช้ในการเข้าถึงระบบออนไลน์มากที่สุดคือ โทรศัพท์มือถือ (ร้อยละ 85.3) และมีความถี่ในการใช้ระบบออนไลน์ 5-7 วันในสัปดาห์ร้อยละ 87.3

สำหรับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network sites) ของผู้สูงอายุนั้น จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้นจะเห็นว่า การใช้ระบบงานออนไลน์ที่ผู้สูงอายุนิยมใช้และมีการเข้าถึงมากที่สุดและใช้เวลาในการทำกิจกรรมออนไลน์มากที่สุดคือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ อาทิเช่น Facebook, Twitter, Instagram และ Line (Electronic Transactions Development Agency, 2018) โดยจากการศึกษาเกี่ยวกับแรงจูงใจของผู้สูงอายุในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ

Buntadthong (2015) พบว่า ผู้สูงอายุมีแรงจูงใจสูงที่จะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการติดต่อสื่อสารและแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ ได้แก่ การช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสาร การสามารถโต้ตอบสื่อสารกันอย่างอิสระไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนและเวลาใด และประโยชน์ทางด้านต่าง ๆ ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ และกระแสแฟชั่นในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ผู้สูงอายุมีแรงจูงใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วย ซึ่งมีความสอดคล้องกับการวิจัยจำนวนหนึ่งที่พบว่า วัตถุประสงค์สำคัญในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุคือ การใช้เพื่อการติดต่อกับครอบครัวและเพื่อน การใช้เพื่อหาข้อมูลด้านสุขภาพหรือข้อมูลที่สนใจ การใช้เพื่อความบันเทิงและติดตามข่าวสาร การใช้เพื่อเข้าสังคมทั้งในลักษณะของการสร้างเพื่อนใหม่และการคงความสัมพันธ์ ตลอดจนการใช้เครือข่ายทางสังคมเพื่อเป็นแหล่งสนับสนุนทางสังคมลักษณะหนึ่ง (Tirakoat & Polnigongit, 2018; Siriwong & Unhalekjit, 2017; Goswami, Kobler, Leimeister & Krcmar, 2010; Kanayama, 2000) โดยทั่วไปแล้วการใช้สื่อออนไลน์ (Social media) ไม่ว่าจะเป็นไปในรูปแบบใดก็สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้สูงอายุได้มีการแสดงออกและมีส่วนร่วมทางสังคมอย่างต่อเนื่องในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น (Lin & Chou, 2013) โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์ช่วยให้ผู้สูงอายุเกิดความรู้สึกถึงการเชื่อมโยงทางสังคมและมีการรับรู้ความสามารถของตนเองเพิ่มมากขึ้น (Leist, 2013)

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ในปัจจุบันผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการติดต่อกับครอบครัวและเพื่อนเป็นหลัก นอกจากนี้การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ยังช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ที่ตนเองสนใจไม่ว่าจะเป็นข้อมูลทางด้านสุขภาพหรือด้านความบันเทิงได้อย่างสะดวกรวดเร็วและด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงเป็นแรงจูงใจหนึ่งในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ อย่างไรก็ตามผู้สูงอายุจำนวนหนึ่งเลือกที่จะไม่ใช้การติดต่อกับครอบครัวและเพื่อนด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์เนื่องจากเหตุผลในด้านความกังวลเกี่ยวกับความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัวและความรู้สึกยุ่งยากในการใช้คำสั่งบนแอปพลิเคชัน แต่อย่างไรก็ตามจากข้อมูลการสัมภาษณ์กลุ่มย่อย (focused group) ผู้สูงอายุให้ข้อมูลว่า หากมีการให้ความมั่นใจเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าวโดยมีการสอนการใช้งานและมีคู่มือการใช้งานโดยละเอียดให้แก่ผู้สูงอายุ ผู้สูงอายุก็เล็งเห็นถึงประโยชน์ที่ตนเองจะได้รับจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และยินดีที่จะทดลองใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Goswami, Kobler, Leimeister, & Krcmar, 2010) ส่วนในประเทศไทยจากการสำรวจของ National Statistical Office Ministry of Digital Economy and Society (2018) พบว่า ปัญหาที่ผู้สูงอายุมักพบในการใช้ระบบงานออนไลน์ ได้แก่ การถูกรบกวนจากปริมาณของโฆษณาออนไลน์ (ร้อยละ 79.5) ความล่าช้าในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 72.4) และความรู้สึกไม่มั่นใจว่าข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตจะเชื่อถือได้ (ร้อยละ 45.5) จากข้อมูลด้านปัญหาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และระบบงานออนไลน์ของผู้สูงอายุจะเห็นว่าเป็นปัญหาเกิดจากทั้งการขาดความเข้าใจเกี่ยวกับระบบการใช้งานออนไลน์และการมีทักษะที่เกี่ยวข้องกับการใช้ระบบงานออนไลน์ที่จำกัดซึ่งทั้งสองส่วนเป็นสิ่งที่สามารถส่งเสริมความรู้และทักษะให้แก่ผู้สูงอายุได้ นอกจากนี้ผู้สูงอายุที่ไม่ได้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ยังคงสามารถเล็งเห็นประโยชน์ที่ตนเองจะได้รับจากการใช้งานและพร้อมที่จะเรียนรู้เพื่อใช้

งานระบบดังกล่าว ดังนั้นหากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ก่อให้เกิดประโยชน์ในกลุ่มผู้สูงอายุจึงควรมีการพัฒนาลักษณะการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุต่อไป

ผลของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุที่มีต่อคุณภาพชีวิต

คุณภาพชีวิต (Quality of life) หมายถึง การรับรู้ของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับตำแหน่งของชีวิตตนเองภายใต้บริบทของสังคม วัฒนธรรมและระบบคุณค่าของกลุ่มที่บุคคลเป็นสมาชิก ซึ่งมีความสัมพันธ์กับเป้าหมาย ความคาดหวัง มาตรฐาน และการให้ความสำคัญของบุคคลนั้น ดังนั้นการมีคุณภาพชีวิตที่ดีจึงหมายความว่าความสอดคล้องระหว่างการรับรู้ของบุคคลเกี่ยวกับการดำเนินไปของสังคมและตัวตนของบุคคลนั้น (World Health Organization, 1993) ส่วนองค์การยูเนสโก (UNESCO, 1993) ได้ให้นิยามความหมายของคุณภาพชีวิตว่าหมายถึง ระดับความเป็นอยู่ที่ดีของสังคม และระดับความพึงพอใจในประเด็นความต้องการที่เป็นส่วนหนึ่งของมนุษย์ คุณภาพชีวิตจึงเป็นระดับของการมีชีวิตที่ดี มีความพึงพอใจในชีวิตและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอยู่ในการดำเนินชีวิตของปัจเจกบุคคลในสังคม จากความหมายดังกล่าวผู้เขียนให้ความหมายของคุณภาพชีวิตว่าเป็นการรับรู้ของบุคคลเกี่ยวกับสภาวะของตนเองทั้งในด้านร่างกาย ด้านจิตใจและด้านสังคม โดยบุคคลมีความพึงพอใจในสภาวะดังกล่าวอันเนื่องมาจากการมีสุขภาพกายที่แข็งแรง การมีสภาพจิตใจที่สมบูรณ์และการดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุขสอดคล้องกับค่านิยมส่วนบุคคลของตนเอง

โดยคุณภาพชีวิตเป็นปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับระดับของการมีชีวิตที่ดีและการมีสุขภาพที่ดีทั้งในด้านร่างกาย สุขภาพจิต อารมณ์และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมของบุคคล (Baernholdt, Hinton, Yan, Rose, & Mattos, 2012) ดังนั้นการศึกษาเกี่ยวกับคุณภาพชีวิตของบุคคลจึงได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มผู้สูงอายุ โดยปัจจัยหนึ่งที่สำคัญต่อคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ คือ การมีความสัมพันธ์อันดีกับครอบครัว เพื่อน และบุคคลใกล้ชิดซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Bahramnezhad, Chalikh, Bastani, Taherpour & Navab (2017) ที่พบว่าการมีความสัมพันธ์อันดีกับครอบครัว เพื่อนและบุคคลอื่นในสังคมของผู้สูงอายุเป็นปัจจัยที่นำไปสู่การมีคุณภาพชีวิตที่ดีของผู้สูงอายุ โดยความสัมพันธ์อันดีนั้นจะเกิดขึ้นจากการที่ผู้สูงอายุรับรู้ถึงความเชื่อมโยงระหว่างตนเองกับเครือข่ายทางสังคมของตนและมีความรู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ได้รับความรักและการยอมรับจากบุคคลอื่น ตลอดจนได้รับความเคารพและมีคุณค่ากับบุคคลอื่น (Fu, Anderson, Courtney, & Hu, 2007) สอดคล้องกับการศึกษาระยะยาวของประเทศอังกฤษในผู้สูงอายุที่พบว่าคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุจะเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเมื่อพวกเขามีความสัมพันธ์ใกล้ชิดและมีการติดต่อบ่อยครั้งมากขึ้นกับเพื่อนผู้สูงอายุด้วยกัน (Netuveli, Wiggin, Hildon, Montgomery, and Blane, 2006) ในทางตรงข้ามผลการวิจัยพบว่า หากผู้สูงอายุมีความสัมพันธ์ทางสังคมที่ลดลงจะสัมพันธ์กับการมีคุณภาพชีวิตที่ลดลงด้วย (Morita, Takano, Nakamura, Kizuki, & Seino, 2010) ทั้งนี้หากพิจารณาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุข้างต้น จะเห็นได้ว่าวัตถุประสงค์หลักในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุคือการติดต่อสื่อสารกับครอบครัว เพื่อนและบุคคลใกล้ชิด ดังนั้นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จึงเป็นวิธีการหนึ่งที่เพิ่มพูนการติดต่อสื่อสารกับครอบครัวและบุคคลใกล้ชิดให้กับผู้สูงอายุทำให้ผู้สูงอายุสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างต่อเนื่องและเป็นวิธีการที่ช่วยลดผลกระทบของข้อจำกัดด้านร่างกายของผู้สูงอายุที่มีต่อการมีส่วนร่วมในกิจกรรมสังคมของผู้สูงอายุโดยการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเสมือนการสร้างพื้นที่ให้กับ

ผู้สูงอายุในการแสดงความเป็นตัวของตัวเองและการแลกเปลี่ยนกิจกรรมของตนและความคิดเห็นกับผู้อื่น สิ่งเหล่านี้ช่วยลดความรู้สึกกลัวเหงา และเพิ่มการรับรู้การสนับสนุนทางสังคม ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มและความรู้สึกเชื่อมโยงทางสังคมให้แก่ผู้สูงอายุ

ในการทบทวนวรรณกรรมนี้ ผู้เขียนอธิบายถึงผลของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุตามแนวคิดคุณภาพชีวิตของ Brown, Bowling, และ Flynn (2004) ดังนี้ ระบุว่าองค์ประกอบของคุณภาพชีวิตประกอบไปด้วย คุณภาพชีวิตด้านความสัมพันธ์กับครอบครัวและผู้อื่น คุณภาพชีวิตด้านสุขภาวะทางอารมณ์ คุณภาพชีวิตด้านความเชื่อทางศาสนาและจิตวิญญาณ คุณภาพชีวิตด้านความเป็นอิสระและความเป็นตัวเอง คุณภาพชีวิตด้านสังคมและกิจกรรมยามว่าง คุณภาพชีวิตด้านการเงินและเศรษฐกิจ และคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพ ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่าการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถทำให้ผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตในแต่ละด้านได้ดังนี้ ในด้านความสัมพันธ์กับครอบครัวและผู้อื่น การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ผู้สูงอายุมีความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครอบครัวและบุคคลอื่นจากการมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอย่างสม่ำเสมอผ่านการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Putnam, 2000) ซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวทำให้ผู้สูงอายุเกิดความรู้สึกผูกพันใกล้ชิดทางสังคมและสามารถแสดงพฤติกรรมที่ส่งเสริมความรู้สึกผูกพันใกล้ชิดของตนเองกับครอบครัวและเพื่อนสนิทได้ เช่น การสนับสนุนทางด้านอารมณ์ การให้กำลังใจ การแบ่งปันกิจกรรมที่ตนเองทำกับเพื่อนและครอบครัว โดยสิ่งเหล่านี้มีผลต่อคุณภาพชีวิตด้านสุขภาวะทางอารมณ์ (Emotional well-being) ของผู้สูงอายุ (Subrahmanyam et al., 2008) ในส่วนของคุณภาพชีวิตด้านความเชื่อทางศาสนาและจิตวิญญาณนั้นผู้สูงอายุเชื่อว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นแหล่งข้อมูลในการศึกษาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นด้านศาสนาซึ่งช่วยให้ผู้สูงอายุมีข้อมูลความรู้ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อด้านศาสนาเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นผู้สูงอายุจะมีอิสระอย่างเต็มที่ในการแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกต่อเรื่องต่าง ๆ โดยสามารถทำกิจกรรมดังกล่าวกับบุคคลอื่นที่ผู้สูงอายุต้องการจะสื่อสารได้ทุกที่และทุกเวลาที่ต้องการอย่างไร้ขอบเขตซึ่งส่งเสริมคุณภาพชีวิตด้านความเป็นอิสระและความเป็นตัวเองของผู้สูงอายุได้ (Haris, Majid, Abdullah, & Osman, 2014) และสำหรับคุณภาพชีวิตด้านสังคมและกิจกรรมยามว่างพบว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถช่วยให้ผู้สูงอายุมีกิจกรรมเพื่อการมีสัมพันธ์ภาพทางสังคมและเพื่อความบันเทิงได้ในหลายลักษณะ เช่น การแชทกับเพื่อน การอ่านเรื่องราวต่าง ๆ ที่มีการแลกเปลี่ยนกับบุคคลอื่น การเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ จากอินเทอร์เน็ต การเขียนเล่าเรื่องราวของตนเองและการแบ่งปันกิจกรรมของตนเองกับผู้อื่น (Plaza, Martin, Martin, & Medrano, 2011) ในส่วนของคุณภาพชีวิตด้านการเงินและเศรษฐกิจ พบว่า ผู้สูงอายุส่วนหนึ่งมีการใช้อินเทอร์เน็ตในการทำงานหลังจากเกษียณเพื่อหารายได้ให้แก่ตนเอง และยังใช้ในการแลกเปลี่ยน/ค้นหาข้อมูลด้านสุขภาพซึ่งทำให้ผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงข้อมูลด้านสุขภาพได้มากขึ้นจึงเป็นการส่งเสริมคุณภาพชีวิตในด้านสุขภาพของผู้สูงอายุ (Haris, Majid, Abdullah, & Osman, 2014)

จากการทบทวนวรรณกรรมดังกล่าวข้างต้น จะเห็นว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีประโยชน์ในการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ โดยเฉพาะในแง่ของการรักษาการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้สูงอายุกับครอบครัวและบุคคลใกล้ชิด พื้นที่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ผู้สูงอายุสามารถติดต่อกับผู้คนเหล่านี้ได้อย่างอิสระโดยมีข้อจำกัดเรื่องเวลาหรือสถานที่ ทั้งนี้ประโยชน์

ในทางอ้อมของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อผู้สูงอายุคือ เมื่อผู้สูงอายุมีโอกาสในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นมากขึ้นจะทำให้ผู้สูงอายุมีรู้สึกว่าการช่วยเหลือ และช่วยเพิ่มความรู้สึกถึงการเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวและสังคม นอกจากนี้ยังทำให้ผู้สูงอายุเกิดการรับรู้สมรรถนะแห่งตน (self-efficacy) อันเนื่องมาจากการเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ได้สำเร็จและสามารถจัดการกับเทคโนโลยีเหล่านั้นได้ด้วยตนเอง (Leist, 2013) สอดคล้องกับ Boonmeesrisa-nga & Sodchuen (2017) ที่ได้ทำการศึกษาความสำคัญของการใช้โซเชียลมีเดียในกลุ่มผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า การใช้โซเชียลมีเดียในกลุ่มผู้สูงอายุมีความสำคัญสำหรับผู้สูงอายุเนื่องจากสามารถช่วยลดช่องว่างระหว่างความสัมพันธ์ของบุตรหลานกับผู้สูงอายุและทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกว่าการได้อยู่ใกล้ชิดลูกหลานตลอดเวลา ดังนั้นจึงควรมีการส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีการเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้โซเชียลมีเดียตั้งแต่ขั้นพื้นฐาน ซึ่งผลทางบวกของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ล้วนแล้วแต่เป็นปัจจัยที่นำไปสู่การมีสุขภาพทางจิตที่ดีและนำไปสู่การมีคุณภาพชีวิตที่ดีของผู้สูงอายุได้ในที่สุด และ Yaree & See Kiew (2019) ระบุว่า การส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีความรู้ความเข้าใจและทักษะในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ก็จะช่วยส่งเสริมให้เกิดประโยชน์ด้านการดูแลสุขภาพ รวมทั้งยังทำให้เกิดการพัฒนาต่อยอดโดยเป็นอีกหนึ่งช่องทางสำหรับบุคลากรทางการแพทย์ในการใช้เป็นช่องทางติดต่อสื่อสารให้คำปรึกษาด้านการดูแลสุขภาพได้สะดวก รวดเร็ว แม้จะอยู่ในพื้นที่ห่างไกลในอนาคตได้อีกด้วย นอกจากนี้ Information and communication technologies (ICTs) ระบุว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุนั้นมีผลต่อการช่วยลดความรู้สึกแปลกแยกจากสังคม ลดความรู้สึกว่าเหงาและเพิ่มความรู้สึกเชื่อมโยงทางสังคมในกลุ่มผู้สูงอายุได้ (Zhou, 2018) สิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตและภาวะซึมเศร้าของผู้สูงอายุ (Ihm & Hsieh, 2015) สอดคล้องกับ Sap-in & Khaoroptham (2017) ซึ่งได้วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้สื่อของผู้สูงอายุในประเทศไทยและเสนอข้อมูลว่า ผลกระทบในทางบวกของสื่อที่มีต่อผู้สูงอายุคือทำให้ผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตดีขึ้น มีความรู้สึกสบายใจมากขึ้น ช่วยคลายความเหงาและความคิดถึงลงได้ ดังนั้นการใช้สื่อที่เหมาะสมอาจช่วยในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุได้แต่อย่างไรก็ตามสำหรับผู้สูงอายุบางกลุ่มอาจมีความกังวลต่อการใช้บริการสื่อสังคมออนไลน์โดยเฉพาะผู้สูงอายุที่ทัศนคติทางลบต่อการใช้อินเทอร์เน็ตจากการศึกษาของ Xie, Watkins, Golbeck, และ Huang (2012) พบว่า ผู้สูงอายุมักมีความรู้สึกกังวลต่อการใช้งานอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีต่าง ๆ กังวลต่อความปลอดภัยของการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลบนสื่อสังคมออนไลน์และมีความรู้ว่าการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อมีปฏิสัมพันธ์กันนั้นแตกต่างจากการมีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้าจึงอาจทำให้บุคคลที่ตนมีความสัมพันธ์ด้วยบนโลกออนไลน์ละเลยมารยาททางสังคมที่จำเป็นสำหรับการสร้างความสัมพันธ์ต่างจากการมีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า นอกจากนี้ยังพบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้สูงอายุอาจทำให้ผู้สูงอายุบางคนเสพติดอินเทอร์เน็ตซึ่งส่งผลทางลบต่อการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การทำงาน ความสัมพันธ์กับบุคคลและสังคมโดยรวม และหากมีการใช้งานอย่างต่อเนื่องจะทำให้ส่งผลเสียต่อสุขภาพกายของผู้สูงอายุ เช่น การปวดเมื่อยตามร่างกาย คอ แขน หลัง และมีผลต่อสายตาของผู้สูงอายุ (Loipha, 2014) ดังนั้นจากการทบทวนวรรณกรรมจะเห็นได้ว่าการใช้อินเทอร์เน็ตในกลุ่มผู้สูงอายุนั้นสามารถส่งผลในทางบวกต่อการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุได้และในทางกลับกันหากผู้สูงอายุมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการใช้อินเทอร์เน็ตก็อาจทำให้ผู้สูงอายุขาดโอกาสในการที่จะได้รับประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตดังกล่าวไว้ข้างต้น

นอกจากนี้การใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มากเกินไปก็จะส่งผลกระทบต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตของผู้สูงอายุได้ ดังนั้นผู้เขียนจึงได้สรุปแนวทางในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุเพื่อนำเทคโนโลยีมาใช้ในการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้สูงอายุทุกกลุ่มต่อไป

แนวทางในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตสำหรับผู้สูงอายุ

ในส่วนนี้ผู้เขียนจะนำเสนอแนวทางสำหรับการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการส่งเสริมคุณภาพชีวิตสำหรับหน่วยงานและผู้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการดูแลกลุ่มผู้สูงอายุทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชน เช่น กรมกิจการผู้สูงอายุ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สถานสงเคราะห์คนชรา ศูนย์บริการผู้สูงอายุ และมูลนิธิเอกชนต่าง ๆ เป็นต้น โดยผู้เขียนสรุปจากการทบทวนวรรณกรรมดังข้างต้นได้ ดังนี้

1. การเตรียมพร้อมด้านความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์และแอปพลิเคชันที่เป็นประโยชน์สำหรับผู้สูงอายุ

จากการสำรวจกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า โดยมากแล้วเกิดจากการที่ผู้สูงอายุยังขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีต่าง ๆ รวมถึงการใช้แอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ (Leist, 2013) ซึ่งการขาดความรู้ทำให้ผู้สูงอายุมีทัศนคติต่อตนเองเกี่ยวกับความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ในทางลบและรู้สึกว่าจะตนเองไม่สามารถใช้อุปกรณ์เหล่านี้ได้ อย่างไรก็ตามในการกระตุ้นให้ผู้สูงอายุใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เงื่อนไขแรกที่สำคัญของการเริ่มต้นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุ คือ การมีความสามารถในการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กในการเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ต ดังนั้นจึงควรมีการให้ความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการใช้อุปกรณ์เหล่านี้และการทำงานของแอปพลิเคชันต่าง ๆ โดยการอธิบายหลักการของการทำงานพื้นฐานทั่วไปของแอปพลิเคชันเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมในกลุ่มผู้สูงอายุ เช่น Facebook Line และ Instagram เป็นต้น เพื่อช่วยลดความรู้สึกกังวลของผู้สูงอายุต่อการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและจะนำไปสู่การเริ่มต้นใช้งานระบบออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุได้ ทั้งนี้ควรคำนึงถึงข้อจำกัดด้านร่างกายบางประการของผู้สูงอายุด้วย ไม่ว่าจะเป็นสายตา หรือความเมื่อยล้าของกล้ามเนื้อที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อเนื่อง จึงควรให้ความรู้เกี่ยวกับการดูแลร่างกายตนเองแก่ผู้สูงอายุควบคู่ไปด้วยเช่น ลักษณะการนั่งขณะใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีที่ถูกต้อง ระยะเวลาที่เหมาะสมในการใช้ต่อครั้ง ตลอดจนการใช้อุปกรณ์เสริม เช่น แว่นตัดแสงลดอาการตาขณะใช้คอมพิวเตอร์ เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อผู้สูงอายุน้อยที่สุด

2. การสร้างความมั่นใจด้านความปลอดภัยในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

การสร้างความมั่นใจแก่ผู้สูงอายุในเรื่องความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคลบนโลกออนไลน์เป็นเรื่องที่สำคัญอีกเรื่องหนึ่ง ผู้สูงอายุจำนวนมากที่ไม่ใช้ระบบออนไลน์เนื่องจากความกังวลด้านความปลอดภัยของข้อมูล (Xie, Watkins, Golbeck & Huang, 2012) ดังนั้นจึงควรมีการให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องกฎหมายหรือสิทธิในการนำข้อมูลส่วนบุคคลไปใช้ของแต่ละแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน เพื่อให้ผู้สูงอายุมีข้อมูลในการตัดสินใจเลือกแอปพลิเคชันที่ตนเองรู้สึกปลอดภัยในการใช้งานและยังทำ

ให้ผู้สูงอายุได้ตระหนักและระมัดระวังเกี่ยวกับการให้ข้อมูลส่วนบุคคลของตนเองบนระบบอินเทอร์เน็ตด้วยเพื่อป้องกันการนำข้อมูลส่วนบุคคลของผู้สูงอายุไปใช้ในทางที่ผิด

3. ความรู้เฉพาะสำหรับการใช้งานสำหรับแอปพลิเคชันเครือข่ายสังคมออนไลน์

สำหรับการใช้งานแอปพลิเคชันเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละแอปพลิเคชันนั้นจะมีหน้าที่และการใช้งานเฉพาะของแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน ทั้งนี้สำหรับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุส่วนใหญ่จะเป็นเพียงแสดงความคิดเห็นและการส่งข้อความส่วนตัวเท่านั้นและมีผู้สูงอายุจำนวนน้อยที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสร้างเนื้อหา (content) และแบ่งปัน (share) เรื่องราวของตนเองเพื่อการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างแท้จริง ทั้งนี้การไม่มีผู้สอนความรู้เกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันต่าง ๆ ให้กับผู้สูงอายุเป็นอุปสรรคอย่างหนึ่งของการเข้าถึงการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ (Lee, Chen, & Hewitt, 2011) ซึ่งการสอนดังกล่าวอาจไม่จำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีในการสอนแต่สมาชิกในครอบครัวที่มีความสามารถในการใช้อุปกรณ์ดังกล่าวได้อยู่แล้วถือเป็นบุคคลสำคัญในการสอนการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ให้กับผู้สูงอายุโดยจะเป็นการกระตุ้นทั้งความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุกับสมาชิกในครอบครัวทั้งแบบพบปะหน้ากันและเมื่อต้องห่างไกลกัน ดังนั้นการสอนความรู้ดังกล่าวให้แก่ผู้สูงอายุจึงเป็นส่วนสำคัญของการเริ่มต้นใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์และประสิทธิภาพในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตในผู้สูงอายุ

แนวทางดังที่ผู้เขียนเสนอในข้อ 1-3 นั้นเป็นแนวทางที่เป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของการเข้าถึงการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของกลุ่มผู้สูงอายุ โดยหากผู้สูงอายุมีความรู้พื้นฐานและความรู้เฉพาะที่สำคัญสำหรับการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์แล้วจึงจะทำให้ผู้สูงอายุยอมรับและมีความรู้สึกมั่นใจในความสามารถของตนเองในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและแอปพลิเคชันเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น ซึ่งจะนำไปสู่การสามารถสร้างความสัมพันธ์และมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างได้อย่างต่อเนื่องโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสื่อ อันจะนำมาสู่การมีสุขภาวะทางจิตใจที่ดีและการมีคุณภาพชีวิตที่ดีในผู้สูงอายุในที่สุด อย่างไรก็ตามในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุมีประเด็นที่ควรคำนึงถึงดังนี้

1. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นของผู้สูงอายุเป็นเพียงเครื่องมือหนึ่งที่ผู้สูงอายุสามารถใช้เพื่อคงความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับบุคคลอื่นได้อย่างสะดวกและรวดเร็วมากขึ้น ดังนั้นครอบครัวและผู้ใกล้ชิดจะต้องคำนึงอยู่เสมอว่าเครื่องมือดังกล่าวไม่สามารถทดแทนการมีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้าระหว่างผู้สูงอายุกับครอบครัวและบุคคลใกล้ชิดได้ทั้งหมด

2. แม้ว่าการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จะมีประโยชน์ต่อผู้สูงอายุ แต่หากผู้สูงอายุใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไปก็สามารถส่งผลเสียต่อผู้สูงอายุได้ เช่น อาจทำให้ผู้สูงอายุบางคนเสพติดอินเทอร์เน็ตซึ่งส่งผลทางลบต่อการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน และหากมีการใช้งานอย่างต่อเนื่องจะทำให้ส่งผลเสียต่อสุขภาพกายของผู้สูงอายุ เช่น การปวดเมื่อยตามร่างกาย คอ แขน หลัง และมีผลต่อสายตาของผู้สูงอายุ (Loipha, 2014) ดังนั้นครอบครัวและบุคคลใกล้ชิดจำเป็นต้องมีการทำกิจกรรมอื่น ๆ ร่วมกับผู้สูงอายุเพื่อให้ผู้สูงอายุมีการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ในปริมาณที่เหมาะสมและเอื้อประโยชน์ต่อผู้สูงอายุมากที่สุด

3. จากผลการวิจัยของ Pew Research Center พบว่า ในกลุ่มผู้สูงอายุที่มีระดับเศรษฐฐานะและระดับการศึกษาอยู่ในระดับต่ำจะมีการเข้าถึงการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มที่มีระดับเศรษฐฐานะปานกลางถึงสูงและมีระดับการศึกษาสูงกว่า (Anderson &

Perrin, 2017) ดังนั้นการดำเนินงานในระดับนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการดูแลผู้สูงอายุหากมีการพิจารณาว่า จะนำเทคโนโลยีต่าง ๆ หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุจะต้อง คำนึงถึงปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างกันของผู้สูงอายุด้วยเพื่อให้เกิดความเท่าเทียมในการเข้าถึงบริการด้าน สุขภาพที่ใช้เทคโนโลยีหรือสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือสำหรับการดูแลผู้สูงอายุ

ทั้งนี้จากข้อมูลต่าง ๆ ดังข้างต้น ผู้เขียนสามารถสรุปการวิเคราะห์สถานการณ์ของการนำ เครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุโดยใช้เทคนิค SWOT ได้ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์สถานการณ์ของการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการส่งเสริม คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุโดยใช้เทคนิค SWOT

S : Strengths จุดแข็ง S1 ในบริบทสังคมไทยผู้สูงอายุให้ความสำคัญกับ ความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับบุคคลใกล้ชิดส่งผล ให้ผู้สูงอายุเปิดรับวิธีการติดต่อสื่อสารกับบุคคล ใกล้ชิดโดยใช้เทคโนโลยีมากขึ้น S2 ผู้สูงอายุในประเทศไทยมีแนวโน้มการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้น S3 ผู้สูงอายุมีความเป็นอิสระในการเลือกใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามความถนัดของตนเอง S4 ผู้สูงอายุส่วนมากมองเห็นประโยชน์ของการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการติดต่อสื่อสาร S5 เป็นช่องทางสำหรับผู้สูงอายุที่มีข้อจำกัดทางการ เคลื่อนไหวในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น	W : Weaknesses จุดอ่อน W1 ผู้สูงอายุที่มีข้อจำกัดด้านเศรษฐกิจขาด โอกาสในการเข้าถึงการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ W2 ผู้สูงอายุขาดความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับการ ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แก่ผู้สูงอายุ W3 ผู้สูงอายุไม่มั่นใจถึงความปลอดภัยในการ ใช้ระบบออนไลน์ W4 ศักยภาพทางร่างกายของผู้สูงอายุในการ เรียนรู้การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเต็ม รูปแบบ
O : Opportunities โอกาส O1 ระบบออนไลน์ในประเทศไทยปัจจุบันรองรับ การใช้งานที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น O2 ผลการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุมีทิศทางที่แสดงให้เห็นถึง ประสิทธิภาพของการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์ มาใช้เพื่อการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ O3 หน่วยงานภาครัฐและเอกชนในประเทศไทย ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของ ผู้สูงอายุ	T : Threats อุปสรรค T1 การเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีมีการ เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทำให้เกิดอุปสรรค ในการเรียนรู้และการสนับสนุนการใช้อุปกรณ์ และแอปพลิเคชันใหม่ของผู้สูงอายุ T2 การนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการ ส่งเสริมคุณภาพชีวิตสำหรับผู้สูงอายุ จำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่ายสูงหากจะนำวิธีการ ดังกล่าวมาเป็นสวัสดิการส่วนหนึ่งของ ผู้สูงอายุ T3 หน่วยงานที่เกี่ยวข้องอาจขาดความเชื่อมั่น ในการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการ ส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ

สรุป

ผู้สูงอายุในสังคมปัจจุบันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น โดยวัตถุประสงค์สำคัญในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุคือ การติดต่อสื่อสารและรักษาความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับครอบครัวและบุคคลใกล้ชิด ดังนั้นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จึงเป็นเสมือนเครื่องมือหนึ่งในการช่วยลดความรู้สึกว่าตนเองถูกกีดกันจากกิจกรรมทางสังคมและความรู้สึกเหงาที่พบได้มากในกลุ่มผู้สูงอายุ ซึ่งจะช่วยให้ผู้สูงอายุรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมทางสังคมได้มากขึ้นอันนำไปสู่ความรู้สึกถึงการเชื่อมโยงทางสังคม (Social connectedness) และช่วยลดความรู้สึกทางลบที่เกิดขึ้นในผู้สูงอายุ อันเป็นการลดผลกระทบทางสุขภาพจิตที่อาจเกิดขึ้นในกลุ่มผู้สูงอายุได้ ทั้งนี้การมีความสัมพันธ์ทางสังคมที่ดีในช่วงวัยสูงอายุเป็นปัจจัยสำคัญปัจจัยหนึ่งนำไปสู่การมีคุณภาพชีวิตที่ดีในผู้สูงอายุได้ จึงอาจกล่าวได้ว่าการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ทำให้ผู้สูงอายุมีการสร้างและรักษาสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างตนเองกับผู้อื่นได้อย่างต่อเนื่องนั้นจะสามารถช่วยในการส่งเสริมการมีคุณภาพชีวิตที่ดีในผู้สูงอายุได้ โดยแนวทางในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุควรเริ่มต้นจากการเตรียมความพร้อมของผู้สูงอายุในการใช้อุปกรณ์และแอปพลิเคชันต่าง ๆ การสร้างความมั่นใจในด้านความปลอดภัยในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการให้ความรู้เฉพาะเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อให้ผู้สูงอายุเกิดทักษะในการใช้งานด้วยตนเองต่อไป ทั้งนี้ควรคำนึงถึงความเหมาะสมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุโดยไม่ให้ส่งผลกระทบในทางลบต่อผู้สูงอายุด้วยเช่นกัน

References

- Anderson, M., & Perrin, A. (2017). **Tech Adoption Climbs Among Older Adults: The Pew Research Center Internet & Technology**. Retrieved from <https://www.pewresearch.org/internet/2017/05/17/tech-adoption-climbs-among-older-adults/>.
- Baernholdt, M., Hinton, I., Yan, G., Rose, K., & Mattos, M. (2012). Factors associated with quality of life in older adults in the United States. **Quality of Life Research**. 21(3), 527-534.
- Bahramnezhad, F., Chalikh, R., Bastani, F., Taherpour, M., & Navab, E. (2017). The social network among the elderly and its relationship with quality of life. **Electronic Physician**. 9(5), 4306-4311.
- Boonmeesrisa-nga, M., & Sodchuen, M. (2017). rūpbāep kanchai sū sōsialō mīdīa khōng phūsūng'āyu nai sangkhom Thai kōrānī suksā khēt Krung Thēp Maha Nakhōn [The patterns of elderly for using social media in Bangkok]. In **kān prachum wichākān mahāwittayalai theknōlōyī rāt mongkhon khrang thī kao " rāt mongkhon sāngsan nawattakam thī yangyūn sū prathēt Thai 4.0** [Creative RMUT and Sustainable Innovation for Thailand 4.0] (pp. 1091-1098). Nonthaburi: Thailand.

- Brown, J., Bowling, A., & Flynn, T. N. (2004). **Models of quality of life: A taxonomy overview and systematic review of the literature**. European forum on population ageing research European group on quality of life extending quality of life in old age (EQUAL). Retrieved from <https://lemosandcrane.co.uk/resources/European%20Forum%20on%20Population%20Ageing%20Research%20-%20Models%20of%20Quality%20of%20Life.pdf>.
- Buntadthong, K. (2015). **phruttikam kanchai khruakhai sangkhom 'oṅlai læ khwāmpungphoṅchai khōṅ klum khon phūsūṅ'āyū nai khēt Krung Thēp Maha Nakhon** [Social Network Usage Behavior and Bangkok Older Person's Satisfaction]. Master's thesis (Strategic Communications), Bangkok University.
- Electronic Transactions Development Agency. (2018). **rāiṅān phonlaka rasamruāt phruttikam phūchai 'inthoēnet nai prathēt Thai pī sōṅphanhārōjhoksip'et** [Thailand internet user profile 2018]. Retrieved from https://www.etda.or.th/app/webroot/content_files/13/files/Thailand_Internet_User_Profile_2018_Slides%281%29.pdf
- Erickson, L. B. (2011). Social media, social capital, and seniors: the impact of Facebook on bonding and bridging social capital of individuals over 65. In **AMCIS 2011, - All Submissions**. 85. Retrieved from http://aisel.aisnet.org/amcis2011_submissions/85.
- Foundation of Thai Gerontology Research and Development institute. (2017). **sathanakan phūsūṅ'āyū Thai Phōṣō sōṅphanhārōjhasipkào** [Situation of the Thai elderly 2016]. Printery 999 company. Bangkok.
- Fu, S. Y., Anderson, D., Courtney, M., & Hu, W. (2007). The relationship between culture, attitude, social networks and quality of life in midlife Australian and Taiwanese citizens. **Maturitas**. 58(3), 285-295.
- Goswami, S., Kobler, F., Leimeister, M. J., & Krcmar, H. (2010). Using online social networking to enhance social connetedness and social support for the elderly. In **ICIS 2010**, Paper 109. Retrieved from http://aisel.aisnet.org/icis2010_submissions/109.
- Haris, N., Majid, R. A., Abdullah, N., & Osman, R. (2014). The role of social media in supporting Elderly Quality Daily life. In **3rd International conference on user science and engineering**. (pp. 253-257). Shah Alam: Malaysia.
- Ihm, J., & Hsieh, Y. P. (2015). The implications of information and communication technology use for the social well-being of older adults. **Information, Communication, Society**. 18(10), 1123–1138.

- Kanayama, T. (2000). The Pilot Study of the Uses of Electronic Mail by the Elderly. In **2000 Mid-Year Conference of AEJMC Graduate Education Interest Group**. Boulder, CO.
- Kiel, J. M. (2005). The digital divide: Internet and e-mail use by the elderly. **Medical informatics and the Internet in medicine**. 30(1), 19-23.
- Lee, B., Chen, Y., & Hewitt, L. (2011). Age differences in constraints encountered by seniors in their use of computers and the Internet. **Computers in Human Behavior**. 27, 1231–1237.
- Leist, A. K. (2013). Social media use of older adults: a mini-review. **Gerontology**. 59 (4), 378–384.
- Lin, S. H., & Chou, W. H. (2013). Developing a social media system for the Taiwanese elderly by participatory design. **Bulletin of Japanese Society for the Science of Design**. 60(3), 39-48.
- Link age connect technology survey. (2019). **2019 Technology Survey Older Adults Age 55-100**. Retrieved from <https://www.linkageconnect.com/wp-content/uploads/2019-Link-age-Connect-Technology-Study-Report.pdf>.
- Loipha, S. (2014). Thai Elderly Behavior of Internet Use. **Procedia - Social and Behavioral Sciences**. 147, 104-110.
- Morita, A., Takano, T., Nakamura, K., Kizuki, M., & Seino, K. (2010). Contribution of interaction with family, friends and neighbours, and sense of neighbourhood attachment to survival in senior citizens: 5-year follow-up study. **Social Science & Medicine**. 70(4), 543-549.
- National Statistical Office Ministry of Digital Economy and Society. (2018). **kānsamruāt kānmī kānchai theknōlōyī sārasonthēt læ kānsūsān nai khruārūan sōngphanhārōjhoksip‘et** [The 2018 Household Survey on the use of Information and Communication Technology]. Statistical Forecasting Bureau National Statistical Office. Bangkok.
- Netuveli, G., Wiggins, R. D, Hildon, Z., Montgomery, S. M., & Blane, D. (2006). Quality of life at older ages: evidence from the English longitudinal study of aging (wave 1). **Journal of Epidemiology and Community Health**. 60(4), 357-363.
- Plaza, I., Martin, L., Martin, S., & Medrano, C. (2011). Mobile Applications in an Aging Society: Status and Trends. **Journal of Systems and Software**. 84, 1977-1988.
- Putnum, R. D. (2000). **Bowling alone: The collapse and revival of American community**. Simon and Schuster, New York: NY.

- Sap-in, R., & Khaoroptham, Y. (2017). sū kap phūsūng 'āyu nai prathēt Thai [The elderly and Media in Thailand]. **Dhurakij Pundit Communication Arts Journal**. 11(2), 367-387.
- Siriwong, P., & Unhalekjit, B. (2017). kānchai sū sangkhom 'ōnlai khōng phūsūng 'āyu nai khēt talāt tambon sām phrān 'amphōē sām phrān chāngwat Nakhōn Pathom [The social media's using of senior citizens in the market zone of Sam Phran sub-district, Sam Phran district, Nakhon Pathom]. In **kān prachum wichākān mahāwittayalai theknōlōyī rāt mongkhon khrang thī kao " rāt mongkhon sāngsan nawattakam thī yangyūn sū prathēt Thai 4.0** [Creative RMUT and Sustainable Innovation for Thailand 4.0] (pp. 1091-1098). Nonthaburi: Thailand.
- Subrahmanyam, K., et al. (2008). Online and offline social networks: Use of social networking sites by emerging adults. **Journal of Applied Developmental Psychology**. 29(6), 420-433.
- Tirakoat, S., & Polnigongit, W. (2018). phruttkam kānchai læ kān rūthao than 'inthōēnet læ that khati kānchai nūhā dān suk phāwa bon 'inthōēnet khōng phūsūng 'āyu [Internet usage behaviors, literacy, and attitude towards utilization of wellness content on the internet among Thai elderly]. **Journal of Nursing and Health Care**. 36(1), 72-80.
- UNESCO. (1993). **Quality of Life Improvement Programmes**. UNESCO regional office. Bangkok.
- United Nations. (2013). **World population ageing 2013**. Department of Economic and Social Affairs Population Division. New York.
- World Health Organization. (1993). **WHOQOL Study Protocol**. WHO/MNH/PSF/93.9, Geneva.
- World Health Organization. (2010). **Definition of an older or elderly person**. Retrieved from <http://www.who.int/healthinfo/survey/ageingdefnolder/en/index.html>.
- World Health Organization. (2017). **Mental health of older adults**. Retrieved from <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-of-older-adults>.
- Xie, B., Watkins, I., Golbeck, J., & Huang, M. (2012). Understanding and changing older adults' perceptions and learning of social media. **Educational Gerontology**. 38, 282.
- Yaree, U., & See Kiew, M. (2019). kānchai sū sangkhom 'ōnlai kap kāndulāē sukkhaphāp khōng phūsūng 'āyu nai yuk thailān sī . sū. [The Social Network

and elderly health care in Thailand 4.0 Model]. **Lampang Rajabhat University Journal**. 8(1), 222-238.

Zhou, J. (2018). Improving older people's life satisfaction via social networking site use: Evidence from China. **Australasian Journal on Ageing**. 37, 23-28.

Zickuhr, K. & Smith, A. (2012). **Digital Differences: The Pew Research Center's Internet & American Life Project**. Retrieved from <https://www.pewresearch.org/internet/2012/04/13/digital-differences/>

ภาคผนวก



แบบฟอร์มขอส่งบทความเพื่อพิจารณานำลง วารสารบัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เรื่อง เสนอขอส่งบทความตีพิมพ์ลงในวารสารบัณฑิตศึกษา

ชื่อ-นามสกุล (นาย/นาง/นางสาว)	☐ อาจารย์ ☐ นักศึกษา
หลักสูตร.....สาขา.....	
มหาวิทยาลัย	
ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้ เลขที่.....หมู่ที่.....ซอย.....ถนน.....ตำบล/แขวง..... อำเภอ/เขต.....จังหวัด.....รหัสไปรษณีย์..... โทรศัพท์.....E-mail.....	
ชื่อเรื่องบทความภาษาไทย	
ชื่อเรื่องบทความภาษาอังกฤษ (ตัวพิมพ์ใหญ่)	
มีความประสงค์ขอส่ง ☐ บทความวิจัย ☐ บทความวิชาการ เพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ลงในวารสารบัณฑิตศึกษาของ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ซึ่งบทความดังกล่าวนี้ ข้าพเจ้าขอรับรองว่ายังไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ลงในวารสารใดมาก่อน และไม่อยู่ระหว่างการพิจารณา ของวารสารอื่น ในระหว่างการรอตีพิมพ์ หากข้าพเจ้าขอเพิกถอนบทความ ข้าพเจ้ายินยอมรับผิดชอบในค่าใช้จ่ายใดๆ อันอาจเกิดขึ้น	

ในการนี้ข้าพเจ้าได้ดำเนินการจัดพิมพ์ ตามรูปแบบการเขียนบทความวิจัยที่มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
กำหนดไว้ทุกประการ และได้ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงได้จัดส่งเนื้อหาบทความวิจัย จำนวน 1 ฉบับ ให้แก่กอง
บรรณาธิการวารสารวิจัย เพื่อพิจารณาดำเนินการต่อไป

ลงชื่อ.....ผู้ส่งบทความวิจัย
(.....)

รายการตรวจสอบบทความ

ผู้เขียนต้องตรวจสอบต้นฉบับที่จัดเตรียมให้ครบถ้วนถูกต้องตรงตามรายการตรวจสอบบทความ และส่งมาพร้อมกับบทความบทความที่ส่งมาโดยไม่มีใบรายการตรวจสอบบทความหรือไม่ครบหรือไม่ถูกต้องตามที่กำหนดไว้จะถูกส่งกลับก่อนการดำเนินการใดๆ ทั้งสิ้น

- ☐ ต้องเป็นบทความที่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน
- ☐ ไฟล์ที่ส่งจะต้องทำตามรูปแบบคำแนะนำในการเตรียมต้นฉบับเท่านั้น อยู่ในรูปแบบของไฟล์ Word และใช้แบบตัวอักษร TH SarabunPSK

บทความวิจัยมีหัวข้อตามที่กำหนด ดังนี้

- ☐ ชื่อเรื่อง/บทความ มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ☐ ชื่อ/ที่อยู่ผู้เขียน มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ☐ บทคัดย่อ มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ☐ คำสำคัญ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ☐ ความสำคัญของปัญหา
- ☐ โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย
- ☐ วัตถุประสงค์วิจัย
- ☐ วิธีดำเนินการวิจัย
- ☐ ผลการวิจัย
- ☐ อภิปรายผล
- ☐ ข้อเสนอแนะ
- ☐ บรรณานุกรม

บทความวิชาการมีหัวข้อตามที่กำหนด ดังนี้

- ☐ ชื่อเรื่อง/บทความ มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ☐ ชื่อ/ที่อยู่ผู้เขียน มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ☐ บทคัดย่อ มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ☐ คำสำคัญ ภาษาไทย
- ☐ บทนำ
- ☐ เนื้อหา
- ☐ สรุป
- ☐ บรรณานุกรม

ความเห็นของนักวิชาการบัณฑิตวิทยาลัย

- ☐ ถูกต้องตามรูปแบบของบทความ
- ☐ ไม่ถูกต้องตามรูปแบบบทความ

.....
(.....)
นักวิชาการศึกษา
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ความคิดเห็นของบรรณาธิการวารสารบัณฑิตศึกษา

.....
.....
.....

.....
(.....)
บรรณาธิการวารสารบัณฑิตศึกษา
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

การเตรียมต้นฉบับ
รายละเอียดในการเตรียมผลงานวิจัยเพื่อตีพิมพ์ลงในวารสารบัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

ผลงานทางวิชาการที่ได้รับการพิจารณา ได้แก่ บทความทางวิชาการ และบทความวิจัย ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ การพิมพ์ต้นฉบับใช้แบบอักษร (Font) ชนิด TH SarabunPSK ขนาด 18, 16 และ 14 ตามที่กำหนดในแบบฟอร์ม พิมพ์หน้าเดียวขนาด A4 ความยาว 10 – 12 หน้า ต้นฉบับประกอบไปด้วยหัวข้อต่อไปนี้

บทความวิจัย (Research Article)

บทความวิจัย	Research Article
1. ชื่อบทความวิจัย (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)	1. Title
2. ชื่อผู้เขียน สถานที่ทำงาน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) และ Email	2. Author, Affiliations and Email
3. บทคัดย่อ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษโดยย่อ)	3. ABSTRACT
4. คำสำคัญ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)	4. Keywords
5. ความสำคัญของปัญหา	5. Introduction
6. โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย	6. Research Questions
7. วัตถุประสงค์การวิจัย	7. Research Objectives
8. วิธีดำเนินการวิจัย	8. Methodology
9. ผลการวิจัย	9. Research Results
10. อภิปรายผล	10. Discussion
11. ข้อเสนอแนะ	11. Suggestions
12. เอกสารอ้างอิง	12. References

บทความวิชาการ (Academic Article)

บทความวิชาการ	Academic Article
1. ชื่อเรื่อง/บทความ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)	1. Title
2. ชื่อผู้เขียน สถานที่ทำงาน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) และ Email	2. Author, Affiliations and Email
3. บทคัดย่อ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)	3. ABSTRACT
4. คำสำคัญ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)	4. Keywords
5. บทนำ	5. Introduction
6. เนื้อหา	6. Content
7. สรุป	7. Conclusion
8. เอกสารอ้างอิง	8. References

รูปแบบและขนาดตัวอักษร

ตารางที่ 1 การกำหนดรูปแบบและขนาดตัวอักษร

ส่วนประกอบบทความ	บทความภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (English Articles) Font = TH SarabunPSK	
	ขนาด ตัวอักษร Size	ลักษณะตัวอักษร Font Type
ชื่อเรื่อง (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) / Title	18 [CT]	ตัวหนา / Bold Font
ชื่อผู้เขียน / Author	14 [CT]	ตัวปกติ / Regular Font
สถานที่ทำงาน และ Email / Affiliations & Email	14 [CT]	ตัวปกติ / Regular Font
บทคัดย่อ และ ABSTRACT	16 [CT]	ตัวหนา / Bold Font
เนื้อหาบทคัดย่อ และ ABSTRACT	16 [LRJ]	ตัวปกติ / Regular Font
คำสำคัญ และ Keywords	16 [LJ]	ตัวหนา / Bold Font
เนื้อหาคำสำคัญ	16 [LRJ]	ตัวปกติ / Regular Font
หัวข้อหลักต่างๆ ได้แก่ ความสำคัญของปัญหา โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย วัตถุประสงค์การวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย ผลการวิจัย อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ / Item	16 [LJ]	ตัวหนา / Bold Font
เนื้อหา / Article	16 [LRJ]	ตัวปกติ / Regular Font
เอกสารอ้างอิง/ References	16 [CT]	ตัวหนา / Bold Font
เนื้อหาเอกสารอ้างอิง	16 [LRJ]	ตัวปกติ / Regular Font

หมายเหตุ : CT = Centre Text (กึ่งกลาง), LJ = Left Justified (ชิดซ้าย),
LRJ = Left & Right Justified (กระจายแบบไทย)

การกำหนดรูปแบบบทความวิจัย สำหรับตีพิมพ์ ให้ผู้ส่งปฏิบัติ ดังนี้

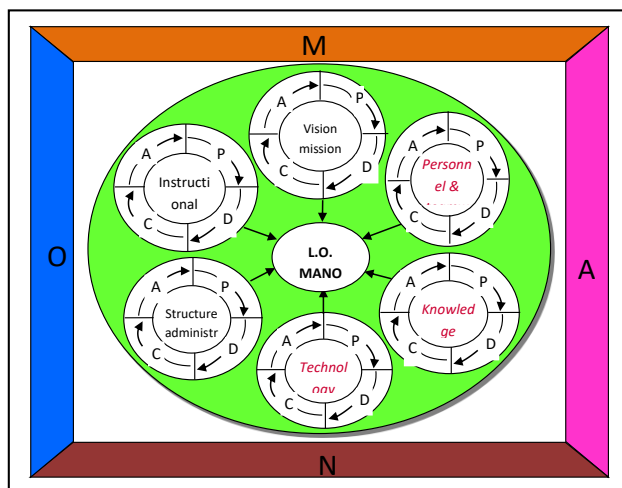
1. ตั้งระยะขอบบน 3.81 เซนติเมตร (1.5 นิ้ว) ตั้งระยะขอบล่าง 2.54 เซนติเมตร (1 นิ้ว)
2. ตั้งระยะขอบด้านซ้าย 3.81 เซนติเมตร (1.5 นิ้ว) ตั้งระยะขอบด้านขวา 2.54 เซนติเมตร (1 นิ้ว)
3. แบบอักษร TH SarabunPSK ขนาด 18, 16 และ 14 (ตามที่กำหนดในแบบฟอร์ม)

คำแนะนำผู้เขียน

1. **ชื่อเรื่อง** ไม่ยาวเกินไป แต่ครอบคลุมสาระทั้งเรื่อง ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
ชื่อเรื่องภาษาไทย ขนาด 18 ตัวหนา จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ
ชื่อเรื่องภาษาอังกฤษ ขนาด 18 ตัวหนาและตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ
2. **ชื่อผู้แต่ง** ชื่อ-นามสกุลของผู้แต่งทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาด 14 ตัวธรรมดา โดยพิมพ์ตรงกึ่งกลางหน้ากระดาษใต้ชื่อเรื่อง (ชื่อผู้แต่งไม่ใส่ตำแหน่งทางวิชาการ ยศ ตำแหน่ง ทหาร สถานภาพทางการศึกษา หรือคำนำหน้าชื่อหรือท้ายชื่อ)
3. **สถานที่ทำงานและ Email** หน่วยงานของผู้แต่งทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาด 14 ตัวธรรมดา โดยพิมพ์ตรงกึ่งกลางหน้ากระดาษใต้ชื่อผู้แต่งให้ใส่ตัวเลขยก (1) กำกับท้ายนามสกุลผู้แต่ง และด้านหน้าหน่วยงานหรือต้นสังกัด และ Email ที่สามารถติดต่อได้ ขนาด 14 ตัวธรรมดา โดยพิมพ์ตรงกึ่งกลางหน้ากระดาษใต้สถานที่ทำงาน
4. **บทคัดย่อ และ Abstract** เป็นการสรุปสาระสำคัญของเรื่อง กรณียกความวิจยภาษาไทย ให้เขียนบทคัดย่อภาษาไทย แล้วตามด้วยบทคัดย่อภาษาอังกฤษ (Abstract) และกรณียกความวิจยภาษาอังกฤษ ให้เขียนบทคัดย่อภาษาอังกฤษแล้วตามด้วยบทคัดย่อภาษาไทย ทั้งนี้ บทคัดย่อ ควรมีความยาวไม่เกิน 10 บรรทัดหรือความยาวระหว่าง 200 ถึง 250 คำ
บทคัดย่อภาษาไทย หัวข้อบทคัดย่อขนาด 16 ตัวหนา จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ เนื้อหาบทคัดย่อขนาด 16 ตัวธรรมดา จัดพิมพ์เป็น 1 คอลัมน์ และพิมพ์ให้ชิดขอบทั้งสองด้าน (กระจายแบบไทย)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ หัวข้อบทคัดย่อขนาด 16 ตัวหนา จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ เนื้อหาบทคัดย่อขนาด 16 ตัวธรรมดา จัดพิมพ์เป็น 1 คอลัมน์ และพิมพ์ให้ชิดขอบทั้งสองด้าน (กระจายแบบไทย)
5. **คำสำคัญ** คำสำคัญต่อท้ายบทคัดย่อ และ Keywords ต่อท้าย Abstract ควรมีไม่เกิน 5 คำ
คำสำคัญภาษาไทย หัวข้อคำสำคัญขนาด 16 ตัวหนา จัดชิดขอบกระดาษด้านซ้าย ใต้บทคัดย่อภาษาไทย เนื้อหาขนาด 16 ตัวธรรมดา เว้นระหว่างคำด้วยเคาะ 1 ครั้ง
คำสำคัญภาษาอังกฤษ (Keywords) หัวข้อคำสำคัญขนาด 16 ตัวหนา จัดชิดขอบกระดาษด้านซ้าย ใต้บทคัดย่อภาษาอังกฤษ เนื้อหาขนาด 16 ตัวธรรมดา เว้นระหว่างคำด้วย Comma (,)
6. **เนื้อหา** ให้จัดพิมพ์ 1 คอลัมน์ เนื้อหาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาด 16 ตัวธรรมดา บรรทัดแรกเว้น 1 Tab จากขอบกระดาษด้านซ้าย และจัดพิมพ์ให้ชิดขอบทั้งสองด้าน (กระจายแบบไทย)
หัวข้อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษขนาด 16 ตัวหนา ตำแหน่งชิดขอบกระดาษด้านซ้าย หัวข้อย่อย ขนาด 16 ตัวหนา ระบุหมายเลขหน้าหัวข้อย่อยโดยเรียงตามลำดับหมายเลขตำแหน่ง ให้ Tab 0.75 เซนติเมตร จากอักษรตัวแรกของหัวข้อเรื่อง
7. **การจัดรูปภาพ** ต้องพิมพ์รูปภาพให้อยู่กึ่งกลางหน้ากระดาษ ใต้รูปภาพให้บอกชื่อของรูปภาพและบอกแหล่งที่มาของรูปภาพด้วย
รูปภาพควรมีรายละเอียดเท่าที่จำเป็นเท่านั้น เว้นบรรทัดเหนือรูปภาพ 1 บรรทัด และเว้นใต้คำบรรยายรูปภาพ 1 บรรทัด ชื่อภาพให้จัดวางไว้ชิดริมซ้าย โดยวางไว้ใต้ภาพ ภาษาไทยใช้คำว่า ภาพที่ ภาษาอังกฤษใช้คำว่า Figure ตามด้วยหมายเลขภาพ ห่างจากคำว่าภาพที่ 1 ตัวอักษร ใช้ลักษณะตัวเลขเป็นตัวหนา และเว้น 1 ตัวอักษร ตามด้วยชื่อภาพควรระบุที่มาของภาพ (ถ้ามี) โดย

ระบุคำว่า ที่มา ให้ตรงกับคำว่าภาพที่ ด้วยรูปแบบอักษรปกติ ตามด้วยเครื่องหมาย (:) แล้วเว้น 1 ตัวอักษรตามด้วยแหล่งอ้างอิง

ตัวอย่าง รูปแบบภาพ



ภาพที่ 1 แสดงรูปแบบการส่งเสริมศักยภาพความเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้ของโรงเรียน ประถมศึกษาขนาดเล็ก (L.O. MANO Model)

ที่มา: Pedler, Burguynne and Boydell (1988)

8. การจัดรูปแบบตาราง ตารางทุกตารางจะต้องมีหมายเลขและคำบรรยายกำกับกับเนื้อตารางให้เว้นบรรทัดเหนือชื่อตาราง 1 บรรทัด และเว้นใต้ตาราง/หมายเหตุตาราง หรือ ที่มา 1 บรรทัด ชื่อตารางภาษาไทยใช้คำว่า ตารางที่ ภาษาอังกฤษใช้คำว่า Table ตามด้วยหมายเลขตารางห่างจากคำว่าตารางที่ 1 ตัวอักษร ใช้ลักษณะตัวเลขเป็นตัวหนา และเว้น 1 ตัวอักษร ตามด้วยชื่อตารางโดยจัดรูปแบบชิดขอบกระดาษด้านซ้าย

ตัวอย่าง รูปแบบตาราง

ตารางที่ 1 ผลความพึงพอใจของนักศึกษาคณะรัฐประศาสนศาสตร์ สถาบันรัชต์ภาคย์ที่มีต่อการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองวิชาความรู้เบื้องต้นทางรัฐศาสตร์

ชุดการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านลักษณะทางกายภาพ	4.09	0.73	มาก
ด้านจุดประสงค์	4.06	0.64	มาก
ด้านเนื้อหา	3.92	0.77	มาก
ด้านสื่อ	4.07	0.73	มาก
ด้านการวัดประเมินผล	4.31	0.64	มาก
ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้	4.60	.56	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.11	.70	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า นักศึกษา มีความพึงพอใจต่อการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองที่พัฒนาขึ้น โดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.11$)

9. การจัดรูปแบบสมการ ต้องพิมพ์ให้อยู่กึ่งกลางหน้ากระดาษ

ตัวอย่าง รูปแบบสมการ

$$x^2+7x+10 = 0$$

10. เอกสารอ้างอิง หัวข้อเอกสารอ้างอิงภาษาอังกฤษ (References) ขนาด 16 ตัวหนา จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ รายการอ้างอิงขนาด 16 ตัวธรรมดา ตำแหน่งชื่อผู้แต่งชิดขอบซ้าย การอ้างอิงภาพหรือตารางขอให้ใส่ที่มา เพื่อป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ (หากมีการฟ้องร้องจะเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนแต่เพียงผู้เดียว ทางวารสารจะไม่รับผิดชอบใด ๆ ทั้งสิ้น) และอ้างอิงเป็นแบบแทรกปนในเนื้อหา (In-Text Citation) และการเขียนเอกสารอ้างอิงขอให้เขียนตามรูปแบบของวารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ (รูปแบบ APA) โดยเขียนเป็นภาษาอังกฤษ ในกรณีที่เป็นการอ้างอิงภาษาไทย ให้แปลเป็นอักษรโรมันตัวอ่านภาษาไทย แล้วจึงแปลเป็นภาษาอังกฤษ

รูปแบบการพิมพ์เอกสารอ้างอิง

วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ มีความพยายามที่จะพัฒนาคุณภาพวารสารเพื่อผลักดันวารสารเข้าสู่ฐานข้อมูล ACI ซึ่งเป็นฐานข้อมูลระดับอาเซียน ดังนั้น กองบรรณาธิการวารสารฯ จึงกำหนดรูปแบบการพิมพ์เอกสารอ้างอิงให้เขียนตามแบบ APA (American Psychological Association) หากรายการอ้างอิงเป็นของคนไทยในเอกสารอ้างอิงจะต้องแปลเป็นภาษาอังกฤษทุกรายการ และยึดหลักการถอดอักษรไทยเป็นโรมัน ดังนี้

1. รูปแบบการพิมพ์เอกสารอ้างอิงให้เขียนตามแบบ APA (American Psychological Association)
2. รายการอ้างอิงเป็นของคนไทยในเอกสารอ้างอิงจะต้องแปลเป็นภาษาอังกฤษทุกรายการ โดยจัดเรียงคู่กัน คือ เรียงบรรณานุกรมภาษาอังกฤษที่แปลขึ้นก่อน และตามด้วยบรรณานุกรมภาษาไทย และให้เรียงลำดับโดยยึดตัวอักษรภาษาอังกฤษก่อน-หลัง
3. ชื่อเรื่อง (Title) จะต้องทำให้เป็น Thai Romanization (การถอดอักษรไทยเป็นอักษรโรมัน) และต้องเป็นภาษาอังกฤษในวงเล็บเหลี่ยม [...]
4. การทำการ Romanization นั้นจะยึดตามหลักสากลโดยใช้เกณฑ์ของ Library of congress สามารถศึกษารายละเอียดได้ที่ website : <https://www.loc.gov/catdir/cpsd/roman.html>
5. สำหรับการเขียน Thai Romanization แนะนำให้ใช้โปรแกรมแปลงสำเนา ที่พัฒนาโดย NECTEC <http://164.115.23.167/plangsarn/index.php>

การอ้างอิงในเนื้อหา

การอ้างอิงในเนื้อหาความทุกการอ้างอิงที่ปรากฏในเนื้อหาจะต้องมีในส่วนเอกสารอ้างอิงท้ายบทความ และห้ามใส่เอกสารอ้างอิงโดยปราศจากการอ้างอิงในเนื้อหาบทความ และให้ใช้การอ้างอิงตามระบบอ้างอิงแบบนาม-ปี โดยมีรายละเอียดการอ้างอิงดังนี้

การอ้างอิงในเนื้อหา

การอ้างอิงแทรกในเนื้อหา ให้ใส่ชื่อสกุลผู้แต่งและปีที่พิมพ์เป็น ค.ศ. (กรณีผู้แต่งเป็นคนไทยระบุเฉพาะนามสกุลเป็นภาษาอังกฤษ และปรับปี พ.ศ. ที่พิมพ์เป็น ค.ศ. ทั้งนี้ หากไม่ปรากฏว่าผู้แต่งคนดังกล่าวเคยเขียนชื่อสกุลเป็นภาษาอังกฤษมาก่อน อนุโลมให้ใช้หลักเกณฑ์การถอดอักษรไทยเป็นอักษรโรมันแบบถ่ายเสียงตามประกาศราชบัณฑิตยสถานได้) เช่น

ผู้แต่งเป็นคนไทย

กาญจนา แก้วเทพ (2547)	พิมพ์เป็น	Kaewthep (2004) หรือ (Kaewthep, 2004) หรือ กาญจนา แก้วเทพ (Kaewthep, 2011)
-----------------------	-----------	--

ผู้แต่งชาวต่างชาติ

A.A. Berger	พิมพ์เป็น	Berger (2011) หรือ (Berger, 2011)
-------------	-----------	--------------------------------------

รายการอ้างอิงที่ปรากฏแทรกอยู่ในเนื้อหาจะต้องนำไปเรียงตามลำดับตัวอักษรนามสกุลของผู้แต่ง พร้อมใส่รายละเอียดของรายการอ้างอิงในเอกสารอ้างอิง (References) ให้ถูกต้องตามหลักการเขียนเอกสารอ้างอิงของวารสาร ในทำนองเดียวกันรายการอ้างอิงที่อยู่ในส่วนเอกสารอ้างอิงจะต้องมีการอ้างอิงไว้ในเนื้อหา ซึ่งข้อมูลทั้ง 2 แห่งนี้จะต้องมีนามสกุลของผู้แต่ง และปีที่พิมพ์ต้องตรงกันและจำนวนรายการต้องตรงกัน

1. รายการอ้างอิงมีผู้แต่งคนเดียว ระบุนามสกุลของผู้แต่งตามด้วยปี ค.ศ. ที่พิมพ์
ผู้แต่งเป็นคนไทย

Kaewthep (2004) พบว่า... หรือ ... (Kaewthep, 2004)

ผู้แต่งชาวต่างชาติ

Berger (2011) กล่าวว่า ... หรือ ... (Berger, 2011)

2. รายการอ้างอิงมีผู้แต่ง 2 คน ระบุนามสกุลของผู้แต่งตามด้วยปี ค.ศ. ที่พิมพ์
ผู้แต่งเป็นคนไทย

Kaewthep & Bunchua (2004) พบว่า... หรือ ... (Kaewthep & Bunchua, 2004)

ผู้แต่งชาวต่างชาติ

Berger & Vygotsky (2011) กล่าวว่า ... หรือ ... (Berger & Vygotsky, 2011)

3. รายการอ้างอิงมีผู้แต่ง 3-5 คน ระบุนามสกุลของผู้แต่งทุกคนตามด้วยปี ค.ศ. ที่พิมพ์
สำหรับการกล่าวถึงครั้งต่อมาให้ระบุนามสกุลของผู้แต่งคนแรก ตามด้วยคำว่า “et al.” และปี ค.ศ. ที่พิมพ์
กล่าวถึงครั้งแรก Holmberg, Orbuch, & Veroff (2004) กล่าวว่า ...
... (Holmberg, Orbuch, & Veroff, 2004)

กล่าวถึงครั้งต่อมา Holmberg et al. (2004) กล่าวว่า ...หรือ... (Holmberg et al., 2004)

4. รายการอ้างอิงมีผู้แต่ง 6 คน ขึ้นไป

ระบุนามสกุลของผู้แต่งคนแรก ตามด้วยคำว่า “และคณะ” เมื่อชื่ออยู่ในข้อความ หรือตามด้วยคำว่า “et al.” เมื่ออยู่ในวงเล็บ และตามด้วยปี ค.ศ. ที่พิมพ์
(Paul et al., 1999) หรือ Paul et al. (1999) เสนอว่า ...

5. รายการอ้างอิงมีผู้แต่งเป็นสถาบันหรือหน่วยงาน

.... (Australian Research Council, 1996)

กรณีสถาบันหรือหน่วยงานมีอักษรย่อแทนหน่วยงาน ในการอ้างอิงในเนื้อหาครั้งแรกให้ใส่วงเล็บชื่อย่อ

หน่วยงานตามด้วยปีที่พิมพ์ การอ้างอิงครั้งต่อมาให้ใช้อักษรย่อตามด้วยปีที่พิมพ์

กล่าวถึงครั้งแรก ชื่อเต็มของหน่วยงาน ตามด้วยวงเล็บชื่อย่อ และปี ค.ศ. ที่พิมพ์

... (Australian Institute of Health and Welfare [AIHW], 2005)

กล่าวถึงครั้งต่อมา ชื่อย่อ และปี ค.ศ. ที่พิมพ์ ... (AIHW, 2005)

6. รายการอ้างอิงมีไม่ปรากฏชื่อผู้แต่ง

ให้ใช้คำว่า นิรนาม หรือ Anonymous แทนชื่อผู้แต่ง

(Anonymous, 1999)

7. รายการอ้างอิงมีไม่ปรากฏเมืองที่พิมพ์หรือสำนักพิมพ์หรือปีที่พิมพ์

การระบุผู้แต่งให้เป็นไปตามข้อ 1 -5 สำหรับส่วนที่ไม่ปรากฏให้แทนด้วยคำดังต่อไปนี้

รายการอ้างอิงของไทยและของต่างชาติ

ไม่ปรากฏเมืองที่พิมพ์ (no place of publication) ใช้ “n.p.”

ไม่ปรากฏสำนักพิมพ์ (no place of publisher) ใช้ “n.p.”

ไม่ปีที่พิมพ์ (no date) ใช้ “n.d.”

Miller (n.d.) พบว่า ... หรือ ... (Miller, n.d.)

8. การอ้างอิงรายการทุติยภูมิหรือการอ้างอิงสองทอด (Secondary Source)

ระบุนามสกุลของผู้แต่ง, ปีที่พิมพ์เอกสารต้นฉบับ (cited in นามสกุล, ปีที่พิมพ์ของผู้แต่ง
ทุติยภูมิ)

Campbell and Stanley (1969 cited in Gay, 1992) พบว่า ...

(Campbell and Stanley, 1969 cited in Gay, 1992)

9. การอ้างอิงเอกสารมากกว่าหนึ่งรายการในวงเล็บเดียวกัน

ระบุรายการอ้างอิงทุกรายการในวงเล็บ ให้เรียงลำดับตามตัวอักษร โดยคั่นด้วยเครื่องหมาย
อัฒภาค “;” ไม่ต้องเว้นหน้าเครื่องหมายนี้ แต่ให้มีหนึ่งเว้น 1 ตัวอักษรบรรทัดหลังเครื่องหมาย

(Kartner, 1973; Kartner & Russel, 1975)

- กรณีอ้างอิงผู้แต่งมีทั้งคนไทยและชาวต่างชาติ ให้เขียนผู้แต่งที่เป็นคนไทยก่อนและเรียงตาม
ตัวอักษร ตามด้วยผู้แต่งที่เป็นชาวต่างชาติเรียงตามตัวอักษร

(Bunchua, 2004; Holmberg, Orbuch, & Veroff, 2004; Sartre, 1962; Vygotsky, 1978)

- กรณีอ้างอิงแหล่งที่มามากกว่า 1 ชิ้นของผู้แต่งคนเดียวกันในข้อความเดียวกัน ให้ระบุผู้แต่ง
โดยเรียงตามปีที่พิมพ์จากอดีตถึงปัจจุบัน ให้ระบุผู้แต่งและปีที่พิมพ์สำหรับแหล่งที่มาที่ตีพิมพ์ก่อน
ส่วนแหล่งที่มาถัดไปให้ระบุเพียงแค่ปีที่พิมพ์ คั่นระหว่างแหล่งที่มาด้วยเครื่องหมาย (;) (ผู้แต่ง,ปีที่
พิมพ์ก่อน;ปีที่พิมพ์ถัดมา)

(Wiratchai, 1999; 2002)

10. เอกสารอ้างอิงมากกว่าหนึ่งชื่อเรื่อง โดยผู้แต่งคนเดียวกันและพิมพ์ปีเดียวกัน

ระบุนามสกุลของผู้แต่งและปี ค.ศ. ที่พิมพ์ตามด้วยอักษร a, b, c ตามที่เรียงไว้ใน
บรรณานุกรม

Jackson (2009a) ข้อความต่อมา Jackson (2009b) หรือ (Jackson, 2009a, 2009b)

รูปแบบบรรณานุกรม/เอกสารอ้างอิง

หนังสือ (Book)	
รูปแบบ General Format	นามสกุล./ตัวอักษรตัวแรกของชื่อต้น./(ปีที่พิมพ์)./ชื่อเรื่อง./ครั้งที่พิมพ์./สถานที่พิมพ์:/สำนักพิมพ์. Author./A./ (Year)./ Title of book. / Place:/Publisher.
ผู้แต่งเป็นคนไทย Thai Romanization	Author. (Year). Romanized Title [Translated Title]. Place: Publisher.
ผู้แต่ง 1 คน	Vygotsky, L. (1978). Mind in society: The developmental of higher psychological process. Cambridge, MA: Harvard University Press. Srisa-ard, B. (2002). kānwichai būāngton [Basic research]. 7 th ed. Bangkok: Suweeriyasan.
ผู้แต่ง 3-5 คน	Holmberg, D., Orbuch, T., & Veroff, J. (2004). Thrice-told tales: Married couples tell their stories. Mahwah, NJ: Erlbaum.
	Srisa-ard, B., Saleewong, D., & Kaewthep, K. (2002). kānwichai būāngton [Basic research]. 7 th ed. Bangkok: Suweeriyasan.
ผู้แต่ง 6 คนขึ้นไป	Jackson, M. H., et al. (1991). Environmental Health Rrference Book. Oeford: Butterworth-Heineman.
	Srisa-ard, B. et al. (2002). kānwichai būāngton [Basic research]. 7 th ed. Bangkok: Suweeriyasan.
หนังสือที่ผู้แต่งเป็น หน่วยงาน	ชื่อหน่วยงาน./(ปีที่พิมพ์)./ชื่อหนังสือ./สถานที่พิมพ์:/สำนักพิมพ์.
	Bank of Thailand. (1992). 50 Years of the Bank of Thailand 1942-1992. Bangkok: Amarin.
	Office of the Education Council. (2009). ‘ēkkasān prakōp kānsōk chut wichākān phatthanā khwāmpen khurū wichāchīp sarup kāndamnoēn ngān kao pī khōng kanpatirū kānsuksa (Phō,So, 2542 - 2551) [Operational summary report of 9 years by education reform (B.E. 1999-2008)]. 4 th ed. Bangkok: V.T.C communication.

หนังสือแปล Book-Translated	นามสกุล,/ตัวอักษรตัวแรกของชื่อนั้น/(ปีที่พิมพ์)/ชื่อหนังสือ/(อักษรย่อของชื่อนั้น และชื่อสกุลเต็ม, ผู้แปลหรือ Trans.)/สถานที่พิมพ์:/สำนักพิมพ์.
	Sartre, J.-P. (1962). Imagination: A psychological critique (F. Williams, Trans.). Ann Arbor, MI: University of Michigan Press.
	Wongwanich, S. (2007). kānpromœnphon kān rianrū nāō mai [New assessment of learning]. (P. Sinlarat, Trans.) Bangkok: Chulalongkorn University Printing House.
หนังสือที่มีบรรณาธิการ ผู้เรียบเรียง ผู้รวบรวม	นามสกุล,/ตัวอักษรตัวแรกของชื่อนั้น/(Ed.)/(ปีที่พิมพ์)/ชื่อหนังสือ/สถานที่พิมพ์:/สำนักพิมพ์.
	Kasdorf, W. E. (Ed.). (2003). The Columbia guide to digital publishing . New York: Columbia University Press.
	Sinlarat, P. (Ed.). (2010b). CCPR krōp khīt mai thāngkān suksā [CCPR new educational framework for implementing]. Bangkok: Chulalongkorn University Printing House.
บทหนึ่งในหนังสือที่มี บรรณาธิการ Chapter in A Book	นามสกุล,/ตัวอักษรตัวแรกของชื่อนั้น/(ปีที่พิมพ์)/ชื่อบทในหนังสือ./ In/ชื่อบรรณาธิการ/(Ed.)/ชื่อหนังสือ/(pp./เลขหน้า)/สถานที่พิมพ์:/สำนักพิมพ์. Author. (Year). Romanized Title of chapter [Translated Title of chapter]. In Editor (Ed.), Romanized Title of book [Translated Title of book] (Page). Place: Publisher.
	Haybron, D. M. (2008). Philosophy and the science of subjective well-being. In M. Eid & R. J. Larsen (Ed.), The science of subjective well-being (pp. 17-43). New York: Guildford Press.
	Chatuthai, N. (2006). ‘Odōno kap ‘utsahakam watthanatham: Kōranī suksā phlēng samainiyom [Adorno and cultural industry: The case study of popular music]. In T. Senakham (Ed.), Līeo nā lāe lang watthanatham pōp [The review of popular music] (pp. 81-126). Bangkok: OS Printing House.

วารสาร (Journal Article)	
รูปแบบ General Format	นามสกุล,/ตัวอักษรตัวแรกของชื่อต้น./(ปีที่พิมพ์)/ชื่อบทความ./ชื่อวารสาร./ปีของวารสาร(ฉบับที่)/เลขหน้า.
ผู้แต่งเป็นคนไทย Thai Romanization	Author. (Year). Romanized Title of article [Translated Title of article]. Title of Journal . volume(issue), page-numbers.
	Apulu, I., Latham, A., & Moreton, R. (2011). Factors affecting the effective utilization and adoption of sophisticated ICT solutions: Case studies of SMEs in Lagos, Nigeria. Journal of Systems and Information Technology . 13(2), 25-143.
	Siriphandana, C. & Uamcharoen, S. (2016). k̄nphatthanā p̄r̄kr̄ēm d̄oi chai chumchon pen thān nai k̄n r̄ianrū khati chon witthayā radap ‘udomsuksā [The development of community - based programe on thai folklore in higher education]. Silpakorn Educational Research Journal . 8(1), 228-238.
บทความในวารสารที่ได้จากอินเทอร์เน็ต	
รูปแบบ General Format	ชื่อ/นามสกุล./(ปี)/ชื่อบทความ./ชื่อวารสาร./ปีของวารสาร(ฉบับที่)/เลขหน้า./สืบค้นจาก Retrieved from /ชื่อเว็บไซต์ URL.
ผู้แต่งเป็นคนไทย Thai Romanization	Author. (Year). Romanized Title of article [Translated Title of article]. Title of Journal . volume(issue), page-numbers. Retrieved from URL.
	Apulu, I., Latham, A., & Moreton, R. (2011). Factors affecting the effective utilization and adoption of sophisticated ICT solutions: Case studies of SMEs in Lagos, Nigeria. Journal of Systems and Information Technology . 13(2), 25-143. Retrieved from http://www.in.architexttruez.net
	Siriphandana, C. & Uamcharoen, S. (2016). k̄nphatthanā p̄r̄kr̄ēm d̄oi chai chumchon pen thān nai k̄n r̄ianrū khati chon witthayā radap ‘udomsuksā [The development of community - based programe on thai folklore in higher education]. Silpakorn Educational Research Journal . 8(1), 228-238. Retrieved from http://www.in.architexttruez.net

บทความในหนังสือพิมพ์	
รูปแบบ General Format	นามสกุล,/ตัวอักษรตัวแรกของชื่่อต้น/(ปี,/เดือน/วันที่)/ชื่อบทความ/ ชื่อบทความ/เลขหน้า.
ผู้แต่งเป็นคนไทย Thai Romanization	Author. (Year, Month Date). Romanized Title of article [Translated Title of article]. Title of Newspaper. page-numbers.
	Nagourney, E. (2003, October 28). Impatience, at your own risk. The New York Times . F6.
	Vanijaka, V. (2010, March 28). chai chana leknoḥ samrap khon sūa dæng [A small victory for the red shirts]. Bangkok Post . p. A1.
วิทยานิพนธ์ (Doctoral Dissertations and Master's Theses)	
รูปแบบ General Format	นามสกุล,/ตัวอักษรตัวแรกของชื่่อต้น/(ปีที่พิมพ์)/ชื่อบทวิทยานิพนธ์หรือ ดุษฎีนิพนธ์./Master's thesis หรือ Doctoral dissertation./สถาบันการศึกษา.
ผู้แต่งเป็นคนไทย Thai Romanization	Author. (Year). Romanized Title of dissertation [Translated Title of dissertation]. Doctoral dissertation or Master's thesis. University.
	Ross, D. F. (1990). Unconscious transference and mistaken identity: When a 7 witness misidentifies a familiar but innocent person from a lineup . Doctoral dissertation. Cornell University.
	Rojsangrat, P. (2016). k̄anphatthanā rūpbæp̄ k̄ansōḥ dōī chai k̄an khit choenḡ 'ōk̄ bæp̄ pen thān phūā sāngsan phonngā̄ nathī̄ prakot̄ 'attalak Thai samrap̄ nisit̄ naksuksā̄ radap̄ parinyā bandit [Development of an instructional model using design thinking to create thai products identity for undergraduate students]. Doctoral dissertation. Chulalongkorn University.

เอกสารประชุมวิชาการ (Conference paper as part of a book in proceedings)	
รูปแบบ General Format	นามสกุล./ตัวอักษรตัวแรกของชื่อต้น./ (ปี)./ชื่อบทความ./ใน/ชื่องานประชุม./ (หน้า)./สถานที่พิมพ์:/หน่วยงานที่จัด.
ผู้แต่งเป็นคนไทย Thai Romanization	Author. (Year). Romanized Title of paper [Translated Title of paper]. Romanized Title of conference [Translated Title of conference] (Pages). Place: publisher.
	Muelbauer, J. (2007, September). Housing, credit, and consumer expenditure. In Housing and consumer behavior . (pp. 1-10). Kansas City, WY: Federal Reserve Bank of Kansas City.
	Chamniandamrongkarn, S., & Sumritdejkhajon, K. (2015). Samatchā sukkhaphāp hæng chat̄ : khā (mai) khluān samkhan kwā khā khun [National health assembly: One (not) important than moving up]. In Ngān prachum wichākān rūāng padirūp rabop sukkhaphāp læ chiwit padirūp chitsamnuk prachāthipatai nai ‘ōkāṭ kao pīsamnakngān Khana Kammakān sukkhaphāp hæng chat̄ [A meeting of the enlightenment and health system reforms in a nine-year of The National Health Commission office] (pp. 245-313). Nonthaburi: The National Health Commission Office.
สื่อโสตทัศน ประเภท วิดิทัศน์ เทป ซีดี-รอม แผ่นดิสก์	
รูปแบบ General Format	ผู้แต่งหรือผู้ผลิตหรือผู้บรรยายหรือผู้ขับร้อง (ถ้ามี)./ (ปีที่ผลิต)./ ชื่อเรื่อง// [ประเภทของวัสดุ]./ [สถานที่ผลิต:/ผู้ผลิต].
	ชื่อผู้จัดทำ./ (ปีที่ผลิต)./ ชื่อเรื่อง./ [ระบุลักษณะของสื่อ]./ สถานที่ผลิต:/ หน่วยงานที่เผยแพร่.
ผู้แต่งเป็นคนไทย Thai Romanization	Author. (Year). Romanized Title [Translated Title]. [CD or Cassette Recording or DVD or Computer File]. Place: publisher.
	Costa, P. T., Jr. (Speaker). (1988). Personality, continuity, and changes of adult life (Cassette Recording No. 207-433-88A-B). Washington, DC: American Psychological Association.

	Lang, K. D. (2008). Shadow and the frame. On Watershed [CD]. New York, NY: Nonesuch Records.
	Tourism Authority of Thailand. (2015). kānthōngthīeo chōeng Niwēt [Eco-tourism]. [CD]. Bangkok: Tourism Authority of Thailand.
อินเทอร์เน็ต : เว็บไซต์ (Website)	
รูปแบบ General Format	ผู้แต่ง./ (ปี)./ชื่อบทความ./สืบค้นจาก Retrieved from /URL ของเว็บไซต์
ผู้แต่งเป็นคนไทย Thai Romanization	Author. (Year). Romanized Title [Translated Title]. Retrieved from URL
	Thakur, N. (2003). The Architextual Knowledge Systems. Retrieved from http://www.in.architexttruez.net
	Bluemoon. (2010). bāep mai khui kap klum phūān daingā yok wā doēm [New group chat with new friends more easily than ever]. Retrieved from http://faceblog.in.th/2010/10/facebook-group-people/
การสัมภาษณ์ (Interview)	
รูปแบบ General Format	นามสกุล./ตัวอักษรตัวแรกของชื่อต้นของผู้ให้สัมภาษณ์./ (ปีที่ให้สัมภาษณ์, เดือน/วันที่)./Interview/by/ชื่อผู้สัมภาษณ์ [Tape recording]./หน่วยงาน:/สถานที่พิมพ์.
	Cartwright, J. (1996, November 8). Interview by P. Chotsawad [Tape recording]. Magic Lamp Company, New York: Nonesuch Records.

บทความทุกเรื่องได้รับการตรวจสอบความถูกต้องทางวิชาการโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ทรศนะและข้อคิดเห็นในบทความวารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ มิใช่เป็นทรศนะและความคิดของผู้จัดทำจึงมิใช่ความรับผิดชอบของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ กองบรรณาธิการไม่สงวนสิทธิ์ การคัดลอกแต่ให้อ้างอิงแหล่งที่มา

รูปแบบการเขียนผลงานวิจัยตีพิมพ์ในวารสารบัณฑิตศึกษา

(ขนาด 18 TH Sarabun PSK

ชื่อเรื่อง ภาษาไทย

เว้น 1 บรรทัด

ชื่อเรื่อง ภาษาอังกฤษ

เว้น 1 บรรทัด

ตัวอักษร ขนาด 14 (กึ่งกลาง)

ชื่อ – สกุลนักศึกษาภาษาไทย¹ ชื่อ-สกุลอาจารย์ที่ปรึกษาหลักภาษาไทย² และชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมภาษาไทย³
ชื่อ – สกุลนักศึกษาภาษาอังกฤษ¹, ชื่อ-สกุลอาจารย์ที่ปรึกษาหลักภาษาอังกฤษ², and ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมภาษาอังกฤษ³

เว้น 1 บรรทัด

ตัวอักษร ขนาด 14 (กึ่งกลาง)

¹ หลักสูตร.....สาขาวิชา.....ชื่อสถาบัน.....จังหวัด.....
² หลักสูตร.....สาขาวิชา.....ชื่อสถาบัน.....จังหวัด.....
³ หลักสูตร.....สาขาวิชา.....ชื่อสถาบัน.....จังหวัด.....
¹ หลักสูตรภาษาอังกฤษ.....สาขาวิชาภาษาอังกฤษ.....ชื่อสถาบันภาษาอังกฤษ.....จังหวัดภาษาอังกฤษ.....
² หลักสูตรภาษาอังกฤษ.....สาขาวิชาภาษาอังกฤษ.....ชื่อสถาบันภาษาอังกฤษ.....จังหวัดภาษาอังกฤษ.....
³ หลักสูตรภาษาอังกฤษ.....สาขาวิชาภาษาอังกฤษ.....ชื่อสถาบันภาษาอังกฤษ.....จังหวัดภาษาอังกฤษ.....

Email :

เว้น 1 บรรทัด

เว้น 1 บรรทัด

บทคัดย่อ

(ขนาด 16 TH Sarabun PSK เข้ม)

0.6 นิ้ว

เว้น 1 บรรทัด

คำสำคัญ

(ขนาด 16 TH Sarabun PSK เข้ม)

0.6 นิ้ว

เว้น 1 บรรทัด

ABSTRACT

(ขนาด 16 TH Sarabun PSK เข้ม)

0.6 นิ้ว

เว้น 1 บรรทัด

(ขนาด 16 TH Sarabun PSK เข้ม)

Keywords

0.6 นิ้ว

ความสำคัญของปัญหา

(ขนาด 16 เซ็ม TH Sarabun PSK)

0.6 นิ้ว

เว้น 1 บรรทัด

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

(ขนาด 16 TH Sarabun PSK เซ็ม)

0.6 นิ้ว

เว้น 1 บรรทัด

วัตถุประสงค์การวิจัย

(ขนาด 16 TH Sarabun PSK เซ็ม)

0.6 นิ้ว

เว้น 1 บรรทัด

วิธีดำเนินการวิจัย

(ขนาด 16 TH Sarabun PSK)

0.6 นิ้ว

เว้น 1 บรรทัด

ผลการวิจัย

(ขนาด 16 TH Sarabun PSK เซ็ม)

0.6 นิ้ว

เว้น 1 บรรทัด

อภิปรายผล

(ขนาด 16 TH Sarabun PSK เซ็ม)

0.6 นิ้ว

เว้น 1 บรรทัด

ข้อเสนอแนะ

(ขนาด 16 TH Sarabun PSK เซ็ม)

0.6 นิ้ว

เว้น 1 บรรทัด

References

(ขนาด 16 TH Sarabun PSK)

.....(ขนาดตัวอักษร 16).....

0.6 นิ้ว

จริยธรรมในการตีพิมพ์ (Publication Ethics)

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการวารสาร

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณาคุณภาพของบทความ เพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ที่ตนรับผิดชอบ และต้องคัดเลือกบทความมาตีพิมพ์หลังจากผ่านกระบวนการประเมินบทความแล้ว โดยพิจารณาจากความสำคัญ ความใหม่ ความถูกต้องของระเบียบวิธีวิจัย ความน่าเชื่อถือ และความชัดเจนของบทความ ตลอดจนความสอดคล้องกับนโยบายของวารสารเป็นสำคัญ
2. บรรณาธิการจะต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของผู้เขียนบทความ และผู้ประเมินบทความแก่บุคคลอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องในช่วงเวลาของการประเมินบทความ
3. บรรณาธิการจะต้องไม่ตีพิมพ์บทความที่เคยตีพิมพ์ที่อื่นมาแล้ว โดยต้องมีการตรวจสอบการคัดลอกผลงานผู้อื่น (Plagiarism) อย่างจริงจัง เพื่อให้แน่ใจว่า บทความที่ตีพิมพ์ในวารสารไม่มีการคัดลอกผลงานของผู้อื่น และหากตรวจพบการคัดลอกผลงานของผู้อื่น จะต้องหยุดกระบวนการประเมิน และติดต่อผู้เขียนบทความหลักทันที เพื่อขอคำชี้แจง เพื่อประกอบการ “ตอบรับ” หรือ “ปฏิเสธ” การตีพิมพ์บทความนั้น ๆ
4. บรรณาธิการต้องไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความ และผู้ประเมินบทความ
5. บรรณาธิการต้องไม่นำข้อมูลบางส่วนหรือทุกส่วนของบทความไปเป็นผลงานของตนเอง
6. หากบรรณาธิการตรวจพบว่า บทความมีการลอกเลียนบทความอื่นโดยมิชอบ หรือมีการปลอมแปลงข้อมูล ซึ่งสมควรถูกถอดถอน แต่ผู้เขียนปฏิเสธที่จะถอนบทความ บรรณาธิการสามารถดำเนินการถอนบทความได้โดยไม่ต้องได้รับความยินยอมจากผู้เขียน ซึ่งถือเป็นสิทธิและความรับผิดชอบต่อบทความของบรรณาธิการ
7. บรรณาธิการไม่ควรเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจในการตอบรับบทความที่ถูกปฏิเสธการตีพิมพ์ไปแล้ว ยกเว้นมีปัญหาร้ายแรงเกิดขึ้นในระหว่างการส่งบทความเพื่อรับการพิจารณา
8. บรรณาธิการควรจัดพิมพ์คำแนะนำแก่ผู้เขียนบทความ ผู้ประเมินบทความ และควรปรับปรุงคำแนะนำให้ทันสมัยอยู่เสมอ
9. บรรณาธิการควรทำให้เกิดความมั่นใจว่ารายละเอียดทุกส่วนในบทความที่มีการตีพิมพ์ในวารสาร ต้องเป็นไปตามหลักจริยธรรมที่ได้รับการยอมรับ

บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ

1. ผู้เขียนบทความจะต้องรับรองว่าบทความไม่เคยได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่มาก่อน หรืออยู่ระหว่างการพิจารณาจากวารสารอื่น
2. ผู้เขียนบทความจะต้องไม่ละเมิดหรือคัดลอกผลงานของผู้อื่น
3. ผู้เขียนบทความจะต้องปรับแก้ไขบทความให้ถูกต้องตามรูปแบบของวารสาร

4. ผู้เขียนบทความที่มีชื่อในบทความจะต้องเป็นผู้มีส่วนในการจัดทำบทความหรือมีส่วนในการดำเนินการวิจัย
5. ผู้เขียนบทความจะต้องอ้างอิงผลงาน ภาพ หรือตาราง หากมีการนำมาใช้ในบทความของตนเอง โดยให้ระบุ “ที่มา” เพื่อป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ (หากมีการฟ้องร้องจะเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนแต่เพียงผู้เดียว ทางวารสารจะไม่รับผิดชอบใด ๆ ทั้งสิ้น)
6. ผู้เขียนจะตรวจสอบความถูกต้องของรายการเอกสารอ้างอิง ทั้งในแง่ของรูปแบบและเนื้อหา และไม่นำเอกสารที่ไม่ได้อ้างอิงในเนื้อหา มาใส่ไว้ในรายการเอกสารอ้างอิง และควรอ้างอิงเอกสารเท่าที่จำเป็นอย่างเหมาะสม
7. ผู้เขียนบทความจะต้องปรับแก้ไขบทความตามผลประเมินจากผู้ประเมินบทความและกองบรรณาธิการให้แล้วเสร็จภายในเวลาที่กำหนด
8. ผู้เขียนบทความจะต้องระบุชื่อแหล่งทุนที่ให้การสนับสนุนในการทำวิจัย (ถ้ามี) และจะต้องระบุผลประโยชน์ทับซ้อน (ถ้ามี)
9. ผู้เขียนบทความจะต้องไม่รายงานข้อมูลที่คลาดเคลื่อนจากความเป็นจริง ไม่ว่าจะเป็นการสร้างข้อมูลเท็จ หรือการปลอมแปลง บิดเบือน รวมไปถึงการตกแต่ง หรือ เลือกแสดงข้อมูลเฉพาะที่สอดคล้องกับข้อสรุป

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินบทความต้องรักษาความลับและไม่เปิดเผยข้อมูลของบทความที่ส่งมาเพื่อพิจารณาแก่บุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ
2. ผู้ประเมินบทความต้องตรวจสอบก่อนว่าตนเองมีผลประโยชน์ทับซ้อนกับบทความที่ประเมินหรือไม่ หากพบว่าตนเองอาจมีผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนที่ทำให้ไม่สามารถให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอย่างอิสระได้ ผู้ประเมินบทความควรแจ้งให้บรรณาธิการวารสารทราบและปฏิเสธการประเมินบทความนั้น ๆ
3. ผู้ประเมินบทความ ควรประเมินบทความในสาขาวิชาที่ตนมีความเชี่ยวชาญ โดยพิจารณาความสำคัญของเนื้อหาในบทความที่มีต่อสาขานั้น ๆ คุณภาพของการวิเคราะห์ และความเข้มข้นของผลงาน หรือระบุผลงานวิจัยที่สำคัญ ๆ และสอดคล้องกับบทความที่กำลังประเมิน แต่ผู้เขียนบทความไม่ได้อ้างถึง เข้าไปในการประเมินบทความด้วย ผู้ประเมินไม่ควรใช้ความคิดเห็นส่วนตัวที่ไม่มีข้อมูลรองรับมาเป็นเกณฑ์ในการตัดสินบทความ
4. ผู้ประเมินบทความต้องไม่นำข้อมูลบางส่วนหรือทุกส่วนของบทความไปเป็นผลงานของตนเอง
5. เมื่อผู้ประเมินบทความพบว่า มีส่วนใดของบทความ ที่มีความเหมือนกัน หรือซ้ำซ้อนกับผลงานชิ้นอื่นๆ ผู้ประเมินบทความต้องแจ้งให้บรรณาธิการทราบ

ขั้นตอนการดำเนินงานจัดทำวารสารบัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

